



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO**

**CULTURA, COMPLEXIDADE
E COLABORAÇÃO ONLINE:
uma visão da Comunicação**

Marcos Ramon Gomes Ferreira

**Brasília
2014**



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO**

**CULTURA, COMPLEXIDADE
E COLABORAÇÃO ONLINE:
uma visão da Comunicação**

Marcos Ramon Gomes Ferreira

Trabalho apresentado à Banca Examinadora como requisito parcial para obtenção do grau de doutor em Comunicação. Linha de pesquisa: Teorias e Tecnologias da Comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Christina Maria Pedrazza Sêga

**Brasília
2014**

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de Brasília. Acervo 1018328.

F368c Ferreira, Marcos Ramon Gomes.
Cultura, complexidade e colaboração online : uma visão da comunicação / Marcos Ramon Gomes Ferreira. -- 2014.

252 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Doutorado em Comunicação, 2014.

Orientação: Christina Maria Pedrazza Sêga.
Inclui bibliografia.

1. Computadores e civilização. 2. Comunicação e cultura.
3. Cultura popular. 4. Groupware (Software). I. Sêga, Christina Maria Pedrazza. II. Título.

CDU 659.3:008

MARCOS RAMON GOMES FERREIRA

**CULTURA, COMPLEXIDADE
E COLABORAÇÃO ONLINE:
uma visão da Comunicação**

Trabalho apresentado à Banca Examinadora como requisito parcial para obtenção do grau de doutor em Comunicação. Linha de pesquisa: Teorias e Tecnologias da Comunicação.
Orientadora: Prof^a. Dr^a. Christina Maria Pedrazza Sêga.

Aprovado em ____/____/_____

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dr^a Christina Maria Pedrazza Sêga - Presidente (FUB)

Prof. Dr. Tiago Quiroga Fausto Neto – Membro (FAC/UnB)

Prof. Dr. João José Azevedo Curvello – Membro (FAC/UnB)

Prof^a Dr^a Maria Francisca Magalhães Nogueira – Membro (UFG)

Prof. Dr. Alexandre Schirmer Kieling – Membro (UCB)

Prof^a Dr^a Elen Cristina Geraldes – Suplente (FAC/UnB)

AGRADECIMENTOS

À minha esposa, Gisele, e ao meu filho, Arthur, pelo carinho, apoio e compreensão em todos os momentos da minha vida.

Aos colegas do Instituto Federal de Brasília e à gestão do Campus Brasília/IFB pelo apoio cedido sempre que necessário.

Aos colegas das disciplinas cursadas durante o Doutorado, com quem aprendi muito.

Aos professores que tive no Doutorado, que foram sempre generosos em compartilhar conhecimentos e experiências. De forma especial agradeço aos professores Dr. Pedro Russi, Dr^a Janara Sousa, Dr. Luiz Martino e Dr. Tiago Quiroga pelos ensinamentos nos Seminários de Pesquisa da linha Teorias e Tecnologias da Comunicação.

Aos professores Dr. Tiago Quiroga Fausto Neto, Dr. Carlos Alberto Lopes de Sousa e Dr. Wilton Barroso Filho, por suas contribuições valiosas dadas na qualificação.

Aos professores Dr. Tiago Quiroga Fausto Neto, Dr^a Maria Francisca Magalhães Nogueira, Dr. João José Azevedo Curvello, Dr. Alexandre Schirmer Kieling e Dr^a Elen Cristina Geraldês por aceitarem participar da banca de defesa contribuindo com suas observações, críticas e sugestões.

À minha orientadora, Dr^a Christina Maria Pedrazza Sêga, por sua orientação cuidadosa, dedicação, compromisso e compreensão em todos os momentos da pesquisa.

RESUMO

Esta tese analisa o fenômeno da colaboração online em sua conexão com a Comunicação, considerando as relações entre a cibercultura e a complexidade. Entendemos como contribuições importantes desta pesquisa a análise da colaboração online - tema ainda pouco explorado no contexto acadêmico - assim como a discussão deste tema a partir da complexidade, que consideramos uma perspectiva rica em possibilidades dentro do campo da Comunicação. Investigamos os conceitos de cultura, considerando também a cultura de massa como um processo necessário para entendermos não só a colaboração online no contexto da cibercultura, mas boa parte das relações sociais da contemporaneidade. A partir disto passamos à análise da cibercultura, principalmente a partir de sua conexão com as transformações decorrentes da tecnologia digital. A cultura digital é, então, investigada a partir da complexidade, entendendo esta como uma perspectiva teórica e metodológica que nos proporciona a compreensão da colaboração nos ambientes online. Apresentamos indicadores da colaboração antes e a partir da tecnologia digital, analisando suas peculiaridades e circunstâncias. Como perspectiva metodológica utilizamos tanto a revisão bibliográfica como a observação dos fenômenos colaborativos online, a partir dos quais nos debruçamos para analisar as características e consequências dos projetos colaborativos na internet. A perspectiva do pensamento complexo foi importante também na forma como construímos nossa metodologia, onde mantivemos nosso foco em um processo reflexivo de análise. Consideramos o fenômeno da colaboração online a partir das características da ideologia da “cultura livre” e do *open source*, além da análise de ferramentas colaborativas (sendo a *Wikipédia* o principal exemplo utilizado por conta do seu sistema de colaboração para a produção de conhecimento de forma coletiva), considerando suas possibilidades e limitações.

Palavras-chave: Cultura; Complexidade; Colaboração online; Comunicação.

ABSTRACT

This thesis examines the phenomenon of mass collaboration in its connection with Communication, considering the relations between cyberculture and complexity. We understand how important contributions of this study, the analysis of mass collaboration - topic not yet explored in the academic context - such as the discussion of this topic from complexity, we consider a rich perspective on possibilities within the field of Communications. We investigate the concepts of culture, also considering mass culture as a necessary process to understand not only the mass collaboration in the context of cyberspace, but much of the social relations of contemporaneity. From this we pass to the analysis of cyberculture, mostly from its connection with changes resulting from the digital technology. Digital culture is then investigated from complexity, understanding this as a theoretical and methodological perspective that gives us an understanding of collaboration in online environments. We show indicators of collaboration before and from digital technology, analyzing its peculiarities and circumstances. As a methodological perspective used both literature review and observation of online collaborative phenomena, from which we concentrate to analyze the characteristics and consequences of collaborative projects on the Internet. The approach based on complexity was also important in how we build our methodology, where we kept our focus on a reflective analysis process. We consider the phenomenon of mass collaboration from the characteristics of the ideology of "free culture" and open source, and analysis of collaborative tools (Wikipedia is the primary example used because of its collaboration system for the production of knowledge collectively) considering its possibilities and limitations.

Keywords: Culture; Complexity; Mass collaboration; Communication.

Lista de ilustrações

Figura 1 - Gráfico com menções ao termo "cyberculture" no Google Books, de 1990 a 2008 ..	69
Figura 2 - Gráfico representando referências ao termo "internet studies" de 1990 a 2008	69
Figura 3 - Quadro com alguns dos grupos de pesquisa sobre Complexidade no Brasil.....	104
Figura 4 – Robôs ("bots") na <i>Wikipédia</i>	145
Figura 5 - Presença de “bots” nas últimas edições do verbete "Seinfeld"/ <i>Wikipédia</i>	146
Figura 6 – Página de apresentação da <i>Wikipédia</i>	153
Figura 7 - Página que explica o que é e como funciona o Catarse	153
Figura 8 – Site de autopublicação da <i>Amazon</i>	154
Figura 9 - <i>Tweets</i> coletados com a hashtag #opensource entre os dias 26 e 27/05/2014.	209
Figura 10 - <i>Tweets</i> do site <i>UbuWeb</i> sobre a ideologia da cultura livre.	219
Figura 11 - Representação simbólica da lógica do terceiro incluído.....	223
Figura 12 - Exemplo de funcionalidades de página na <i>Wikipédia</i>	228
Figura 13 - Quadro com elementos característicos de projetos colaborativos online	229
Figura 14 – “ <i>Wikipédia: construída através da colaboração</i> ”. Ilustração de Giulia Forsythe. ..	233
Figura 15 - Três dicas importantíssimas para garantir o bom funcionamento da <i>Wikipédia</i>	234

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
PROBLEMA	13
JUSTIFICATIVA	14
OBJETIVOS	15
Geral	15
Específicos.....	15
HIPÓTESES	15
METODOLOGIA	17
CAPÍTULO 1 – DA CULTURA À CIBERCULTURA	23
1.1 Cultura e globalização	35
1.2 Olhares sobre a cultura de massa.....	41
1.3 Consumo e entretenimento: desdobramentos da cultura de massa à digital	54
1.4 Sobre o termo “cibercultura”	65
1.5 Considerações	71
CAPÍTULO 2 – A COMPLEXIDADE NA COMUNICAÇÃO E NA CIBERCULTURA 74	
2.1 A complexidade como perspectiva de análise.....	75
2.2 Complexidade na Comunicação	90
2.3 A complexidade e a questão do método	94
2.4 Estudos sobre Complexidade no Brasil	103
2.5 Cibercultura e transformação acelerada nas formas de interação.....	106
2.6 A democratização do conhecimento no ciberespaço.....	118
2.7 Complexidade, cibercultura e colaboração online.....	140
2.8 Considerações	148
CAPÍTULO 3 – PANORAMA DA COLABORAÇÃO ONLINE	151
3.1 Colaboração ou Cooperação?	152
3.2 Colaboração antes da tecnologia digital	159
3.3 O potencial da colaboração online a partir da tecnologia digital	166
3.4 Amadores, profissionais e os dilemas da colaboração	186
3.5 A colaboração online como tema complexo.....	190
3.6 Considerações	193
CAPÍTULO 4 – COLABORAÇÃO ONLINE: REFLEXÕES E PERSPECTIVAS	195
4.1 Mapeando a cultura livre	196

4.2 O <i>Wikileaks</i> como exemplo das contradições inerentes aos ideais da cultura livre	202
4.3 <i>Open source</i> como ideologia da colaboração online	210
4.4 O aspecto transdisciplinar da colaboração online.....	220
4.5 <i>Wikipédia</i> e produção colaborativa de conhecimento online	225
4.6 Considerações	237
CONCLUSÃO	240
REFERÊNCIAS	244

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa propõe uma discussão sobre o campo conceitual da cibercultura, na área da Comunicação, a partir da colaboração online. O propósito é contribuir com uma investigação sobre o âmbito da produção cultural no ciberespaço por meio da análise dos ambientes colaborativos criados a partir da cibercultura, ressaltando sua natureza complexa.

Para tanto será necessária uma análise dos conceitos de cibercultura e complexidade para discutirmos o aspecto híbrido dos fenômenos comunicacionais que aparentemente surgem como consequência necessária das tecnologias digitais. Inicialmente procuraremos justificar a atualidade da discussão posta sobre a cibercultura, investigando suas possibilidades de correspondências com as práticas colaborativas que fazem uso da tecnologia digital e da internet. Essa produção ocorre através de processos colaborativos nos *blogs*, comunidades online, redes sociais virtuais e demais espaços de socialização na internet, gerando um imenso conteúdo “não oficial”, que cresce não só em amplitude, mas também em importância, redefinindo o papel dos consumidores – que estão cada vez menos isolados – e também dos grandes mantenedores da cultura.

Desde a última década do século XX tem sido possível perceber a utilização cotidiana de termos como fragmentação, virtual, ciberespaço e sociedade de rede. Esses termos, naturalmente, já existiam antes do período mencionado e eram provavelmente utilizados de maneira bem próxima ao sentido ainda hoje tomado. A diferença, contudo, é o fato de que eles têm se tornado lugares-comuns no linguajar dos usuários da internet, trazendo consigo um estranho paradoxo: apesar de falarmos constantemente sobre sociedade em rede, comunidades virtuais e ciberespaço, poucas pessoas conseguiriam efetivamente definir cada uma dessas palavras e expressões.

Até certo ponto, é natural que seja assim. Uma expressão nova no cotidiano de milhares de pessoas tende a demorar um pouco até que se torne claro o sentido que se quer abordar através de sua utilização. Por outro lado, tal fato nos faz pensar que cada conceito é construído intuitivamente e coletivamente em um processo de criação cultural contínua, e esse esforço, por si só, exige um longo tempo de maturação. A questão problemática, no caso dos termos já apresentados, é que eles aparentemente estão se tornando datados, sem sequer terem sido esgotados ou mesmo compreendidos.

Hoje se discute já uma história das teorias da cibercultura¹, mas o que é, efetivamente, a cibercultura? Uma breve apresentação de autores que discutem o tema nos mostrará como é difícil encontrar um caminho seguro para tratar a questão, dada a quantidade de perspectivas diferentes por meio das quais se procura problematizar o assunto. No mesmo sentido, o termo “virtual” ainda causa estranhamento². A mera utilização da internet não nos possibilita uma compreensão efetiva da virtualidade, mesmo porque o virtual como representação e experiência humana não surge com a internet, mas já era possível mesmo em outra lógica de convívio e de disseminação da informação, pré-ciberespaço. Tudo isso está inserido em um contexto específico da cultura dos séculos XX e XXI. E a proposta, neste trabalho, é discutir algumas das consequências das transformações ocorridas neste período, tomando como foco principal o fenômeno da colaboração online.

Percebemos, a princípio, algumas possibilidades de investigação para o nosso tema. Partindo do princípio de que os usos da colaboração online nos permitem perceber algumas mudanças na sociedade (essa não é ainda uma conclusão, mas uma premissa, que decorre de nossa experiência cotidiana), nos caberia tentar identificar onde estão essas mudanças. Dentre os aspectos que consideramos mais relevantes estão as transformações no campo da cognição, no campo produtivo, no consumo e, de maneira mais ampla, no aspecto cultural. Se direcionássemos nossa pesquisa para o campo cognitivo procuraríamos avaliar em que sentido ou em que aspectos a cognição está sendo influenciada pelos processos e práticas colaborativas online, considerando, por exemplo, se essas mudanças envolvem novas formas de inteligência e novas conexões possíveis entre nossa tendência racionalizante e nossas necessidades emocionais e subjetivas. Caso nossa opção fosse por tratar do campo produtivo, tentaríamos avaliar aqui em que medida ocorreram transformações objetivas nas formas de entendimento do que é o trabalho e tentaríamos analisar suas consequências para os mais diversos ambientes com os quais convivemos, sejam eles institucionais ou mesmo em outros contextos, como o familiar, por exemplo. Assim, procuraríamos avaliar se a colaboração online consegue modificar o que entendemos por trabalho e quais consequências decorreriam destas modificações. Se fôssemos nos concentrar na questão

¹ Cf. Rüdiger (2011).

² Existem obras importantíssimas que abordam o tema do virtual no contexto da cibercultura, sendo uma das mais icônicas a obra *O que é o virtual?*, de Pierre Lévy. Sendo assim, é preciso esclarecer que a nossa afirmação não é um desmerecimento em relação à produção acadêmica sobre o tema. O estranhamento que mencionamos está exatamente no fato de que a experiência com a virtualidade não elimina as confusões sobre o termo para as pessoas que utilizam a internet.

do consumo nossa perspectiva seria primordialmente entender as conexões entre o consumidor e aqueles que criam e gerenciam os produtos que estão disponíveis para o consumo, tentando entender, por exemplo, em que sentido os projetos colaborativos online nos colocam diante de novas práticas de trato com aquilo que queremos consumir, nos direcionando também para uma nova forma de experiência de sociabilidade. Por fim, optando pela questão cultural, tentaríamos compreender se os ambientes colaborativos online modificaram a produção e o acesso à cultura e que implicações decorrem disto.

Nossa opção é pela última possibilidade, mesmo entendendo que os enfoques que apresentamos anteriormente – cognitivo, produtivo e sobre o consumo – estarão presentes de diversas formas em nossa análise da questão cultural. Julgamos importante colocar isso para que fique clara nossa proposta de pesquisa tendo em vista as diversas possibilidades viáveis. Por outro lado, entendemos que como nossa escolha nos aproxima do todo (também porque acreditamos que a realidade é bem maior do que mera soma das partes) ela pode nos colocar diante de situações em que nossa análise acabe sendo prejudicada pela falta de objetividade e compatibilidade com os procedimentos que adotaremos para a realização da pesquisa. Por isso vamos procurar nos ater a determinados aspectos da colaboração online e da produção cultural como uma forma de tentar evitar uma possível dispersão. Mesmo entendendo que a cultura não está separada da cognição, do mundo do trabalho ou do consumo, mas, pelo contrário, está presente em cada uma destas, nos propomos aqui a analisar a questão da colaboração online e suas implicações na produção e difusão da cultura, entendendo esta última como um processo dinâmico de construção de valores, crenças e comportamentos.

Algumas outras questões que vamos tentar responder em nossa pesquisa são as que têm relação com a área em que estamos inseridos. Para nós é importante tentar compreender em que sentido a colaboração online se relaciona com a Comunicação, e não apenas como processo cotidiano, mas como área do conhecimento. Quer dizer, nos interessa entender como a Comunicação dialoga com os conceitos de cibercultura, complexidade e colaboração online. Investir na compreensão dessas relações poderá nos ajudar a entender como a fusão entre cultura e tecnologia gera reverberações na arte, na economia, na política, enfim, nos mais diversos contextos das atividades humanas. Outra questão que nos parece ser necessária aprofundar será a questão do ato de colaborar como uma prática essencialmente humana. Vamos tentar avaliar em que

sentido o colaborar se difere do cooperar e das conexões com outras formas de interação e sociabilidade. Por mais que seja apresentado como algo novo, talvez os processos colaborativos que utilizam a tecnologia digital não sejam essencialmente diferentes de outras formas de trabalho coletivo que sempre ocorreram independentemente do nosso nível de conexão e dependência de outras pessoas. Investigando essas questões poderemos entender melhor se essas mudanças nos colocam diante de algo realmente transformador ou se apenas funcionam como um facilitador de algo que já acontecia em outros contextos, pré-digitais.

Para nós, a colaboração online se transformou em um tema interessante e necessário para ser investigado porque temos acompanhado uma mudança que consideramos ser significativa em relação ao modo como produzimos e disponibilizamos bens culturais para outras pessoas. Observando as mudanças que têm ocorrido no âmbito das tecnologias da informação e comunicação desde a década de 80 até os dias atuais, temos percebido, por um processo por demais empírico de constatação, que estamos vivenciando novas formas de conhecimento, novos espaços onde o trabalho coletivo têm se desenvolvido e também, de maneira negativa, uma certa dispersão social, principalmente no sentido de eliminação do indivíduo em detrimento do sentir-se absorvido pela rede de conexões possibilitadas pela internet. Nossa intenção, nesta pesquisa, é nos afastar pouco a pouco da constatação e da observação cotidiana, avançando em um processo de avaliação analítica desses problemas.

Algo que devemos considerar também é nossa tendência a querer identificar a novidade. Temos visto muitos trabalhos na área da cibercultura que são mais ou menos ensaios sobre como percebemos a realidade em que estamos inseridos e sobre o que irá ocorrer no futuro. Até certo ponto, esses trabalhos podem ser necessários, já que nos dão a base para pensarmos em questões que são de nossa época, de nosso contexto. A médio e longo prazo, contudo, essas pesquisas que adotam um tom profético, buscando antever o futuro, tendem a se tornar mais e mais repetitivas, descrevendo as mesmas situações ou bem similares e não nos oferecendo mais do que vislumbres sobre determinados fatos do cotidiano. Dentro do possível, queremos nos afastar desse tipo de proposta. Queremos falar sobre o nosso tempo, sobre o espírito de nossa época, mas entendemos que não temos ainda o distanciamento temporal necessário para avaliar coisas que estão acontecendo e se modificando quase que na mesma velocidade em que vivemos as novidades. Portanto, nossa posição é não procurar nenhum tipo de vínculo a um possível discurso hegemônico na área da cibercultura ou mesmo em relação à

colaboração online. Antes de um consenso ou uma aceitação, o que buscaremos será apenas a garantia de nosso direito de pensar sobre nossa atualidade, entendendo que isso pode ser importante tanto para olharmos com mais cuidado para o futuro como também para o nosso presente.

Não temos como afirmar, a priori, que esse nosso presente é, de fato, inovador em qualquer aspecto que seja. O que temos são apenas pistas, indícios e rastros que nossa experiência cotidiana nos apresenta. Pensar a Comunicação, a cultura, a complexidade e colaboração online é pensar mais atentamente sobre tudo isso. Talvez as respostas definitivas não apareçam – é bem provável que não – mas proceder com uma pesquisa entendida aqui como um processo de desenvolvimento e contribuição com a área da Comunicação não é algo que acreditamos ser desnecessário, pelo contrário.

PROBLEMA

O problema a ser debatido nesta pesquisa se volta para uma reflexão conceitual na área da Comunicação, através da qual se possa compreender como as novas formas de produção e consumo da cultura, decorrentes das possibilidades e da natureza complexa dos ambientes colaborativos online, têm modificado a produção cultural desenvolvida dentro e fora do ciberespaço³.

De forma ainda mais clara, o nosso problema aqui é: como os processos colaborativos que utilizam meios digitais têm interferido nas possibilidades de acesso, produção e difusão da cultura? O caminho que vamos adotar neste trabalho, para tentar responder essa questão, passa por uma problematização do próprio sentido do que é o conhecimento, problematização essa já iniciada no contexto da ciência do século XX, a partir dos estudos da física contemporânea e dos questionamentos sobre o pretenso determinismo das mais diversas áreas do conhecimento.

No livro *Introdução ao Pensamento Complexo*, Edgar Morin afirma que “há uma nova cegueira ligada ao uso degradado da razão” (MORIN, 2011, p.9). Para compreender esta proposição é necessário situar o panorama da ciência a que Morin se

³ A própria diferenciação entre o “dentro” e “fora” do ciberespaço, já nos insere em um debate sobre a dicotomização do conhecimento. Não defendemos aqui a existência de uma dualidade absoluta entre o real e o virtual, como se não fossem as mesmas pessoas a participar desses dois espaços. A ênfase que fazemos aqui se deve apenas ao fato de investigarmos a construção de situações distintas quando nos inserimos em diferentes ambientes de interação.

refere, ou seja, a ciência em que predomina a verificação empírica e a lógica, aliada a um paradigma⁴ da simplificação do conhecimento.

Importante ressaltar que essa crítica à ciência não é uma invalidação da ciência como um todo ou uma recusa ao valor prático da lógica, da experimentação e do desenvolvimento da razão em geral. O problema que gera esse “uso degradado da razão” é a crença exagerada na simplificação do conhecimento, como se este processo se aplicasse a tudo e como se não houvesse alternativa ao caminho da hiperespecialização. Como opção de superação dessa “patologia do saber” (MORIN, 2011, p.11), Morin coloca em debate o paradigma da complexidade, escopo teórico desta pesquisa que desenvolvemos.

JUSTIFICATIVA

A proposta dessa investigação, como será discutida na apresentação das hipóteses da pesquisa, parte de uma aposta de que esse problema pode ser melhor colocado a partir da complexidade. Importante ressaltar que não propomos aqui uma solução ou mesmo uma intensão de resolução definitiva do problema, mas a construção do mesmo, entendendo o processo da pesquisa como a própria constituição de uma inquirição que aponta caminhos e possibilidades, mais do que certezas absolutas.

Alguns autores, ainda que de maneira indireta, tocam na questão complexa das relações decorrentes do ciberespaço. Lúcia Santaella, por exemplo, afirma que

Catalizados pela multimídia e hipermídia, computadores e redes de comunicação passam assim por uma revolução acelerada no seio da qual a internet, rede mundial das redes interconectadas, explodiu de maneira espontânea, caótica, superabundante (SANTAELLA, 2003, p.71)

Apesar de constatar a natureza caótica da cibercultura a autora discute a questão a partir de uma polarização, ou seja, de uma divisão entre os eufóricos e os disfóricos, colocando de um lado os entusiastas da tecnologia e das potencialidades da internet e de outro aqueles que negam seus benefícios e propósitos. Nesse sentido, ainda

⁴ O termo “paradigma” está sendo utilizado aqui com o sentido de um modelo de teorias, princípios metodológicos e atividades decorrentes do fazer científico, próximo à proposta de Thomas Kuhn em *A estrutura das revoluções científicas*. Entendemos que a utilização deste termo não é um consenso, pelas diversas implicações e variações do significado da palavra “paradigma”, inclusive na obra de Kuhn. Mas como Edgar Morin utiliza o termo “paradigma simplificador” para se referir à perspectiva à qual a complexidade se opõe reproduzimos o termo aqui, mesmo cientes de seus problemas.

que afirme claramente que “o ciberespaço é um fenômeno remarcavelmente complexo que não pode ser categorizado a partir do ponto de vista de qualquer mídia prévia” (SANTAELLA, 2003, p.72), a proposta da autora, em muitas de suas obras, é bem mais de divulgação do debate que está sendo constituído pelas diversas vertentes, deixando a questão da complexidade como apenas um “pano de fundo”.

Algo parecido se dá nas poucas obras de síntese sobre as teorias da cibercultura, sendo um dos exemplos mais recentes, a obra *As teorias da Cibercultura*, de Francisco Rüdiger. O autor deixa claro no prefácio do livro que os materiais levantados por ele sobre cibercultura “se limitam às teorizações de ordem mais geral a respeito do assunto” (RÜDIGER, 2011, p.20). Claro que isto por si só já representa um trabalho de grande fôlego e importância para todos que procuram fundamentações consistentes nos estudos da cibercultura, mas esse livro também se estabelece em uma análise dos diferentes discursos sobre o ciberespaço a partir de uma relação dicotômica, ou seja, dos que defendem e dos que rejeitam a internet e seus caminhos.

No ciberespaço vivenciamos um espaço multifacetado que permite muitas interpretações. Mas o caminho não nos parece ser a classificação dessas interpretações em termos de oposição. O potencial dos ambientes colaborativos, nas comunidades virtuais, ainda é uma incógnita, mas o olhar para esses fenômenos não pode partir de uma perspectiva estanque de compreensão da realidade. Essa mudança de perspectiva é justamente algo que esta pesquisa procura dimensionar.

OBJETIVOS

Geral

- Investigar os processos colaborativos online, considerando a constituição de novos ambientes de produção e acesso cultural no ciberespaço.

Específicos

- Discutir o conceito de cultura de massa e sua relação com a tecnologia digital.
- Analisar processos de colaboração online a partir da complexidade.

HIPÓTESES

A partir da discussão sobre as teorias da cibercultura tendo como referência a complexidade é possível entrever algumas hipóteses que funcionam aqui não como

respostas dadas ou constatações imediatas, mas como respostas provisórias, que poderemos confirmar ou abandonar no processo da pesquisa. São elas:

1. Existe uma continuidade em relação à forma como se produz cultura hoje através de processos colaborativos online, considerando a transição entre a indústria cultural e a cibercultura;
2. A tecnologia não é um problema em si mesma e nem é a culpada pela liquidez ou possível efemeridade das relações. Um possível caminho para compreender a superação dessa relação dual (tecnologia má ou boa) é a partir da complexidade.

Essas hipóteses tem aqui uma função de bússola (SANTAELLA, 2001, p. 180), a direcionar o foco da pesquisa, mas não são proposições dogmáticas que deverão ser confirmadas como consequência do sucesso da pesquisa. Entendemos também que, de um ponto de vista objetivo, essas hipóteses não são testáveis ou verificáveis à maneira clássica da prática científica. Acreditamos que isto se deve principalmente a dois motivos: a) a dificuldade de pensar estratégias metodológicas que nos assegurassem a verificação ou não de hipóteses na análise de dados sobre a colaboração online; b) nossa proposta de pensar a comunicação a partir da complexidade, o que já nos coloca abertos a acolher os ruídos e contradições inerentes ao processo de pesquisa. Mas sendo assim, por que utilizar hipóteses? Optamos pela utilização das hipóteses por acreditarmos na sua importância como guias para o direcionamento da pesquisa. Não as tratamos aqui, portanto, como metas a cumprir, mas como possibilidades do que imaginamos que vamos encontrar ao final da pesquisa. Não consideraremos que a pesquisa terá falhado se nossas hipóteses não parecem viáveis ou consistentes ao concluirmos nossa investigação, mas também não as dispensamos desde o início justamente porque entendemos que precisamos de um norte para iniciar nosso processo de construção do conhecimento. Isso se dá porque, como já dissemos, o foco da nossa investigação, dado o contexto da complexidade, de onde partimos, considera as possibilidades de interferências existentes no processo, por meio dos diversos caminhos e acasos que constituem os muitos mundos que separam a idealização e o desenvolvimento de uma pesquisa. Sendo assim, insistimos que não partimos de uma evidência *a priori* de qualquer coisa, ainda que a própria experiência se misture em um momento ou outro com o campo teórico da pesquisa, como se faz necessário em um objeto de estudo em que estamos inseridos intimamente.

METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa teórica que procura analisar os ambientes colaborativos online, tendo como referência a cibercultura e o paradigma da complexidade. A dificuldade inicial parece estar no campo de pesquisa: a internet. O grande problema aqui é fugir à mera constatação e reprodução de experiências que vivenciamos como usuários de ambientes online e ferramentas vinculadas à tecnologia digital. Por isso, a questão metodológica se coloca como uma discussão central, já que apontará caminhos possíveis para a pesquisa.

Compreendemos, contudo, que essa dificuldade não aparece como um entrave para a pesquisa, mas como um elemento importante do processo de análise, que passa naturalmente pelo desafio de reflexão sobre a investigação como um todo. Nesse contexto, é importante ressaltar que entendemos a ideia de método a partir de uma perspectiva que se assemelha à posição de Gilles-Gaston Granger:

Convém efetivamente distinguir dois pólos de todo irreduzíveis da ideia de método. Um correspondente às noções de “receitas”, “procedimentos”, “algoritmos”, que descrevem detalhadamente a concatenação do que deve ser feito. O outro corresponde ao conceito de estratégia, que não fornece necessariamente uma indicação particularizada dos atos a cumprir, mas somente do espírito dentro do qual a decisão deve ser tomada e do esquema global no qual as ações devem ocorrer (GRANGER, 1992, p.4)

Considerando a proposta do autor, o que nos interessa aqui não é ideia de método como uma receita, do mero *como fazer*, mas sim como uma estratégia que nos indique uma perspectiva de ação. Naturalmente, a utilização de técnicas específicas no momento certo e de forma adequada será determinante para o alcance do objetivo proposto nesta pesquisa, mas mesmo a escolha dessas técnicas só pode surgir de um processo de maturação investigativa, principalmente em uma área como a internet, em que os mapeamentos metodológicos ainda não estão tão bem definidos, constituindo assim um verdadeiro desafio de construção de método para a pesquisa e não mera transposição de metodologias e técnicas para o ambiente online.

Procurando referências que nos ajudassem a compreender o processo de pesquisa na internet encontramos em Amaral, Recuero e Montardo (2009) três opções conceituais para a análise interpretativa no estudo a partir da internet⁵. São elas: 1)

⁵ O trabalho em questão trata especificamente dos *blogs*, mas suas conclusões podem ser ampliadas para outras formas de análise de dados recolhidos no ciberespaço.

Compreender as redes sociais como uma estrutura; 2) Estudar as redes sociais a partir de um viés funcional; 3) Caracterizar as redes sociais como um artefato cultural.

Como estrutura, a internet é estudada a partir de seus elementos (textos, formatos, possibilidade de personalização, interação com usuários etc.). O estudo funcional, por outro lado, considera a função primária do ciberespaço. No caso das redes sociais, por exemplo, o foco em questão seria a função comunicativa. Neste caso, os estudos estão voltados para a forma como essa comunicação se processa. Por fim, caracterizar a internet como artefato cultural implica em compreender a internet como um espaço simbólico em que os significados são compartilhados pelos diversos usuários.

A nossa opção é pela terceira proposta, ou seja, a de estudar o ciberespaço como um artefato cultural. A dificuldade principal evidenciada por essa escolha é o problema de como lidar com as narrativas e observar as relações através do espaço mecânico da tela do computador. Para procurar amenizar esse problema são necessários alguns cuidados.

Considerando a dificuldade da questão é pertinente ter um foco metodológico que não elimine nem a perspectiva qualitativa nem a quantitativa, ainda que a primeira provavelmente possa se sobressair, dada a natureza da investigação proposta. Partiremos, nesta pesquisa, de uma revisão bibliográfica sobre a cultura e a cibercultura e suas conexões com as pesquisas em Comunicação, especialmente nos aspectos da colaboração online. Além disso, procederemos com a observação de projetos colaborativos online e seus reflexos sobre a forma como consumimos e produzimos cultura na internet. Mas como será a observação e que projetos serão observados? Analisaremos os projetos colaborativos a partir de três aspectos principais: a) uso de código aberto como ferramenta de colaboração; b) iniciativas de financiamento coletivo e trabalho voluntário online; c) presença de um discurso altruísta como essência do trabalho colaborativo online. Procuraremos observar esses eixos em alguns projetos de colaboração online, tanto no cunho ideológico (como na cultura do *open source*⁶) como nos seus aspectos mais práticos, sendo a *Wikipédia*⁷ seu exemplo mais sintomático. Não faremos necessariamente estudos de caso, mas utilizaremos

⁶ O termo *open source* (código aberto) refere-se à ideologia defendida por programadores de *softwares* que permitem a distribuição de seus programas de forma livre, autorizando ainda que qualquer pessoa acesse o código fonte (a linguagem informática na qual o programa foi criado) para realizar alterações e variações do mesmo.

⁷ <http://pt.wikipedia.org/>

projetos colaborativos como modelos expressivos de como a colaboração se desenvolve nos ambientes online. Nossa análise tem apoio em uma concepção da linguagem como mediação entre o ser humano e a realidade social, considerando os aspectos simbólicos e interpretativos envolvidos tanto da parte do que é analisado como do investigador. Com isto, nos posicionamos como pesquisadores que não almejam a neutralidade ou a descoberta de verdades absolutas (que, no caso do nosso objeto de pesquisa, acreditamos mesmo não existirem), mas sim contribuir com uma compreensão maior de um fenômeno importante como a colaboração online, com reverberações em aspectos variados da cultura contemporânea. Concentraremos nossa análise em como os aspectos anteriormente mencionados aparecem tanto na bibliografia especializada (livros e artigos acadêmicos que abordam o tema) como nos registros deixados por pessoas que utilizaram as plataformas de colaboração online, como comentários ou testemunhos públicos sobre as ferramentas colaborativas. Não utilizaremos entrevistas ou questionários porque entendemos que a quantidade de dados disponíveis na bibliografia especializada e nos próprios sites colaborativos já nos proporcionarão os elementos necessários para desenvolvermos nossa pesquisa sobre a questão da colaboração online. Por outro lado, escolher aleatoriamente pessoas ou empresas para analisar especificamente seus discursos decorrentes de entrevistas, por exemplo, nos aproximariam muito mais de estudos de casos específicos e nos afastariam de uma análise teórica mais abrangente, como a que nos propomos a fazer nesta pesquisa.

A partir de tudo o que foi exposto até aqui, podemos resumir assim o trajeto desta pesquisa:

- a) Mapear a literatura existente e definir satisfatoriamente os conceitos pertinentes à pesquisa;
- b) Observar as práticas de difusão da cultura e divulgação de projetos de colaboração na internet;
- c) Analisar os conceitos decorrentes da revisão bibliográfica e correlacioná-los com a nossa observação dos projetos colaborativos online.

Por fim, apresentamos aqui uma breve descrição do que pretendemos abordar em cada um dos capítulos da tese:

O primeiro capítulo desta pesquisa abordará relações gerais entre o conceito de cultura e o desenvolvimento da cibercultura. Iniciamos a nossa análise fazendo uma reflexão sobre o conceito de cultura como um processo dinâmico. A proposta é discutir, em um primeiro momento, o conceito de cultura e suas implicações, partindo em

seguida para uma avaliação da relação entre a globalização e a cultura, assim como para uma análise da cultura de massa e sua interferência e influência no surgimento daquilo que tem sido chamado por alguns dos entusiastas da colaboração online de cultura livre digital. Discutiremos autores que teorizaram e contribuíram para o debate sobre a cultura de massa, como Walter Benjamin, Edgar Morin, Theodor Adorno e Max Horkheimer, que abordaram temas que são ainda relevantes atualmente, mesmo no contexto da cibercultura. Nossa proposta é conectar essa tradição de estudos sobre cultura de massa com aspectos das discussões recentes no campo prático da tecnologia digital como um todo e da colaboração online, de forma mais específica. Analisamos ainda a origem e utilização do termo “cibercultura” tentando avaliar sua conexão com a cibernética. Neste capítulo, além dos autores já mencionados, outros que serão essenciais para a discussão que faremos são: Raymond Williams, Muniz Sodré, Christina Sêga e Lúcia Santaella.

No segundo capítulo adentraremos no campo da complexidade, principalmente a partir da obra de Edgar Morin, mas também a partir de outros pesquisadores que buscam aproximar a complexidade dos estudos sobre cultura e cibercultura. Procuraremos apresentar a proximidade entre a complexidade, a Comunicação e os estudos sobre cibercultura e justificaremos nossa defesa de que estas perspectivas representam caminhos possíveis para a análise da colaboração online. Vamos detalhar nosso posicionamento metodológico neste capítulo tentando mostrar a conexão entre a perspectiva epistemológica e metodológica da complexidade, preparando caminho para o desenvolvimento mais direto de nossa análise do fenômeno da colaboração online. Apresentaremos também um breve panorama das pesquisas sobre complexidade no Brasil, justificando a atualidade e relevância do tema. Faremos uma análise da cultura digital, considerando principalmente a conexão desta com a aceleração nas formas de interação, a partir do uso de tecnologias recentes. Em seguida debateremos a questão da democratização do conhecimento no ciberespaço e o acesso livre aos bens culturais, questões essas que tem implicações diretas na forma como a colaboração online pode ser utilizada. Além disso, serão analisados os conceitos de “convergência das mídias”, de Henry Jenkins, “Cauda longa”, utilizado por Chris Anderson e “Inteligência coletiva”, empregado por Pierre Lévy e André Lemos. Todos esses conceitos, como tentaremos justificar, têm relação direta com o desenvolvimento da colaboração online, que identificamos como uma dinâmica complexa tanto em suas relações como em suas possibilidades.

No terceiro capítulo teremos como foco mais direto a colaboração online e suas potencialidades. Depois de termos analisado, no primeiro capítulo, questões pertinentes à cultura e à cibercultura e suas conexões com os usos de ferramentas decorrentes da tecnologia digital para fins de interação e de termos analisado, no segundo capítulo, alguns aspectos da cultura digital e da complexidade como uma perspectiva teórica que entendemos como compatível com a proposta de análise que nos propusemos a realizar, iremos nos aprofundar, no terceiro capítulo, na colaboração em seus diversos níveis. Para tanto, iniciaremos com algumas ponderações sobre a colaboração antes da tecnologia digital. Avaliaremos, inicialmente, o uso do termo colaboração em detrimento do uso da palavra cooperação, justificando nosso uso, durante todo o texto, da expressão “colaboração online”. A seguir, analisaremos alguns conceitos-chave presentes nas obras de Max Weber e Émile Durkheim, discutindo alguns aspectos da colaboração em geral que já foram avaliados, de forma mais abrangente, por esses dois pensadores. Depois destas questões iniciais, analisaremos as potencialidades da colaboração online. Aqui, os principais autores discutidos serão Clay Shirky e Jaron Lanier, sendo que o primeiro faz uma defesa entusiasta da colaboração online, enquanto o segundo apresenta severas críticas às consequências que a colaboração online pode trazer. Consideraremos estes dois lados da questão apresentando alguns exemplos práticos que nos ajudem a elucidar os dilemas apresentados. A partir da análise deste debate investigaremos as consequências da colaboração online no campo da produção de conhecimento, especificamente no que tange à relação entre amadores e profissionais, nos mais diversos campos atingidos pela tecnologia digital. Por fim, iremos correlacionar a colaboração online com a complexidade, conectando a discussão sobre os projetos colaborativos na internet com a análise da complexidade desenvolvida no segundo capítulo e abrindo espaço para as discussões que serão desenvolvidas no último capítulo.

No quarto e último capítulo, analisaremos alguns desdobramentos da colaboração online que acreditamos ter relação com as mudanças nos modos de produção e difusão da cultura a partir da tecnologia digital. Discutiremos inicialmente o tema da cultura livre e sua correlação com a colaboração online, utilizando o *Wikileaks* como um exemplo sintomático desse tipo de ideologia. Em seguida serão analisadas características dos ideais de cultura livre e *open source*, pilares da colaboração na *web*, e aspectos gerais da *Wikipédia*, que consideramos ser o exemplo mais significativo de projeto colaborativo online. Realizaremos nossa análise tendo como base nossa

observação do uso destas iniciativas colaborativas em conjunto com a reflexão encontrada na bibliografia especializada, além das interações disponíveis na internet (via *Twitter*, sistemas de comentários online etc) feitas por pessoas que utilizam ou se interessam e participam de atividades colaborativas na internet. Neste capítulo, alguns dos autores já abordados, como Chris Anderson, Clay Shirky, Jaron Lanier, Edgar Morin, dentre outros, serão retomados para que possamos conectar os conceitos já discutidos com a análise que será desenvolvida a partir da nossa observação.

CAPÍTULO 1 – DA CULTURA À CIBERCULTURA

Definir cultura não é algo simples, mas uma proposição quase consensual nesse campo é afirmar que a cultura envolve um processo dinâmico de transformações. A essa afirmação acrescentamos a ideia de que um olhar atento para essa dinamicidade pode nos auxiliar a entender melhor o nosso próprio tempo. Com a tecnologia digital temos presenciado mudanças significativas em diversos campos da vida cotidiana, como a interação social, as relações de poder e trabalho, a produção e o consumo da cultura etc. Aqui nos propomos a investigar parte desses problemas, mais especificamente no campo da colaboração online. Mas investigar a cultura digital implica em considerar o que veio antes dela ou – dizendo de outra forma – implica em buscar as origens culturais das transformações que vivemos hoje, o que justifica nosso interesse em discutir a cultura neste primeiro capítulo. Contudo, é importante ressaltar que não buscamos, com essa análise sobre a cultura, apontar as diferenças pontuais entre perspectivas conflitantes sobre o que se entende por cultura, tal como o determinismo biológico ou o determinismo geográfico (LARAIA, 2001), por exemplo. Também não estamos buscando polemizar a cultura em seus possíveis níveis, como no sentido geralmente considerado como elitista do termo, aquele que se refere à pessoa culta, bem-educada e com acesso a determinado nível de conhecimento institucionalizado. O aspecto da cultura que nos interessa aqui é considerar como determinadas transformações sociais decorrem ou acontecem em conjunto com transformações técnicas, principalmente no campo da mídia e dos meios de comunicação. Pensamos a cultura como tudo aquilo que decorre da atividade humana, tudo o que é fruto de seu trabalho e intervenção no mundo em que estamos inseridos. Esse conceito, ainda que problemático por sua abrangência, nos permite entender que os ambientes tecnológicos em que estamos inseridos são eles próprios parte de nossa cultura, não estando separados de nós, que os criamos e os utilizamos para os mais diversos fins. Mas, independentemente de nossa postura em relação à cultura, é importante pontuar que a ideia de cultura como um processo contínuo é ainda bem recente.

Terry Eagleton (2011), por exemplo, afirma que refletir sobre a cultura representa um desafio principalmente por conta da dificuldade que temos em definir o que é cultura ou de que cultura efetivamente estamos falando. Para o referido autor do termo “cultura” derivam questões importantes que precisam ser debatidas, como

“liberdade e determinismo, o fazer e o sofrer, mudança e identidade, o dado e o criado” (EAGLETON, 2011, p.11), mas que não podem ser esgotadas em uma única perspectiva cultural, trazendo como consequência um grande número de interpretações e conceitos sobre cultura acentuando ora um, ora outro de seus aspectos essenciais, como o político, o artístico ou o ideológico. A ideia de cultura como algo praticamente indefinível ou com tantas definições que se torna impossível escolher uma, decorre, na opinião deste autor, do estado de vida contemporânea, que envolve questões nacionalistas (cultura como identidade nacional), lógicas de consumo (cultura de massa), estéticas (cultura como sublimação), elitismos (alta cultura) etc. Na contemporaneidade e em meio ao avanço dos meios de comunicação e das tecnologias digitais acabamos por nos ver em um mundo em que a cultura é cada vez mais um elemento do cotidiano, em todas as suas possíveis facetas, justamente por sua praticabilidade dentro de um ambiente em que cada vez mais pessoas têm acesso a informação difundida em larga escala.

Raymond Williams, em *Cultura e Sociedade*, livro escrito e publicado na década de 50, analisou como a ideia de cultura (e o uso da própria palavra *cultura* utilizado na época de sua publicação) surgiu a partir de um contexto social e político bem específico, o contexto da Revolução Industrial. A proposta dessa importante obra é analisar como uma série de palavras correlatas (indústria, democracia, classe, arte e cultura) tomaram forma a partir das obras de importantes escritores ingleses, no período compreendido entre o fim do século XVIII e início do século XX.

A inovação na proposta de Raymond Williams é entender que bem mais do que a valorização de novos termos e expressões que acabariam por cair no linguajar cotidiano, o que se tinha naquele momento era a constituição de uma nova experiência social. Como atesta o autor:

A importância dessas palavras [indústria, democracia, classe, arte e cultura], na nossa estrutura moderna de significados, é óbvia. As mudanças em seu uso, naquele período crítico, revelam uma mudança geral nas nossas maneiras características de pensar sobre nossa vida comum (WILLIAMS, 2011, p.15)

Assim, passamos a separar, a partir dessa nova experiência social, elementos que até então pareciam naturais, e esses elementos trouxeram uma maneira de encarar a realidade bem diversa, transformando o próprio lugar de fala do cidadão comum. Um exemplo interessante de como isto se dá está na análise que Williams faz das

características do artista romântico, mostrando que já no fim do século XIX passa a ser necessário que uma pessoa defina abertamente se a sua fala é a de um poeta ou de um sociólogo, sendo que para um poeta romântico “uma conclusão sobre um sentimento pessoal passava a ser uma conclusão sobre a sociedade e uma observação da beleza natural incluía uma necessária referência moral à vida total e unificada do homem” (WILLIAMS, 2011, p.54). Quer dizer, passa a existir uma diferença entre a compreensão do que determina o poeta e de qual a sua função. Se para o poeta romântico esta era uma questão irrelevante, pois ele não diferenciava sua reflexão artística de uma preocupação efetiva com a sociedade, a partir desse momento surge um deslocamento e uma redefinição do que caracteriza o artista, bem como o surgimento de um ramo científico apto a investigar o tema social.

Esse exemplo, que toca a questão da emergência da cientificidade do conhecimento, atesta que a experiência e modificação do sentido da cultura e da arte passou a representar também uma nova possibilidade de reinterpretação das subjetividades. Tomando ainda o exemplo da arte e da cultura, o que Raymond Williams percebe, a partir da análise dos escritos produzidos no século XIX e início do século XX, é uma transformação política, social e econômica em torno da própria arte e em vários níveis, desde a mudança de relacionamento do artista (o escritor, no exemplo utilizado por ele) com seu público, passando pela produção em série das obras de arte e chegando na defesa do artista como *gênio autônomo* (WILLIAMS, 2011, p.56).

Tudo isso parece atestar que mudanças rápidas ocorriam naquele contexto de uma tal forma que era difícil acompanhar e analisar com cuidado seus desdobramentos. A produção de crítica cultural de autores como Adorno, por exemplo, hoje às vezes duramente criticada pelo seu extremo rigor em defender uma arte séria contra a arte leve produzida no contexto da Indústria Cultural, era fruto de um momento extremamente rico em possibilidades interpretativas, o que nos faz pensar que a condenação do jazz, dos admiradores de Bach ou de Kafka por parte de Adorno⁸, era menos a postura de um ranzinza que detestava a disseminação da cultura para as massas e mais uma tentativa urgente de compreender a cultura em movimento. Mas, como o próprio Raymond Williams reconhece, é difícil compreender a cultura dentro de si própria:

⁸ Referimo-nos aqui aos ensaios *Moda intemporal – sobre o jazz, Em defesa de Bach contra seus admiradores e Anotações sobre Kafka*, presentes no livro *PRISMAS: crítica cultural e sociedade* (2001).

(...) vivemos em uma cultura que se expande e, no entanto, gastamos grande parte de nossa energia lamentando esse fato em vez de procurar entender sua natureza e condições. Acredito que uma ampla revisão factual da história cultural que herdamos, em questões tais como o saber ler e escrever, os níveis educacionais e a imprensa, é necessária e urgente. (WILLIAMS, 2011, p.8)

Esse é o ponto chave que gostaríamos de propor a partir da análise de Raymond Williams como contribuição para as recentes discussões sobre a cibercultura: a questão da emergência da atualidade como elemento de análise. O propósito de *Cultura e Sociedade* era entender o tempo de hoje (no caso, os meados do século XX) a partir da compreensão de um vocabulário que foi criado e constituído culturalmente a partir de uma tradição literária inglesa nascida no berço da Revolução Industrial. Quer dizer, a proposta, em linhas gerais, era olhar para o passado recente para compreender o presente e procurar explicar a formação histórica da experiência moderna de cultura.

Tal modelo de investigação, apesar de ter demandado um imenso trabalho de análise, nos parece possível e coerente. No entanto, quando nos debruçamos sobre a experiência cultural do século XXI, o que temos presenciado, em seus mais diversos níveis, é a exigência de que se fale sobre o presente a partir do presente e nada mais. Com isso corremos o risco de uma produção prolixa e desnecessária (ou pelo menos dispensável) sobre a realidade imediata e sempre urgente. Em vez de sermos extemporâneos, tal como dizia Nietzsche referindo-se a si mesmo, temos uma grande chance de sermos contemporâneos ao extremo, no limite do esquecimento.

Mas qual seria a solução? Não falar sobre o presente e esperar que o futuro traga por si mesmo as respostas? Não. Desde Kant que a questão da atualidade como foco de nossas investigações se mostra como uma necessidade humana e real. Também Foucault (2010), em *O Governo de Si e dos Outros*, apresenta importantes reflexões neste sentido, mostrando a entrada do tempo na ordem do conhecimento e reconhecendo o presente como ponto de partida para a compreensão da sociedade. Mas o reconhecimento disso não basta para justificar a análise emergencial da realidade, é preciso entender o porquê e como fazer isso.

Uma reflexão vital sobre o que estamos falando foi feita por Muniz Sodré (2011) na obra *Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. O autor inicia o debate sobre a transformação da mídia questionando os autores que defendem a existência de revolução da informação. Para o autor

a palavra “revolução” pode revelar-se, aqui, enganosa. Ela sempre implicou o inesperado do acontecimento (portanto, o transe de uma ruptura) e o vigor ético de um novo valor. Revolução não é conceito que se reduza ao da mudança pura e simples, uma vez que seu horizonte teleológico acena eticopoliticamente com uma nova justiça. As transformações tecnológicas da informação mostram-se francamente conservadoras das velhas estruturas de poder, embora possam aqui e ali agilizar o que, dentro dos parâmetros liberais, se chamaria de “democratização” (SODRÉ, 2011, p.12-13)

Sem tomar partido em relação à perspectiva adotada por Muniz Sodré nos parece importante destacar dois elementos presentes nesta citação: 1) A importância de discutir o que é revolução e caracterizá-la corretamente, para entendermos se passamos de fato por uma revolução do conhecimento e da informação e não apenas por uma transformação entre meios; e 2) A proposta de não se defender características adicionais à esta possível revolução sem discutir sua validade e importância, como é o caso da questão da *democratização* (em especial, a do conhecimento) tão alardeada por muitos autores entusiastas dos benefícios das tecnologias mais recentes de produção e divulgação de dados e produtos. Desses dois pontos o segundo parece ser um elemento mais crítico porque, diferentemente do que fez Raymond Williams em *Cultura e Sociedade*, as defesas em torno da democracia não pressupõem uma análise do que se entende por democracia e de quais as suas consequências.

Williams sustenta em sua obra que a palavra *democracia* era pouco utilizada até o período da Revolução Francesa e existia mais como uma formulação de um tipo de experiência antiga, mais especificamente grega, do que como uma vivência moderna. A concepção moderna de democracia surge com a revolução de 1789 e com o estabelecimento da constituição dos Estados Unidos da América, mas essa experiência, que era subversiva e perigosa no contexto dos séculos XVIII e XIX, nos soa hoje muito mais como uma ideologia liberal e capitalista e, em geral, desprovida de crítica.

Assim, é interessante observar que autores como André Lemos e Pierre Lévy (2010) apresentam a defesa de uma ciberdemocracia partindo do princípio de que a democracia é a melhor opção para as sociedades atuais. Reconhecemos que esta é a perspectiva mais comum entre as pessoas que já vivem em regimes democráticos, mas mesmo entre estas não é possível garantir que exista um consenso sobre a questão. Não pretendemos com isso desmerecer a produção dos autores que defendem a questão da ciberdemocracia ou afirmar que eles desconhecem o assunto do qual estão tratando, longe disso. O problema que apontamos é que estamos vivendo em uma sociedade que parece considerar que a questão democrática já está definida, quando não temos

justificativas suficientes para tanto. Talvez fosse necessário abordar essas questões de forma mais criteriosa, principalmente quando nos referimos a revoluções significativas que eventualmente tenham modificado o destino da humanidade.

Cabe lembrar, por exemplo, que José Ortega y Gasset já tratava dessas mudanças quando, na década de 20, publicou a obra *A Rebelião das Massas*. Nessa obra Ortega y Gasset (1998) afirma, dentre outras coisas, que o século XIX foi revolucionário porque situou o homem médio, parte da grande massa social, em condições extremamente diversas do contexto em que vivia anteriormente, ou seja, naquele momento, com o desenvolvimento da industrialização e com o avanço da ciência e do projeto democrático liberal as pessoas passaram a se situar, pouco a pouco, como protagonistas de sua própria época. Para o referido autor essa foi uma inovação radical, que de fato revolucionou a forma como as sociedades se desenvolveram desde então. Isso se torna notável quando Ortega y Gasset trata da questão da multidão. A multidão é algo visível que é medido em termos quantitativos por sua quase onipresença nos ambientes urbanos e, dessas características da multidão, extraímos o conceito da massa, que, por outro lado, não se resume unicamente aos indivíduos aglomerados. Uma única pessoa já pode se mostrar como massa, mesmo não estando em meio a dezenas ou centenas de outras pessoas. A condição de ser um homem-massa é a condição de se sentir como todos os outros, parte de um todo maior e indefinível que é a multidão. Contudo, não precisamos estar necessariamente em meio a todos para pensarmos ou agirmos como massa. Isso é algo que se torna parte de nós mesmos. É mais do que coincidência de corpos no mesmo ambiente, é uma coincidência de intenções e propostas, é a anulação do indivíduo. E aqui entra a nossa questão: em que sentido o nosso ambiente atual, com as transformações decorrentes das tecnologias que temos hoje poderia ser uma revolução comparável a essa anunciada por Ortega y Gasset? Vivemos realmente algo diferente ou apenas transferimos nossa condição de massa para os ambientes online? Essas são questões que procuraremos desenvolver ao longo desta pesquisa.

Voltando ao livro de Muniz Sodré é importante destacar ainda que o autor não está fechado para perceber as efetivas transformações que a tecnologia traz para o mundo de hoje. O problema, contudo, é saber se essas transformações em sua velocidade exagerada nos permitem: 1) compreender o próprio presente; e 2) vislumbrar minimamente o futuro. Com afirma o autor:

Está (...) em jogo um novo tipo de formalização da vida social, que implica uma outra dimensão da realidade, portanto formas novas de perceber, pensar e contabilizar o real. Impulsionadas pela microeletrônica e pela computação ou informática, as neotecnologias da informação introduzem os elementos do *tempo real* (comunicação instantânea, simultânea e global) e do *espaço virtual* (criação por computador de ambientes artificiais e interativos), tornando “compossíveis” noutros mundos, outros regimes de visibilidade pública. Mas também intensificando os cenários de antecipação dos acontecimentos, o que de algum modo neutraliza a abertura para o futuro. (SODRÉ, 2011, p.16)

Para Muniz Sodré o que há de novo a partir da cibercultura é uma nova experiência de inteligibilidade, que envolve velocidade, fluidez e uma nova percepção do tempo. Mas a conectividade absoluta decorrente da vivência cotidiana no ciberespaço nos permite redimensionar a nossa concepção de sociedade? Ou estamos inseridos em um ciclo de renovações e transformações contínuas?

No que se refere à técnica e às suas intervenções na vida cotidiana, é possível dizer que ocorreram muito mais mudanças do que em praticamente quase toda a história humana. Mas não estamos falando aqui da criação e das aplicações do computador, por exemplo. Mas sim de uma mudança efetiva na cognição humana e em nossa percepção de senso de comunidade que nos possibilitaram pensar, de fato, em um novo paradigma cultural. Mas antes de avançarmos ainda na questão dos paradigmas consideramos importante deixar claro o que entendemos aqui como um paradigma.

O termo paradigma possui sua conotação muito vinculada à obra do epistemólogo Thomas Kuhn (1998). Seu uso em nosso trabalho se aproxima, em parte, da forma como Kuhn o trata na obra *A estrutura das revoluções científicas*. Em linhas gerais um paradigma é um conjunto de atividades da ciência, envolvendo suas propostas metodológicas e operacionais, mas pode ser entendido também como um modelo de teorias. Como o uso do termo paradigma, em epistemologia, pode gerar muitos debates sobre o próprio sentido do que se entende por ciência, nos propomos a utilizar aqui esse termo em um sentido mais pontual, como um modelo, um padrão consensual sobre determinado tema. Em nosso caso, portanto, quando questionamos se estamos diante de um novo paradigma de produção cultural a partir da cibercultura, estamos questionando justamente a possibilidade de nos encontrarmos diante de um novo modelo de produção cultural, que se difere drasticamente do que tínhamos antes, ou seja, do âmbito da comunicação de massa. É importante esse esclarecimento para não parecer que vamos discutir a questão epistemológica que decorre do uso do termo paradigma. O que nos interessa, por outro lado, é a constatação da tecnologia digital como uma realidade

inteiramente diferente de tudo o que se viveu antes. Para Muniz Sodré, por exemplo, existe ainda uma questão anterior para ser analisada antes que se possa pensar em qualquer forma de construção de um novo paradigma:

A revisão do paradigma dominante, como consequência das novas tecnologias do conhecimento, implica a revisão do próprio conceito de paradigma, na medida em que relativiza a estabilidade da estrutura epistemológica como fonte de valores sociais de estabilidade e verdade universais a partir da ciência positiva, portanto, a estabilidade da *epistème* tecnocientífica como ideal da educação e cultura modernas. (SODRÉ, 2011, p.94)

Talvez seja esse o problema. Não temos um novo paradigma porque nos falta, à maneira de Raymond Williams, compreender e reformular o próprio conceito de paradigma, bem como o que seria de fato um novo modo de pensar. Vivenciamos a mais rápida aceleração tecnológica da sociedade e vivemos um deslumbramento constante com a tecnologia e com todas as possibilidades que surgem ao nosso redor. Mas ao contrário do otimismo exagerado com a tecnologia e sua capacidade de democratizar o conhecimento e a informação, e, para além das críticas extremistas daqueles que insistem na cristalização da cultura, demonizando a tecnologia, é provável que nos falte um antigo e simples antídoto: o desencantamento. Por isso procuraremos analisar como a cultura de massa foi determinante na constituição do que hoje entendemos por cibercultura. Entendemos que essa reflexão é importante por defendermos a cibercultura não como uma completa oposição à cultura de massa do século XX, mas sim como uma consequência direta desta, ou seja, como uma decorrência da influência crescente dos meios de comunicação e da mídia, ainda que em consonância com outros fatores. Isso implica também em outras formas de se pensar o desenvolvimento da cultura mediática, para além da relação mais imediatista no campo ideológico e político, algo que julgamos importante investigar.

De acordo com Lúcia Santaella (2003) existem pelo menos duas concepções de cultura que podemos observar quando tratamos da cultura mediática: a concepção humanista, que trabalha com a ideia de que nem tudo é cultura, ou seja, de que existe uma seleção sobre quais elementos deveriam ser considerados culturais ou não; e a concepção antropológica, que discute a cultura a partir da proposta de que tudo que envolve a vida humana está necessariamente inserido no âmbito cultural. A autora aponta estas duas concepções, recorrentes nos debates sobre cultura do início do século XX, justamente para mostrar que as transformações que se seguiram durante todo o

avanço do desenvolvimento da comunicação de massa foram pouco a pouco superando essa possível dicotomia. Uma das superações dessa dualidade ocorreu justamente sobre os conceitos, antes quase que estabelecidos, de cultura popular e cultura erudita:

O advento da cultura de massas a partir da explosão dos meios de reprodução técnico-industriais – jornal, foto, cinema –, seguida da onipresença dos meios eletrônicos de difusão – rádio e televisão –, produziu um impacto até hoje atordoante naquela tradicional divisão da cultura em erudita, culta, de um lado, e cultura popular, de outro (SANTAELLA, 2003, p.52)

Para Santaella essa superação é importante porque abalou a estrutura hierárquica que estabelecia a superioridade de uma cultura sobre a outra, além de ter constituído uma relação de simbiose e retroalimentação entre as duas formas de cultura – se ainda quisermos utilizar essa divisão entre popular e erudita. Christina Sêga (2008, p.34) também discute o tema, aprofundando a diferenciação entre cultura erudita, cultura de massa e cultura popular. Para a referida autora um dos maiores equívocos está justamente no fato de se confundir a cultura popular com a cultura de massa, distinção bem sustentada por Éclea Bosi (1986). Sêga afirma que “a expressão cultura popular define um tipo de cultura produzida e consumida pelo próprio povo, de forma espontânea e distante das escolas e universidades” (SÊGA, 2008, p.37). Esse conceito nos mostra que a cultura de massa, processada pelos meios de comunicação de massa e vinculada à estrutura do capitalismo, envolvendo tanto o consumo como a produção em série de produtos, não é uma forma de cultura concebida e produzida pelo povo, mas idealizada e processada industrialmente para o povo, para a massa. Essas divisões (cultura erudita, cultura de massa e cultura popular), contudo, não se mantêm sempre e necessariamente estabelecidas na cultura ocidental do século XX, ainda que em muitos casos seja possível identificá-las. Edgar Morin (1997) explica esse fato ao considerar que “as sociedades modernas são *policulturais*” (MORIN, 1997, p.16), o que nos leva a vivenciar interferências constantes entre esses tipos de cultura, principalmente sob o prisma da ainda hoje alardeada democratização da cultura e do conhecimento:

Há, portanto, uma zona onde a distinção entre a cultura e a cultura de massa se torna puramente formal: *A Condição Humana*, *A Náusea* ou *A Peste* entram na cultura de massa sem deixar, contudo, a cultura cultivada. Essa democratização (...) é uma das correntes da cultura de massa, mas (...) não é a corrente principal nem a corrente específica (MORIN, 1997, p.53)

Para Morin a cultura erudita tenta resistir aos avanços da cultura de massa procurando marcar o seu território usando os artifícios que possui, como o ato de se atestar a autenticidade da assinatura do artista em um quadro original. Mas a cópia industrializada, produzida em série através da estrutura da Indústria Cultural, insiste em se multiplicar a todo custo. Por isso, a afirmação de Sêga de que a genuína cultura erudita é “aquela que não foi processada pela Indústria Cultural” (SÊGA, 2008, p.34) é válida, ainda que existam esses espaços de contato. Essa classificação de cultura erudita, cultura de massa e popular foi muito bem discutida por MacDonald (1962), que percebe a influência da cultura de massa sobre a alta cultura e vice-versa. Além disso, é importante notar que esse exemplo utilizado por Morin (do quadro original que passa a ser reproduzido em série⁹) representa muito bem o *kitsch*, através de algumas de suas principais características, bem evidentes no exemplo citado: a imitação e a perda da função original. O quadro reproduzido, imitado, talvez até com alguma qualidade, pode passar a ocupar outros espaços: de um objeto de arte, exibido em um museu, pode se tornar um calendário na cozinha, uma caneca ou uma capa de caderno escolar. Além dessas duas características outra particularidade do *kitsch* é o exagero, algo muito comum nos ambientes cotidianos montados em função da influência da cultura de massa.

Abraham Moles (1975) foi o primeiro autor a escrever uma obra sobre o *kitsch* ainda no início da década de 70, sendo esta uma obra essencial sobre o tema. Apesar de não nos aprofundarmos aqui na discussão sobre o *kitsch* é importante ressaltar sua importância para a compreensão do âmbito da cultura de massa. Sêga afirma que o termo *kitsch* “se origina do alemão *kitschen/verkitschen*, significando *trapacear, vender alguma coisa em lugar de outra.*” (SÊGA, 2008, p.15). Por vezes confundido com o brega, o *kitsch* se apresenta na verdade em uma relação direta com arte, mas especificamente em um processo de apropriação e negação de elementos da arte, envolvendo questões como reprodução, finalidade e autenticidade. Neste sentido, o *kitsch* está em conexão direta com a cultura de massa e foi, de certa forma, difundido justamente por conta das possibilidades decorrentes da industrialização e do consumo exacerbado característicos da Indústria Cultural. Como afirma Sêga, o *kitsch* persiste ainda no ambiente da cultura do século XXI, o que se pode atestar pela onda de aplicativos e modas de estilo retrô, que vão de filtros de fotos que simulam antigas

⁹ Reproduções dos quadros Van Gogh, por exemplo, podem ser encontrados sem muita dificuldade.

câmeras analógicas (*polaroid*, por exemplo) à revitalização dos aparelhos reprodutores de discos de vinil. Mesmo em um ambiente repleto de tecnologia digital onde possuímos recursos cada vez mais avançados, a retomada dessas tecnologias e a constante reapropriação de modas das décadas de 60, 70 e 80, por exemplo, representam um ambiente em que o *kitsch* se mostra mais presente do que nunca. Muitos exemplos, fatos e situações que apresentaremos aqui neste capítulo são, efetivamente, exemplos do *kitsch*, ainda que não sejam aqui pontuados caso a caso. De qualquer forma, sentimos a necessidade de pontuar a questão aqui dada a sua relevância e atualidade.

Tudo isso nos leva a compreender que vivemos em um ambiente de culturas, mais do que em uma sociedade em que uma cultura supera e elimina a outra. Como afirma Sêga:

Quando um sistema social é estratificado em diferentes classes sócio-econômicas há, dessa forma, diferentes culturas dentro desse mesmo sistema social. No caso de algumas sociedades, como é o caso da sociedade brasileira, além da estratificação econômica há a diversidade étnica com seus credos e costumes responsáveis pela constituição do povo brasileiro. Isso faz com que exista pluralidade cultural no Brasil. (SÊGA, 2008, p.34)

Esses elementos, acompanhados de outros fatores sociais e econômicos, nos possibilitam identificar uma certa dinâmica da cultura como um todo e da cultura mediática em particular. De acordo com Lúcia Santaella (2003) essa dinâmica se divide em, pelo menos, quatro níveis bem definidos: a) produção; conservação; circulação e difusão; recepção. Estes níveis nunca estiveram exatamente definidos ou regulados, mas durante quase todo o século XX estes aspectos sempre foram, em maior ou menor grau, compreendidos a partir da conexão entre uma Indústria Cultural (responsável pelos três primeiros níveis) e público consumidor (responsável pelos dois últimos níveis). O fato do terceiro nível, circulação e difusão, ter responsabilidade compartilhada se justifica pela importância do público na disseminação dos produtos culturais no âmbito da comunicação de massa. Além da propaganda e de outras estratégias utilizadas pela Indústria Cultural, uma outra, sempre efetiva, foi a propaganda “boca-a-boca” feita pelos consumidores que deliberadamente se envolviam com aquele determinado bem cultural (filmes, discos, programas de televisão etc.) e investiam seu tempo na divulgação dos mesmos produtos. Foi o que aconteceu, por exemplo, com o fenômeno de fãs da banda inglesa *The Beatles* e do filme de ficção científica *Star Wars*, só para citar dois exemplos mais sintomáticos. Nenhuma campanha de marketing seria capaz de

realizar o que os próprios fãs realizaram nesses casos, divulgando os produtos oficiais e criando outros correlatos, mas que agregavam valor à experiência com as obras originais.

Um dado importante é que esses quatro níveis já sofreram transformações significativas, primeiro no âmbito da própria cultura de massa tradicional e mais recentemente no contexto da cibercultura, onde ocorre já hoje uma mistura dos pólos de emissão e recepção dos bens culturais. Importante destacar também que quando falamos em uma cultura de massa tradicional estamos nos referindo à cultura de massa nos moldes estabelecidos até meados do século XX, ou seja, com grandes corporações financiadoras e mantenedoras dos bens culturais difundidos e com controle da maior parte daquilo que era divulgado. A partir da década de 80 este processo começa a mudar com a inserção de tecnologias que dão um pouco mais de autonomia aos indivíduos (barateamento de produtos como videocassete, *walkman*, *discman*, *cd*, *dvd*, videogame e computador caseiro). Posteriormente, com a popularização da internet na década de 90, esse ambiente se modifica ainda mais. Por tudo isso entendemos que a cibercultura é uma expansão da cultura de massa, ainda que esta não siga, certamente, os moldes daquela cultura de massa “tradicional”.

Correlatos àqueles quatro níveis já apresentados existem, ainda de acordo com Santaella, também questões que acompanham a nossa forma de perceber a dinâmica da produção cultural. As perguntas são: “Onde e quando a cultura é produzida? Por quem ela é produzida? Como é produzida? Para quem ela se destina?” (SANTAELLA, 2003, p.55). Se essas perguntas poderiam ser mais facilmente respondidas no contexto da cultura de massa tradicional o mesmo não ocorre com a tecnologia digital. Até a década de 60, por exemplo, empresas produtoras de filmes e discos estimavam seus lucros e riscos em parâmetros muito próximos da realidade, baseados em criação de demandas, público-alvo estimado, capacidade de consumo do público a quem o produto era destinado etc. Hoje os mesmos processos ainda são utilizados, mas não é mais possível prever com tanta segurança que tipo de risco e margem de lucro será possível alcançar. O sucesso de um artista como Michael Jackson, na década de 80, por exemplo, evidenciava um grande número de discos vendidos e, conseqüentemente, uma grande quantia arrecadada pela gravadora. Hoje o sucesso de um artista pode evidenciar, além de um grande número de vendas, um grande número

de *downloads*¹⁰ ilegais, em que o dinheiro não foi repassado para a gravadora e, muito menos para o artista. O mesmo se dá com os filmes e a disponibilização quase simultânea ao lançamento no cinema dos arquivos pirateados via protocolos de compartilhamento do tipo *torrent*. Quem é fã de cinema continuará indo ao cinema, sem contar que o cinema também envolve uma experiência social para além do filme, o que garante seu lugar em nosso ambiente cultural. Mas as estimativas de ganho não são, certamente, tão seguras quanto seriam antes. Assim, nesse contexto, não podemos mais ter tanta certeza de pra quem é produzido determinado bem cultural. A internet permite que os dados disponibilizados e compartilhados por usuários ganhem espaço de uma maneira imprevisível. Da mesma forma que um empreendimento de uma grande corporação da área do entretenimento pode se transformar em um fracasso comercial não por conta da rejeição do público, mas por conta do acesso não pago ao conteúdo, uma produção independente pode ganhar o mundo e alavancar a carreira de algum artista. São possibilidades novas a que todos, tanto as empresas estabelecidas como os artistas independentes e os consumidores, precisam compreender para buscar algum nível de adaptação. Em que sentido isto é ainda uma decorrência do fenômeno da globalização é algo que vamos investigar a seguir.

1.1 Cultura e globalização

Estamos diante de um processo de transformação acelerada da cultura que envolve modificações nos padrões sociais de comportamento e em nossa compreensão das questões econômicas e políticas de nossa época. Esse processo tem se dado principalmente a partir do desenvolvimento da globalização e seus desdobramentos. Entendemos que isto é válido tanto para a cultura de massa do século XX como para sua forma mais atual, a cibercultura. Lúcia Santaella discute essa questão da seguinte forma:

Inseparável também da transnacionalização da cultura e a aliada à nova ordem econômica e social das sociedades pós-industriais globalizadas, a dinâmica cultural midiática é peça chave para se compreender os deslocamentos e contradições, os desenhos móveis da heterogeneidade pluritemporal e espacial que caracteriza as culturas pós-modernas (SANTAELLA, 2003, p.59).

¹⁰ Um *download* é a obtenção de dados de um dispositivo através de um canal de comunicação. Um arquivo de áudio em formato *mp3* que está disponível para *download* na internet está, necessariamente, hospedado em algum servidor. O *download* é o ato de transferir esse arquivo desse servidor para um computador pessoal, por exemplo.

As contradições inerentes à tecnologia digital e à transformação que tem sofrido a cultura de massa no interior da cibercultura são decorrentes de um processo iniciado já há algum tempo, ainda que tenhamos a tendência de acreditar que todos os elementos da atualidade são completamente novos, inéditos. Como atesta Christina Sêga (2008, p.122) o termo “globalização”, apesar de ter se difundido no final do século XX, remonta à modificação cultural que se inicia com a expansão do mercantilismo na Idade Média. Desse momento até os dias atuais, a globalização¹¹ tem operado como um fator determinante na possibilidade do desenvolvimento da cultura Ocidental em seus diversos níveis e também como uma condição necessária para o surgimento dos veículos de comunicação de massa, principalmente considerando-se as transformações ocorridas no período pós-revolução industrial.

Na transição entre o século XIX e o século XX o Ocidente, principalmente, passou por uma mudança estrutural que envolvia, dentre outras coisas, a passagem de um número muito grande de pessoas de contextos agrários para os contextos urbanos e industriais, o que trouxe como consequência o surgimento das primeiras grandes cidades, as misturas culturais decorrentes do contato de muitas pessoas em trânsito constante pelos ambientes urbanos e a concentração da atenção política e econômica para esses ambientes. Tudo isso implicou em uma busca constante pela criação de novos mecanismos de comunicação e de entretenimento e, ainda que isso não tenha sido planejado à maneira de um efetivo projeto capitalista, esse processo foi visto como uma necessidade e uma oportunidade de lucro diante da concentração populacional em determinados centros¹².

Começa assim uma nova constituição de força de trabalho e processo produtor a partir do contexto da indústria e da geração de empregos em função das necessidades da economia capitalista. Surge pouco a pouco também um grande público ou massa populacional que se constituem como potenciais consumidores estimulados (mas também determinantes) para o surgimento de novos produtos culturais e ambientes de entretenimento. Essas novas práticas tiveram uma relação direta com o aparecimento

¹¹ Sêga (2008, p.123) aponta que o termo “globalização” tem sido substituído, por alguns autores e em diferentes contextos, por termos como “internacionalização”, “transnacionalização” ou “mundialização”. Aqui utilizaremos preferencialmente o termo “globalização”, exceto quando estivermos pontuando questões a partir da fala de autores que utilizem algum dessas variações.

¹² O encanto do poeta Baudelaire com a Paris do século XIX evidencia como as cidades cresciam em elementos culturais dos mais diversos tipos. Benjamin (2006), em sua obra *Passagens*, busca resgatar também esse encanto.

de técnicas e suportes de comunicação e arte como, por exemplo, a fotografia, o telégrafo, o jornalismo impresso, telefone, rádio e cinema. Por outro lado, tudo isso se desenvolveu como um processo que gerou, inevitavelmente, uma cultura da especialização e da eficiência por meio da técnica, ponto de crítica de muitos autores que têm estudado os meios de comunicação de massa durante toda a contemporaneidade.

Outra questão importante é compreender que esse processo de globalização funciona mais ou menos como uma via de mão de única, em que grandes corporações conseguem impor, até certo ponto, seus produtos e perspectivas. Sêga sintetiza assim esse aspecto da globalização:

Na sociedade capitalista e globalizada, o consumo é impulsionado pela importância que é dada à *aparência* na vida do consumidor burguês. Desde que a burguesia surgiu no mundo, os indivíduos dessa classe viram-se impelidos a imitar a aristocracia. Depois, nos séculos XX e XXI, a classe média se vê a imitar a classe alta, compulsivamente, como tentativa de solucionar suas frustrações sócio-psicológicas. (SÊGA, 2008, p.128-129)

Essas contradições do sistema econômico capitalista exigem uma separação abrupta nos modos de trabalho e consumo, colocando de um lado uma ampla classe social do proletariado e do outro uma pequena classe com acesso à maior parte dos bens culturais e tecnologias. No entanto, todos são estimulados ao consumo dos mesmos bens e à vivência das mesmas experiências estéticas. Naturalmente, tudo isso se modifica pouco a pouco durante o desenvolvimento do capitalismo no século XX, de forma que cada vez mais pessoas conseguem ter acesso a determinadas tecnologias. No entanto, essa estrutura contraditória básica ainda não foi eliminada, talvez até mesmo por estar na proposta de manutenção desse tipo de sistema econômico.

Além disso, outro aspecto entra em jogo na atualidade: a fragmentação da realidade e do conceito de identidade. Stuart Hall (2006) argumenta que “quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, (...) pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação interligados, mas as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas” (HALL, 2006, p.75). O que decorre disso é o fato de que perdemos referências que sempre foram importantes para nossa cultura e para a manutenção da vida em sociedade. Essas referências, que estavam no campo dos valores, das tradições e dos princípios que herdávamos de nossas culturas locais, passam a ser substituídas por princípios globais que vendem uma imagem de

emancipação e liberdade. Mas a consequência dessa fragmentação da identidade pode não ser, necessariamente, vantajosa para a maioria das pessoas.

Milton Santos (2001) aponta a globalização como uma fábula, um verdadeiro mito moderno, que se sustenta na repetição de seus elementos (assim como os mitos de Perséfone e Prometeu). Entre estes elementos podemos encontrar os conceitos de “aldeia global”, de “mercado aberto e competitivo” e de uma possível “morte do Estado”. Esses conceitos, no entanto, são de difícil demonstração na realidade cotidiana. Se a distância entre as pessoas diminuiu no que se refere à comunicação (nós, do Brasil, podemos em segundos saber notícias que acontecem na Inglaterra em tempo quase real, com o simples acesso à internet) a distância social não diminuiu, pois no mesmo bairro em que encontramos prédios e carros luxuosos, podemos ver palafitas e moradores de rua. Já o mercado aberto e competitivo é mais do que ilusório. Se todos podem competir, poucos têm dinheiro para investir, o que torna a própria ideia de competitividade injusta. O Estado, por outro lado, pode não ser tão prontamente opressor nas sociedades democráticas como já o foi em outros contextos, mas isso não é o suficiente para retirar do Estado o seu papel preponderante nas decisões que interferem no bem-estar de todos os cidadãos.

Nesse contexto contraditório, mas necessário para o capitalismo, se desenvolve uma forma de comunicação irradiada para grandes públicos, produzindo não apenas novos aparatos técnicos, mas também produzindo novos sentidos e compreensões sobre temas determinantes para os diversos estudos sobre o ser humano, seja na filosofia ou na sociologia como, por exemplo, identidade, memória, subjetividade etc. Esse fenômeno, com a emergência de suportes e práticas para a produção em larga escala, foi naquele momento (início do século XX) algo realmente novo, tanto que influencia nossa exigência por demandas por informações atualizadas e imediatas até os dias atuais. Se isso hoje soa natural ou até mesmo banal num mundo em que temos a internet e a atualização de informações minuto a minuto, até o século XIX esse tipo de superação da dimensão espaço-temporal era algo desejável, mas de difícil execução.

Considerando-se então essa operacionalização de práticas comunicacionais e instauração de técnicas em larga escala é possível entender como a indústria cultural conseguiu se desenvolver justamente por possuir um ambiente favorável para tanto. Como afirma Sêga:

A indústria cultural, por sua vez, apropria-se da globalização e elabora uma cultura de massa vinda dos países ricos, distribuída em escala planetária por meio de uma mundialização cultural baseada na troca de mercadorias e produtos culturais como cinema, CDs, telenovelas, moda, culinária, etc. (SÊGA, 2008, p.124)

Essa determinação de uma cultura que é estabelecida de acordo com parâmetros de imposição de padrões de comportamento, gostos e mesmo expressões linguísticas, tem levado muitos autores a criticarem efusivamente as consequências da globalização quando de sua conjunção com os meios de comunicação de massa. Autores como Milton Santos já utilizaram o termo globalitarismo para designar a atual configuração mundial que temos chamado até aqui de globalização. Globalitarismo é um neologismo que surge dos termos “globalização” e “totalitarismo”, sendo geralmente caracterizado como o totalitarismo em toda a sua potência, sem limites, ou um totalitarismo global, ainda que simulado.

Para Jean Baudrillard simular é “fingir ter o que não se tem” (BAUDRILLARD, 1991, p.9) e talvez seja essa exatamente a questão da globalização. A simulação da globalização instaura-se sobre tudo aquilo que ela nos diz que temos, mas que nem sempre é alcançável, a saber: chances para todos, informação ao alcance de quem a quiser, liberdade de expressão em todos os níveis etc. Um exemplo de como opera essa simulação: depois do início da guerra do Iraque¹³, em 2003, alguns produtos norte-americanos começaram a sofrer boicotes. A rede de lanchonetes *McDonald's* não foi exceção. Segundo a revista *Superinteressante* (edição 188, mês de maio de 2003) foi a primeira vez em cinquenta e cinco anos que a *McDonald's* teve prejuízo. No entanto, a empresa não confirmou o boicote e as declarações oficiais defendiam a tese de que a queda nas vendas se deu pela crescente procura da população mundial por alimentos mais saudáveis. Pareceu mais viável para não manchar o nome da empresa admitir uma falha na qualidade de seus produtos do que simplesmente aceitar e confirmar que existiram boicotes. Mas por que a aceitação do boicote era tão negativa? Provavelmente porque seria como dizer para as pessoas que velhos hábitos (como comer preferencialmente *fast food*, por exemplo) podem ser facilmente abandonados. O fato é que depois disso o *McDonald's* inseriu modificações em seu cardápio. Hoje existem, além dos hambúrgueres, algumas opções de salada e é possível pedir maçã como sobremesa.

¹³ Referimo-nos à invasão do Iraque por forças militares multinacionais lideradas pelos EUA, durante o governo de George W. Bush. O conflito começou em 2003 e foi encerrado formalmente em 2011.

Esse exemplo nos mostra que a globalização procura agir em prol de uma padronização de hábitos e práticas de consumo, em razão de seu caráter massificador. Isso envolve a defesa de determinados costumes e relações com produtos de consumo, mas também se insere em elementos inerentes à vida política, como demonstram situações recentes ocorridas em nosso país. Vivendo em um país livre e democrático é natural que todas as pessoas aceitem e defendam o direito à liberdade de expressão. Logo, não será admitida nenhuma forma de censura, pois esta será necessariamente considerada autoritária, violenta e injusta. Nas manifestações ocorridas em Junho e Julho de 2013 em várias cidades do Brasil, contudo, uma cena muito comum mostrada não só pelas redes de televisão, mas também através das redes sociais, foi o ataque aos profissionais de comunicação, principalmente os das grandes corporações. Esses ataques ocorriam, em sua grande maioria, por conta de atos dos próprios manifestantes, que julgavam esses profissionais como pessoas que estavam ali para deturpar a informação e diminuir o valor do movimento que estava nas ruas exigindo melhorias sociais e políticas. É possível imaginar que as pessoas que atacavam jornalistas e destruíam seus equipamentos nas ruas adotavam a mesma mentalidade corporativa da grande mídia que eles julgavam combater. Afinal de contas, lutar por liberdade e impedir que a mídia noticie determinados fatos é contribuir para que não se tenha acesso a uma diversidade de opiniões que podem e devem ser avaliadas pelos cidadãos. Além disso, trata-se de uma atitude extremamente contraditória, mas que se encaixa na caracterização do aspecto massificador da globalização. Pessoas que cresceram acreditando que toda a mídia é necessariamente produtora de simulações e defensora apenas de seus interesses passam a agir da mesma forma como entendem que foram tratadas. Isso tudo parece nos mostrar que esses movimentos de organização social que surgem a partir de demandas da própria sociedade civil e que são fruto da mobilização das pessoas através da utilização da tecnologia digital, não estão na verdade avançando em uma concepção de política mais humanista, mas são apenas uma continuação da perspectiva política globalizada com a qual convivemos a tanto tempo. Naturalmente, ainda é muito cedo para avaliar as consequências dessas mobilizações, mas algumas ações, como o ataque aos jornalistas, nos parecem indicativos de como a mentalidade de muitas pessoas envolvidas continua seguindo os mesmos parâmetros capitalistas e totalitários que já foram tão largamente criticados, além de estarem bem distantes de qualquer tipo de revolução cultural viabilizada pela interconexão da cibercultura.

A simulação gerada pela globalização pode acontecer também no âmbito da linguagem. O jornalista uruguaio Eduardo Galeano (1999) escreveu que não fica muito bem se dizer certas coisas em público. Por isso chamamos o capitalismo de “economia de mercado” e o imperialismo de “globalização”. Mas existem formas mais descaradas de simulação. No Brasil o golpe militar era o Movimento Cívico Democrático e o Nazismo (Nacional-socialismo) era um movimento moral que pretendia “santificar o mundo”. Na ditadura militar chilena havia um campo de concentração que se chamava “Dignidade”. “Liberdade” era o nome do maior presídio da ditadura uruguaia. Esse tipo de simulação nos faz aceitar a realidade de uma forma mais amena, sendo que passamos a acreditar que as ideias que são repassadas por meio da massificação são, na verdade, nossas. O cantor e compositor cearense Ednardo (1977) expressa essa situação muito bem, mas referindo-se especificamente à juventude: “Como é difícil não ter dezoito anos, e acreditar que eu escolho a minha roupa, e acreditar que eu escolho os meus ídolos...”. A música de Ednardo, mais de 30 anos depois, continua tão atual como antes. Nem mesmo a tecnologia digital ou o maior acesso aos bens culturais modificaram significativamente o fato de que ainda estamos em um ambiente onde a cultura de massa é forte e decisiva na construção da experiência que possuímos com a cultura. Daí a importância de analisarmos aqui algumas das discussões teóricas que colocam a cultura de massa em primeiro plano.

1.2 Olhares sobre a cultura de massa

A sociedade de massa, como procuramos discutir até aqui, se constitui a partir de elementos diversos, como a industrialização e a diversificação das formas de consumo, principalmente de produtos culturais. Além disso, a partir do século XX, o encurtamento das distâncias, decorrente tanto do barateamento e agilidade dos meios de transporte (carro, trem, avião etc.) como da diminuição da relação espaço-tempo como consequência do desenvolvimento dos meios de comunicação (rádio, televisão, internet etc.), proporcionou o avanço de valores abstratos, como os ideais de igualdade e liberdade (WOLF, 2010). Esses ideais, aliados a um enfraquecimento dos laços tradicionais, geraram uma constante ampliação do isolamento e do individualismo. Se por um lado esses elementos proporcionaram a alienação das massas, por outro permitiram também a difusão da cultura em níveis mais amplos, diminuindo as

distâncias entre a cultura de elite e a cultura de massa. Longe de ver nisso apenas malefícios, entendemos que a questão da cultura de massa nos coloca diante de uma série de prós e contras. Como afirma Umberto Eco:

(...) desde que o mundo é mundo, artes maiores e artes menores só têm, quase sempre, podido prosperar no âmbito de um dado sistema que permitisse ao artista certa margem de autonomia em troca de certa porcentagem de condescendência para com os valores estabelecidos: e que todavia, no interior desses vários circuitos de produção e consumo, viram-se agir artistas que, usando as oportunidades concedidas a todos os demais, conseguiram mudar profundamente o modo de sentir dos consumidores, desenvolvendo, dentro do sistema, uma função crítica e liberatória (ECO, 1976, p.283).

Nada disso é diferente do que acontece no âmbito da cibercultura. Existem, efetivamente, possibilidades para os artistas se desenvolverem e divulgarem seu trabalho através dos benefícios da tecnologia digital, mas esse mesmo espaço pode ser utilizado pelas grandes corporações que procuram divulgar seus produtos por meio das mídias digitais. Apesar de vivermos em uma ilusão (alardeada por vezes pelos usuários mais entusiastas da cultura digital) de que vivemos atualmente em uma sociedade em que prevalecem as organizações coletivas e onde o individualismo tem perdido força¹⁴, na prática continuamos com os mesmos problemas e vantagens da Indústria Cultural, seja nas práticas econômicas e sociais, seja na forma como nos relacionamos com os produtos decorrentes da cultura de massa.

Tudo isso está no âmbito do imaginário coletivo já analisado por Edgar Morin. Para o referido autor a cultura de massa “constitui um corpo de símbolos, mitos e imagens concernentes à vida prática e à vida imaginária, um sistema de projeções e de identificações específicas” (MORIN, 1997, p.15). Isso nos mostra como a análise da cultura de massa é, necessariamente, a análise de um todo complexo¹⁵, que envolve uma diversidade de elementos culturais e não apenas um recorte de possibilidades. Essa é justamente a crítica que Morin faz em relação a muitos trabalhos que procuram analisar a cultura de massa, já que esses trabalhos, em geral, não buscam uma análise da totalidade das questões, mas mantêm o foco nas vantagens ou desvantagens da cultura de massa, deixando em segundo plano a investigação dessa nova realidade. Esse foco nas dicotomias leva o debate a uma concentração excessiva de problemas pontuais

¹⁴ O termo “coletivo” tem sido utilizado recorrentemente para denominar grupos que atuam em prol de objetivos comuns.

¹⁵ “São os diferentes estratos de nossas sociedades e de nossa civilização que estão em jogo na nova cultura. Somos remetidos diretamente ao *complexo global*” (MORIN, 1997, p.20).

como a demonização dos produtos massivos: “Os intelectuais atiram a cultura de massa nos infernos infraculturais. Uma atitude ‘humanista’ deplora a invasão dos subprodutos culturais da indústria moderna” (MORIN, 1997, p.17). No entanto, como já analisamos anteriormente, essa apropriação e reapropriação de produtos da cultura de elite pela cultura de massa é algo recorrente no âmbito do *kitsch*, um substrato da própria Indústria Cultural. Aliás, esse movimento advindo do *kitsch* nos coloca diante de contradições constantes, envolvendo tanto os processos padronizados de consumo como a necessidade de uma busca por originalidade em relação aos produtos que devem ser fornecidos. Morin afirma que esse paradoxo de uma “organização burocrático-industrial da cultural” (MORIN, 1997, p.26) é consequência da estrutura do imaginário da cultura de massa. Esse imaginário envolve diversos elementos como, por exemplo:

- 1) o papel do artista criador, que no ambiente da cultura de massa se torna ele mesmo produto gerenciado e manipulado;
- 2) a homogeneização da produção e do consumo, avançando para uma homogeneização também de idades, convergindo para uma “dominante juvenil” (MORIN, 1997, p.39);
- 3) a democratização do consumo e do “complexo sociológico constituído pela economia capitalista” (MORIN, 1997, p.42);
- 4) a constituição do homem médio, como uma tendência para a universalidade de valores e comportamentos;
- 5) o desenvolvimento da ética do lazer, como uma obrigação de adesão ao mundo do consumo;
- 6) a escolha do presente e da atualidade como ambiente privilegiado.

Todos esses dados, no entanto, não são, aos olhos de Morin, um sinal de fim dos tempos, mas sim características essenciais do nosso tempo. E é justamente no sentido de entender sua própria época que Morin afirma: “(...) a indústria cultural não produz apenas clichês ou monstros. A indústria de Estado e o capitalismo privado não esterilizam toda a criação” (MORIN, 1997, p.49). Quer dizer, mais do que simplesmente deplorar a Indústria Cultural ou exaltar as vantagens do consumo, o mais importante é procurar entender, de fato, o ambiente em que vivemos, compreendendo que os espaços para a reflexão e a criação sempre serão possíveis.

A partir dessa breve apresentação da perspectiva de Morin, presente na obra *Cultura de Massas no século XX, Vol. I*, pretendemos agora investigar duas análises também clássicas da cultura de massa, feitas por Walter Benjamin, de um lado, e por

Theodor Adorno e Max Horkheimer, de outro, como forma de adquirirmos ainda mais elementos para nos aventurarmos no desafio lançado por Morin: o de procurarmos entender nossa própria época, a época da tecnologia digital, em que a colaboração online se desenvolve.

Walter Benjamin nos legou uma das mais significativas obras do século XX: *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*. O conceito de arte exposto neste texto ultrapassa o interesse simplório da história da arte e dos prognósticos de escolas e movimentos artísticos. De forma dinâmica, Benjamin relacionou o problema da técnica, e de sua constante elevação, a uma crítica da arte. A arte é subordinada à técnica e não mais ao homem? O homem é escravo de sua arte? Ou o homem é escravo da técnica? Estas são algumas das questões que podem ser levantadas a partir do texto de Benjamin. Mas uma das mais essenciais é a questão da reprodução.

Para Benjamin a reprodução é, antes de tudo, *mímesis*, e a atividade mimética surgiu com a própria humanidade e nos segue até hoje. Foi acreditando numa mágica mimética que os primeiros seres humanos desenhavam-se nas cavernas como se estivessem caçando. É pela *mímesis* que a criança começa a aprender os primeiros gestos e significados. E também é pela *mímesis* que os animais se camuflam. O que há de mal então na reprodução? Quando falamos de arte falamos essencialmente de um momento único, de uma atividade que não será realizada outra vez, pelo menos não da mesma forma. O pintor diante de sua tela não mais voltará a pintar aquele mesmo quadro, e nem terá mais aquele mesmo sentimento. O escritor que perdeu seus manuscritos originais não mais conseguirá reproduzir com a mesma intensidade o valor de sua obra perdida, ainda que possua a ideia central. Nem mesmo o ator de teatro, que decora a peça, ensaia todos os dias e a apresenta durante um mês, fará sempre o mesmo. Cada espetáculo terá um quê de único, de especial, que não mais se repetirá. Essa não-repetição, essa posição única e definitiva da arte, é o que não me deixa conhecer de fato a obra de Dostoiévski vendo apenas suas versões e adaptações para o cinema; nem me deixa entender Bach ouvindo apenas um trecho de uma composição como *Jesus, Joy of the Man*. Nas palavras de Walter Benjamin:

Mesmo na reprodução mais perfeita falta uma coisa: o aqui e agora da obra de arte – a sua existência única no lugar em que se encontra. É, todavia, nessa existência única, e apenas aí, que se cumpre a história à qual, no decurso da sua existência, ela esteve submetida. (BENJAMIN, 1992, p.77)

Esse “aqui e agora” da obra é sempre perdido na reprodução. Músicos que fazem apenas discos de estúdio nunca trocarão com o público a experiência central da arte, a permanência (e impermanência) do discurso sendo mostrado, aberto, e não envolto em obscuridades. Mas qual é o grande problema com a técnica, se ela nos permite entrar em contato com obras que talvez nunca pudéssemos ter acesso? Apesar deste aspecto positivo (“a socialização da arte”) a técnica dissimula e tira a autenticidade das mãos do artista. Mesmo que uma pessoa não saiba cantar é possível gravar um *cd* com uma voz afinada a partir de programas que corrigem a voz via computador. Da mesma forma, podemos fazer uma pintura que misture diversas técnicas atingindo um bom resultado, mesmo sem conhecimento apurado de pintura, com o simples auxílio de um *mouse* e um bom programa de edição de imagens. A técnica age como o camaleão na selva: escondendo, enganando, fugindo.

A técnica permite ao artista ser alguém que ele não é, demonstrar capacidades que não possui. O homem, então, que criou a máquina, se rende a ela, já que não é mais capaz de fazer o que fazia antes dela existir. A aura da obra de arte fica para trás quando se privilegia não mais o momento da arte e sim a sua amplitude. Em conjunto com a discussão sobre a aura, Benjamin discute os conceitos de valor cultural e autenticidade. Para Benjamin, existe algo de terrível na cultura de massa e no poder de reprodução que conquistamos com os desenvolvimentos decorrentes da industrialização: com esta possibilidade técnica nós deixamos, pouco a pouco, de ter uma experiência mais intensa com a cultura. Quando Benjamin trata da questão da experiência ele a considera no contexto do paralelo com a experiência religiosa, mística. Fora do ambiente da reprodução em série, questões como a aura da obra de arte, o seu valor cultural e sua autenticidade são tratadas com parâmetros bem específicos. Por exemplo, um quadro de artista revela algo que só pode ser acessado através da percepção daquela obra original que estará disponível em algum lugar específico. Da mesma forma, o seu valor se relaciona com a importância e com a marca que aquela obra deixa sobre a sociedade que apoiou, inspirou ou permitiu sua realização. A autenticidade da obra também é relevante porque marca decisivamente o papel do artista como alguém que influencia e narra sua própria época. No contexto da reprodutibilidade técnica, no entanto, todos esses fatos ganham uma nova dimensão. A aura, que Benjamin define como “a única aparição de uma realidade longínqua, por mais próxima que ela possa estar” (BENJAMIN, 2011, p.249) é a sustentação do valor cultural e da autenticidade da obra, justamente por seu caráter ritual que é perdido no contexto da

reprodução em série e da mecanização de processos, mas também da mecanização do comportamento dos apreciadores de arte, sejam estes apreciadores de literatura, música, ou até mesmo da arte reprodutível por excelência, o cinema. Se a arte sempre foi reprodutível (BENJAMIN, 2011, p.243) e esse processo ocorria paulatinamente em todas as sociedades ainda que com variações em sua regularidade, o mesmo não se pode dizer das técnicas de reprodução, que são um fenômeno que foi almejado em diversos momentos da história, mas que ganhou fôlego principalmente na modernidade. Benjamin ressalta, contudo, que a questão não é apenas a existência ou o avanço das técnicas de reprodução, mas o aspecto simbólico e transformador que a vida em meio à reprodução gera em nossa sociedade:

Com o século XX, as técnicas de reprodução atingiram um tal nível que estão agora em condições não só de se aplicar a todas as obras de arte do passado e de modificar profundamente seus modos de influência, como também de que elas mesmas se imponham como formas originais de arte (BENJAMIN, 2011, p.245).

Essa é, de fato, uma mutação importante na forma como vemos nossa relação com a cultura como um todo. A obra de arte deixa de ter um valor absoluto em si mesma ao mesmo tempo em que a reprodução ganha um *status* que a permite um lugar de reverência e admiração. Poderíamos ver nisso apenas um sintoma da decadência da vida contemporânea, mas Benjamin considera as consequências disto em diversos níveis. Se é verdade que a perda da aura e do sentido ritual das obras de arte diminui sua importância e característica de representação das sociedades que vieram surgir aquelas obras de arte, é também verdade que a reprodutibilidade proporciona um caminho de emancipação e de acesso facilitado aos bens culturais para uma parte bem significativa da população.

Podemos fazer um paralelo entre esta situação e aquilo que ocorre atualmente, em relação à cibercultura. O avanço das tecnologias digitais nos faz experimentar, com uma rapidez antes inexistente, o contato com uma grande diversidade de produtos e processos técnicos que modificam de forma substancial nossa percepção sobre os diversos produtos culturais que já estávamos habituados a consumir (filmes, músicas, livros etc.). Além disso, a nova tecnologia elimina (pelo menos em tese) as barreiras entre os produtores e os consumidores. Agora já não existem processos ou técnicas que se tornam proibidas a determinadas pessoas simplesmente porque o processo envolve um alto custo que transforma em risco sua disseminação em

larga escala. Pelo contrário, o barateamento das tecnologias mobiliza mais e mais pessoas para passarem elas mesmas a produzir vídeos, músicas e textos, que serão disponibilizados online, nos mesmos canais que elas utilizam para encontrar os produtos gerados e mantidos a partir de grandes empresas do campo do entretenimento. O que se discute a partir dessa situação atual não é assim diferente do que o próprio Benjamin observava em relação ao modo como se configurava a reprodução da cultura no início do século XX. No fundo toda a questão se resume ao tema da experiência.

E que experiência é essa que Benjamin atesta? É a que foi perdida no fim do século XIX, com o capitalismo, com o consumismo, com a aceleração moderna tão estranhamente cantada pelos futuristas. Esta concepção da crise da experiência parece estar ligada com a perda da aura da obra de arte e com um desencantamento do mundo¹⁶. Benjamin percebe este desencantamento e esta insegurança ante o mundo moderno primeiro na obra de Baudelaire e depois na dos Surrealistas. Benjamin discute a reprodutibilidade considerando a impotência como uma das características principais do indivíduo perante o mundo moderno; impotência que faz com que o indivíduo não reconheça a sua própria experiência vivida. Não é à toa, por exemplo, que André Breton afirma, no início do *Manifesto do Surrealismo*:

Tão longe vai a crença na vida, no que a vida tem de mais precário, a vida real entenda-se, que, por fim, esta crença se perde. O homem, este sonhador definitivo, dia a dia mais insatisfeito com sua sorte, passa em revista, a custo, os objetos de que foi levado a fazer uso, aos quais dispensou sua incúria, ou seu esforço, quase sempre seu esforço, pois que ele consentiu em trabalhar, pelo menos não lhe repugnou tentar a sua oportunidade (aquilo que ele chama sua oportunidade!). (BRETON Apud TELES, 1977, p.168)

Parece-nos assim que a vida moderna exige uma necessidade de desprendimento, para que nos sintamos vivos. O indivíduo moderno que apenas trabalha, come, dorme e se diverte com as opções oferecidas pela Indústria Cultural, perde aquilo que o torna mais humano: o direito ao sonho. O sonhar surrealista¹⁷ se erige, então, como um apelo à humanidade, como um grito de “acordem!”. Por isso Breton também afirma: “O surrealismo, tal como eu o vejo, declara bastante nosso não-conformismo absoluto para que não possa se tratar de uma questão de traduzi-lo ao processo do mundo real, como testemunho de quitação” (BRETON Apud TELES, 1977, p.202) .

¹⁶ Termo cunhado por Max Weber.

¹⁷ É preciso lembrar que um dos principais métodos surrealistas é o da vigília, estado de semi-consciência entre o sono e o estar desperto.

Da mesma forma, Benjamin afirma que o movimento surrealista tende sempre para uma mobilização para a revolução – revolução social, mas também do espírito – evidenciando que o posicionamento dos surrealistas não é desprovido de sentido. Benjamin aborda sempre a crise da experiência como constituinte da modernidade e da efetivação da cultura de massa. Assim ele estabelece uma relação entre esta crise e o distanciamento dos indivíduos, que se dá pela superexposição da modernidade, nas multidões, no anonimato das grandes cidades. Papel importante é, então, o do *flâneur*, do indivíduo que caminha, que conhece e persegue os caminhos da cidade. No entanto, este tipo indivíduo já se perdeu. Seu maior expoente foi, provavelmente, Baudelaire. Os mais recentes foram os surrealistas. Como afirma Walter Benjamin:

O homem que lê, que pensa, que espera, que se dedica à flânerie, pertence, do mesmo modo que o fumador de ópio, o sonhador e o ébrio, à galeria dos iluminados. E são iluminados mais profanos. Para não falar da mais terrível de todas as drogas – nós mesmos – que tomamos quando estamos sós. (BENJAMIN, 1994, p.33)

Esse indivíduo exaltado por Benjamin é, ao mesmo tempo, o surrealista e a negação do indivíduo fabricado pela sociedade de massa. A tarefa primordial do surrealismo é a revolução e essa revolução pode ser feita nas ruas, no caminhar entre os outros, atestando a realidade que teima em se esconder. Em *Nadja*, livro autobiográfico de Breton (como o são todos os seus livros), encontramos uma obra pulsante, que nos chama para dentro das páginas, ou melhor, para dentro de Paris. Vale lembrar que a resolução de Breton de cunhar um livro com fatos autobiográficos não se dá por simples vaidade, mas sim pela necessidade de procurar todos aqueles elementos cotidianos que se perdem no inconsciente. As artes, para os surrealistas, servem então de elemento chave para trazer de volta esta realidade perdida¹⁸, algo, portanto, bem distante da experiência automatizada vendida pela indústria do entretenimento. Uma obra surrealista tinha sempre a pretensão de se tornar um documento vivo. Podemos atestar isso basta lermos um trecho do livro de Breton:

No passado dia 4 de Outubro, ao fim de uma dessas tardes melancólicas de ócio absoluto que conheço o segredo de passar, encontrava-me na Rua

¹⁸ Salvador Dali, na pintura, também experiencia isto. É conhecida a sua obra *O Toureiro Alucinógeno* que lhe surgiu após ele ter visto uma caixa de lápis de cor com a imagem de uma Vênus. Ao colocar os olhos na caixa de lápis, no entanto, Salvador Dali não viu apenas a Vênus, viu também um Toureiro. A situação, vivida numa pequena loja, lhe valeu um de seus mais importantes quadros.

Lafayette: depois de ter parado por alguns minutos diante da montra da livraria de L'Humanité e adquirido a última obra de Trotsky, prossegui o meu caminho sem destino na direção da Ópera. Os escritórios, os “ateliers”, começavam a esvaziar-se, nos edifícios, de cima a baixo, fechavam-se as portas, as pessoas apertavam a mão no passeio, havia mais gente na rua. Sem querer, ia observando rostos, atavios, comportamentos. Vamos, ainda não seria entre aqueles que encontraríamos alguém disposto a fazer a Revolução. (BRETON, 1971, p.53)

Esta passagem é rica em elementos críticos da modernidade. Em primeiro lugar, Breton aponta numa tarde melancólica (a modernidade em si é, essencialmente, melancólica, de acordo com Benjamin) os lugares pelo qual passou e as transformações que se processavam naquele dia, os escritórios se esvaziando, as janelas que se fechavam, as pessoas se cruzando distraídas etc. E por fim, atesta Breton: “ainda não seria entre aqueles que encontraríamos alguém disposto a fazer a Revolução”. Percebemos aqui uma crítica ao homem moderno, perdido no meio dos outros, incapaz de refletir por si próprio, incapaz de tocar-se de si e dos outros, de observar tudo ao seu redor, de revelar-se em meio à multidão. Esta é a perspectiva surrealista: animosidade diante do vivo, da realidade. A fuga é apenas uma forma de expressar esse momento existente. Walter Benjamin aponta a importância destas imagens surrealistas, quase que fotografadas por André Breton:

Breton capta de forma singular, pela fotografia, lugares assim. Ele transforma as ruas, portas, praças da cidade em ilustrações de um romance popular, arranca a essa arquitetura secular suas evidências banais para aplica-las, com toda sua força primitiva, aos episódios descritivos, aos quais correspondem citações textuais, sob as imagens, com números de página, como nos velhos romances destinados às camareiras. (BENJAMIN, 1994, p.27)

Esse jogo de desprendimento e elucidação parece ser a característica própria do Surrealismo, como um movimento vanguardista que procurava quebrar com a desilusão do homem moderno perante a sua própria imagem. No mundo da *web*, muitas dessas inquietações de Benjamin foram assimiladas e incorporadas ao imaginário coletivo que vê na tecnologia digital uma superação desses problemas. Ainda que Benjamin conseguisse ver um lado extremamente positivo na reprodução (como no caso da possibilidade de termos um acesso mais amplo à cultura disseminada por meio da técnica) existe em sua obra um tom de lamento pela perda da valorização da aura da obra de arte e da cultura em seu sentido mais amplo. Em oposição a isso, a cultura digital responde com a defesa da efemeridade e com a cultura do colecionismo online, que se sustenta com base na ideia de que a reprodução permite o acúmulo e o acesso

irrestrito aos bens disponíveis. De fato, boa parte dos jovens de hoje devem possuir em seus *hd's* de 1 *terabyte* ou mais um número muito maior de músicas e vídeos que qualquer ser humano seria capaz de usufruir em um período de vida médio para a nossa época. Se esses tipos de reações atuais ocorrem a despeito das avaliações positivas e emancipadoras que Benjamin tinha em relação à Indústria Cultural algo bem mais intenso pode provir do negativismo apontado por dois outros grandes autores frankfurtianos: Adorno e Horkheimer.

Theodor Adorno e Max Horkheimer concordam, em alguns pontos, com Benjamin. Segundo eles o sujeito moderno perde a sua identidade e passa a ser sujeito industrial, parte de um esquema já formado do qual não pode escapar, sendo inserido nele de tal forma que acaba consentindo em divertir-se com o que lhe é oferecido. A Indústria Cultural reproduz os produtos que vende, mas também reproduz o indivíduo. O sujeito perde sua própria identidade e o artista mais ainda, já que é utilizado pela Indústria que o manipula tanto quanto ao público. A reprodução é, então, a palavra de ordem, não só para Benjamin, como vimos anteriormente, mas também para os autores da *Dialética do Esclarecimento*. Segundo Adorno e Horkheimer “a cultura contemporânea confere a tudo um ar de semelhança” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p.113). Essa semelhança assume sua máxima potência no sistema dos meios de comunicação de massa. Estes, de forma organizada, pretendem oferecer aos mais diversos públicos diversão e entretenimento pela difusão da cultura. No entanto, podemos verificar que existe uma falsa unidade entre todos aqueles que consomem com o que é consumido. O que a Indústria Cultural oferece ao público não passa, na opinião dos referidos autores, de um amontoado de coisas com valor meramente comercial: “O cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade é que não passam de um negócio, eles a utilizam como uma ideologia destinada a legitimar o lixo que propositalmente produzem” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p.115). Percebemos assim a predominância de uma razão dominadora que subjuga, de certa forma, a sociedade ao plano do condicionamento e do relaxamento mental.

Sendo assim, instituído no berço da burguesia, esse mercado de consumo produz e reproduz apenas aquilo que for estritamente necessário à manutenção do sistema, o que, na grande maioria das vezes, não vai ser nada diferente de uma repetição insistente de um número restrito de fórmulas que parecem se adequar bem ao gosto popular. Na análise destes autores para cada pessoa já existe algo definido, preparado, de forma que nem mesmo os movimentos tidos como subversivos podem escapar a essa

quantificação e divisão de consumidores. Roupas no estilo *hippie* ou calças rasgadas no modelo *punk*, por exemplo, podem ser compradas em shoppings, ainda que os movimentos que inspiram esses modos de vestir tenham se constituído como críticas ao sistema capitalista e à própria Indústria Cultural.

Outro exemplo é a televisão. Por meio deste veículo de comunicação se reproduz diariamente os mesmos programas, filmes, séries e novelas. Mudam as personagens, mas continuam os mesmos padrões, a mesma estrutura. Em contato com um produto desse tipo o sujeito perde sua identidade e passa a ser ele mesmo um sujeito industrial, parte da mecanização que é transmitida a ele, dia após dia. A Indústria Cultural através da televisão, mas também através do cinema e de outros meios, consegue criar analogias e fazer com que o sujeito – sujeito esse que também é objeto e que passa, como tudo o mais, a ser também reproduzido – encontre identificações fortes entre o seu cotidiano e o mundo criado para ele no ambiente da ficção. Essa identificação pode se dar tanto por meio das similitudes com o mundo real como com a instauração do desejo e da admiração pelos ídolos da cultura do entretenimento. Como afirmam Adorno e Horkheimer: “Os grandes astros, porém, os que produzem e reproduzem, são aqueles que falam o jargão com tanta facilidade, espontaneidade e alegria como se ele fosse a linguagem que ele, no entanto, há muito reduziu ao silêncio” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p.120).

Além disso, tudo aparece mastigado, diluído e previsível, para que o consumidor não sinta dificuldade em se envolver com o produto que precisa ser por ele assimilado. Essa lógica da Indústria Cultural é uma lógica que busca eliminar a tensão entre o particular e o universal, concretizada por uma total negação do estilo. Questões essenciais no âmbito da estética como a questão da verdade e da beleza deixam de ser relevantes nesse contexto. A própria verdade é considerada necessariamente como uma verdade em conformidade e volúvel o suficiente para ser abandonada assim que necessário. Divertir-se é também estar em conformidade, já que aceitar se entreter é aceitar deixar de refletir sobre o objeto que proporciona a diversão. O sistema de narrações circulares que se pode perceber em filmes, novelas e em histórias em quadrinhos servem essencialmente para manter em movimento o idêntico. O novo é quase sempre excluído e o que deve ser apresentado como um novo produto é, em geral, essencialmente o mesmo que já existia antes.

A arte necessita do espectador. O que seriam dos quadros sem os seus admiradores ou das poesias sem os seus entusiastas? O que seriam dos atores e dos

músicos sem as plateias? O que seriam dos artistas sem as possibilidades de divulgação dos seus trabalhos? Claro que perguntar pela arte é muito mais do que perguntar pelo modo como a arte é divulgada, mesmo porque o essencial na arte não é o seu alcance, mas outra coisa – algo misterioso que os livros de estética tentam, muitas vezes sem sucesso, desvendar. No entanto, quando nos perguntamos especificamente não pela arte, mas pela possibilidade de se ter acesso a ela, não podemos deixar de falar da comunicação. Os meios de comunicação participam diretamente deste processo, velando ou aproximando as mais diferentes formas de arte de seus apreciadores.

Segundo Thompson a comunicação é “um tipo distinto de atividade social que envolve a produção, a transmissão e a recepção de formas simbólicas e implica a utilização de recursos de vários tipos” (THOMPSON, 1999, p.25). Importante situar o fato de que, para Thompson, as formas simbólicas são

ações, objetos e expressões significativas de vários tipos – em relação a contextos e processos historicamente específicos e socialmente estruturados dentro dos quais, e por meio dos quais, essas formas simbólicas são produzidas transmitidas e recebidas (THOMPSON, 1995, p.181)

Partindo do conceito de comunicação oferecido por Thompson e de sua caracterização das formas simbólicas, torna-se necessário considerar o papel fundamental da comunicação na distribuição das artes na contemporaneidade. Da mesma forma, não há como não nos questionarmos a respeito de até que ponto a televisão, o rádio, a internet etc., realmente contribuem para o acesso irrestrito à cultura.

Para Adorno e Horkheimer a Indústria Cultural é maléfica para a cultura, diminuindo suas possibilidades e encarcerando o “consumidor artístico” num padrão sempre previsto. Identificamos a partir do texto *A Indústria Cultural*, que faz parte do livro *A Dialética do Esclarecimento*, uma série de categorias que nos ajudam a pensar a questão de que estamos tratando aqui. Colocaremos a seguir uma disposição das categorias que nos parecem essenciais para a nossa discussão, a partir das ideias de Adorno e Horkheimer, relacionando elas com o novo contexto da tecnologia digital. Já mencionamos algumas dessas categorias nos parágrafos anteriores, mas a proposta aqui é discutir como essas categorias analisadas por Adorno e Horkheimer estão conectadas com a cibercultura e com os princípios da cultura digital:

1. Serialização: O sistema da indústria cultural não pode atender às demandas individuais do mercado. É feito então um levantamento estatístico que distribui

- os consumidores em categorias. Como resposta a isso, a cultura digital defende a diluição do indivíduo, a liquidez do homem contemporâneo, sintoma do mundo pós-moderno;
2. Sujeito Industrial: O sujeito para a indústria não é um indivíduo com particularidades, mas um consumidor. A indústria tende à alienação do sujeito. Para isso criam esquemas que tendem a ser sempre os mesmos. Assim, nos filmes, nas músicas e nas novelas os consumidores já sabem sempre o que esperar. Já na ideologia da cultura digital a defesa do consumidor some em detrimento da defesa da “pilhagem” cultural. Quer dizer, tudo o que está disponível online pode e deve ser tomado. Não existe mais o consumo, mas a fruição livre da cultura;
 3. Universalização: A universalidade da cultura de massa é inevitável. Sob a concepção parcialmente interessante de cultura as ideologias tendem para a falsa identidade entre o ideal e o real. A eliminação de identidades é a resposta da cultura digital, que vê o homem contemporâneo como aquele que não assume um perfil definido, mas qualquer perfil que se queira;
 4. Automatização: O sujeito industrial tem sua imaginação e espontaneidade atrofiada diante da automatização. A produção da indústria visa cessar a atividade mental de natureza crítica dos indivíduos. Na cultura digital a automatização proposta pela indústria do entretenimento é rechaçada com a tendência a recriação, a intervenção cotidiana dos usuários. Tudo pode e deve ser recriado, reinterpretado, nada deve ser aceito da forma modelada como foi planejada;
 5. Divertimento: Arte e divertimento são reduzidos a um falso denominador comum. O divertimento só é divertimento se for para um amplo consumo, sem se considerar a possibilidade da fruição livre. Os defensores da cultura digital livre acreditam na autonomia do indivíduo, que passa a definir ele mesmo o valor que o entretenimento tem em sua vida;
 6. Valor de uso e Valor de troca: As obras de arte sempre foram também, de uma forma ou de outra, mercadorias, mas no século XX o mercado ficou maior que o artista e este perdeu a sua autonomia. Por conta disso e considerando a inevitabilidade de uma reposição do lugar do artista como detentor de sua obra é que os defensores da cultura livre trabalham em prol da ideologia da “obra

única”, ou seja, a disponibilização de todo conhecimento via *web*, tal qual um modelo amedrontador da biblioteca infinita imaginada por Jorge Luis Borges.

A ideia da cultura livre como um efeito colateral das possibilidades e iniciativas decorrentes das mudanças tecnológicas e econômicas é o que é colocado pela maioria de seus defensores. Para eles, o ambiente criativo e as possibilidades da tecnologia digital são uma resposta à altura para aquilo que experienciamos com a Indústria Cultural. Na esteira de Adorno e Horkheimer, os defensores da cultura livre entendem o processo de barateamento e de massificação da produção da cultura como algo simplesmente inevitável. Como afirma Clay Shirky:

Do mesmo modo, quando a publicação – o fato de tornar algo público – deixa de ser difícil para ser praticamente fácil, as pessoas acostumadas ao antigo sistema muitas vezes consideram frívola a publicação por amadores, como se publicar fosse uma atividade intrinsecamente séria. Mas nunca foi. Publicar era algo que precisava ser levado a sério quando seu custo e esforço faziam com que as pessoas o levassem a sério – se você cometesse erros demais, estaria fora do negócio. Mas, quando esses fatores desaparecem, o risco também desaparece. Uma atividade que antes parecia intrinsecamente valiosa revelou-se apenas casualmente valiosa, como demonstrado por uma mudança da economia. (SHIRKY, 2011, pos. 695)

O valor da atividade diminui com o seu excesso de produção. Se todos podem escrever em um *blog* a atividade de escrever por si mesma deixa de ser algo extremamente relevante e significativa. Se todos podem produzir música e divulgá-la online, pouco será o valor dessa iniciativa. Por outro lado, se perdemos essa exaltação do poder criativo e diminuimos as exigências em relação ao que consumimos (afinal de contas, se temos muita oferta não temos como ter critérios de restrição muito grandes), nós ganhamos em termos de potencialidade e desbravamentos de novos caminhos. Contra os críticos da cultura livre, os seus defensores alegam que eles não conseguem ver os benefícios diretos da liberação dos pólos de emissão e recepção, justamente porque se acostumaram a pensar utilizando os moldes da Indústria Cultural. Mas as próximas gerações, provavelmente, não viverão esses dilemas.

1.3 Consumo e entretenimento: desdobramentos da cultura de massa à digital

Podemos apontar dois tipos de modificações sociais e tecnológicas que geraram importantes mudanças nas práticas de consumo dos produtos culturais no

século XX e com consequências diretas na forma como consumimos os mesmos produtos agora no século XXI. São eles:

- 1) O surgimento de consumidores especializados na fruição dos produtos, mas de certa forma distantes dos processos de criação;
- 2) A popularização de muitos aparelhos e produtos que passaram a interferir no nosso modo de experimentar os mais diversos bens culturais.

Em relação ao primeiro tipo de modificação tecnológica mencionada poderia se argumentar que na verdade não surgiu um novo tipo de consumidor, mas sim o novo tipo de produto que determinou e condicionou os consumidores a agirem desta maneira. Esta forma de argumentação, bem próxima da análise de Adorno e Horkheimer em sua compreensão do aparato técnico e da Indústria Cultural como veiculadores de uma ideologia do consumo pelo viés capitalista, é uma interpretação possível. No entanto, acreditamos que, ainda que se deva levar essa crítica à ideologia dominante seriamente em consideração, não devemos pressupor a imagem de um consumidor passivo e refém da tecnologia e dos construtos mediáticos. De fato, entendemos que os consumidores, ainda que de certa maneira pressionados pela propaganda e pelos mais diversos tipos de artifícios que possam ser utilizados para levá-los ao consumo de determinados produtos, não são inteiramente isentos de sua parcela de intervenção nesse processo. Os consumidores dão significado e justificam a lógica capitalista do consumo na Indústria Cultural não podendo ser, a nosso ver, reduzidos a meras vítimas indefesas de um sistema opressor. Por acreditarmos nisso utilizamos essa imagem do surgimento de um novo tipo de consumidor, decorrente de mudanças estruturais na cultura do entretenimento do início do século XX.

No mundo pré-revolução industrial um número muito pequeno de pessoas poderia se dar ao prazer da leitura ou de poder ouvir música em casa. Em geral, essas pessoas, nobres ou burgueses em ascensão, eram não só alfabetizadas, mas também instruídas para serem escritores ou músicos. Não queremos dizer com isso que toda e qualquer pessoa instruída seria um Goethe, mas que a educação era moldada em função de valores bem distintos dos valores da educação atual. Isso era tão importante para as classes sociais mais favorecidas economicamente até, pelo menos, o início do século XX, que as levava a endossar o pensamento de determinados autores em prol da criação e manutenção de um *status* político e intelectual. Foi o que aconteceu, por exemplo, com Schopenhauer durante a década de 1840 em diante. Depois de muito tempo

convivendo com o ostracismo e com a negação dos seguidores de Hegel, o autor de *O Mundo como Vontade e como Representação* conseguiu fama no final da vida justamente por ter encontrado um público com poder econômico que precisava se afirmar no campo intelectual: a burguesia. Hegel e Kant eram não só complexos demais, como filosoficamente caíam pouco a pouco em descrédito para parte significativa do público letrado da época. Schopenhauer, com seu pessimismo realista e com sua proposta de escrever com clareza e sem floreios desnecessários, encontrou na burguesia, ainda não refém dos ideais tradicionais da filosofia, um público que o compreendia e o aprovava¹⁹.

Escrever bem foi, por muito tempo, no ambiente da cultura letrada, tão essencial quanto ler. Alberto Manguel, em *Uma história da leitura*, discute o fato de que a leitura se desenvolveu, principalmente, a partir de um público bem restrito: os próprios escritores. Não é também por acaso, por exemplo, que Jorge Luis Borges, um dos mais importantes escritores do século XX e da literatura mundial, tenha afirmado, em diversos momentos, que se via muito mais como um leitor do que como um escritor, ou que não conseguia distinguir como mais importante ou necessária nenhuma das duas ações. Borges é, contudo, um modelo de erudito que está cada vez mais distante de nós. Apesar de ter vivido e desenvolvido toda a sua obra no século XX, Borges representa muito bem o espírito romântico do artista genial, envolto em sua obra e inteiramente dedicado a ela. Essa atitude, tão exaltada pelos escritores e artistas do período romântico, não condiz mais com a nossa realidade de século XXI e nem mesmo com a dinâmica social e técnica do século XX. A educação das famílias abastadas privilegiou por muito tempo a formação do indivíduo a partir do contato com as artes e com o conhecimento humanista. A partir da Revolução Industrial e com ideais do Iluminismo outra dinâmica se desenvolve no âmbito social e político tendo como reverberação no campo educacional o surgimento da educação pública, gratuita (financiada pelo Estado) e obrigatória para todos. Essa foi uma transformação significativa e importante não só em relação à mentalidade das pessoas, mas também no sentido de uma tomada de decisão política em prol de um mundo em que a divisão dos recursos – não só os materiais, mas também os culturais – fosse um pouco menos injusta. Talvez por isso muitos pensadores da época (podemos citar Thomas Malthus como um representante clássico) desacreditavam da possibilidade de se investir recurso do Estado para o bem-

¹⁹ SAFRANSKI (2011) apresenta o contexto social e político que privilegiou a leitura de Schopenhauer em detrimento de outros filósofos com detalhes.

estar e crescimento intelectual de toda a população. Aquela – a instituição da educação pública para todos – foi realmente uma ideia sem precedentes e não parecia viável a longo prazo. Naturalmente existiam mais interesses econômicos e pragmáticos na adoção deste modelo de educação do que ideais iluministas ao modo de um Rousseau, por exemplo, pois se tratava de uma educação voltada para oferecer os rudimentos básicos do conhecimento constituído historicamente tendo como objetivo capacitar o trabalhador para ocupar espaços cada vez mais específicos no crescente modelo de divisão social do trabalho decorrente do capitalismo. Ou seja, é basicamente o modelo educacional com o que convivemos ainda hoje.

Algo parecido com isso se dava também com a música. Por muito tempo a distinção entre música popular e erudita foi não só uma distinção qualitativa em relação ao tipo de produção artística, mas também a um modelo de formação do cidadão em função desse bem cultural: a música. Muitas famílias ricas possuíam em casa instrumentos musicais como o violino e o piano e a única forma de se ouvir música em casa era ter alguém em casa habilitado para executar esses instrumentos. O mercado de venda de partituras de compositores famosos (Beethoven, Schubert etc.) era justificado unicamente por essas pessoas que investiam em educação musical para poderem usufruir, em casa, as novidades da música erudita e, em muitos casos, também do que era tido como gosto popular. Além disso, essa condição de exclusividade garantia àquelas classes sociais economicamente mais favorecidas um *status* que servia também como um diferencial cultural importante. Ter acesso às obras de literatura, filosofia e música erudita não era algo para todos e, certamente, era um importante elemento de distinção social. Esse ambiente de quase exclusividade de acesso aos bens culturais ditos como eruditos foi abalado com a massificação de determinados produtos e tecnologias. O fonógrafo, por exemplo, não foi concebido para a música, mas foi vendido posteriormente como um produto capaz de trazer para a casa de cada cidadão a sensação de ouvir música como se estivesse sendo executada ali mesmo naquele ambiente. O verbo “*play*”, por exemplo, utilizado ainda hoje como sinônimo de executar música, foi utilizado estrategicamente para vender a ideia de que colocar um disco em casa era praticamente o mesmo que tocar um piano.

Algo semelhante se dava com muitos programas de rádio que, nas primeiras décadas do século XX, se ocupavam de divulgar trechos das principais obras de música erudita e também de comentar obras literárias e até mesmo faziam a leitura completa de obras que o grande público talvez tivesse pouca chance de ter acesso, fosse pelo fato de

que muitos livros ainda eram caros e difíceis de serem localizados, fosse pelo fato de que esse público do rádio podia ser também composto por pessoas que não eram alfabetizadas, mas que poderiam, assim, ter acesso à literatura por outro caminho. Juntamente a isso, o universo cultural do século XX se expandia por outros ambientes e quebras de paradigmas com o desenvolvimento das vanguardas na Europa e posteriormente em outros lugares do mundo, incluindo o Brasil. Esses movimentos artísticos questionavam métodos, materiais e princípios hierárquicos até então estabelecidos como um padrão para as diversas artes, como mostramos anteriormente na análise de Benjamin sobre o Surrealismo. Essa ruptura de paradigmas em conjunto com o desenvolvimento de um novo mercado de consumo e de um projeto diferente de escolarização, voltado menos para a formação do indivíduo erudito e mais para a constituição de um indivíduo capacitado para o mercado de trabalho, nos levaram ao segundo tipo de modificação social e tecnológica que mencionamos anteriormente: o acesso a aparelhos e produtos que proporcionaram um maior contato com os bens culturais desenvolvidos em larga escala.

Se na primeira metade do século XX uma televisão custava muito mais do que um trabalhador comum poderia ganhar em muitos anos e a programação oferecia pouquíssimas opções, no final da década de 60 a televisão já era objeto viável de desejo de grande parte das famílias norte-americanas, assim como os aparelhos de som de alta-fidelidade, dentre outros hábitos sociais e culturais, como o cinema, por exemplo. Esse desenvolvimento de produtos gerou interessantes contradições como o surgimento do movimento *beatnik*, cujo principal representante é o escritor Jack Kerouac, autor de *On the Road*. O movimento *beat* era um movimento de contracultura que criticava o capitalismo, seus hábitos de consumo e os padrões sociais preestabelecidos em torno de instituições tradicionais como a família (instituída em princípios monogâmicos) e a religião. A contradição ou paradoxo da questão é que esse movimento só pôde se constituir por conta dos moldes da cultura de consumo norte-americana em torno da música popular e da literatura. A crítica nesse caso surgiu de uma insatisfação com um modelo social político e econômico, mas influenciou a cultura popular de tal maneira que determinou o surgimento de ícones da música, como Bob Dylan e *Beatles*, artistas que ultrapassaram os limites do movimento crítico que os inspirou e se tornaram, de certa maneira, produtos do mesmo modelo de consumo que era criticado pelos artistas da geração *beat*.

Outra questão importante é a instrumentalização dos mais diversos processos sociais e culturais, desde a forma como passamos a consumir música até a influência da moda no cotidiano das pessoas. Em relação à música é possível perceber essa transformação no fato de como os processos foram sendo modificados em um tempo muito curto. Da popularização dos vinis e da música pop, principalmente o rock da década de 50, até o lançamento do *walkman* pela Sony passaram apenas pouco mais de vinte anos. Pode parecer que a modificação não é expressiva, mas a portabilidade e facilidade de se copiar e reproduzir música por meio das fitas cassete que eram utilizadas no *walkman* eram realmente mudanças importantes, com diversos impactos.

Em primeiro lugar, o vinil não podia ser facilmente copiado e repassado de um ouvinte para outro, o que dava ao mercado da música e às empresas que controlavam os lucros advindos das obras dos artistas um grande controle sobre o que seria produzido e como seria comercializado. A fita cassete começou a ser comercializada oficialmente pela empresa holandesa *Philips* em 1963, transformando esse cenário significativamente. A partir desse momento já era possível copiar um disco de vinil para uma fita cassete e distribuir esse conteúdo, processo que foi alavancado com o barateamento das fitas cassete, dos aparelhos de som que já vinham com suporte para os dois formatos (vinil e cassete, além do rádio) e com o surgimento do *walkman*.

Um segundo impacto dessa tecnologia foi na forma como o ouvinte passou a tratar o produto musical, gerando, conseqüentemente, modificações também na forma como os artistas passaram a encarar a sua obra final. Se antes um disco de vinil era pensado em lado A e lado B, com a principal música de divulgação (para o rádio) no lado A e como uma estrutura de sequência de músicas meticulosamente pensada, com a fita cassete tudo isso passa a ser revisto e transgredido. Surgem assim as coletâneas de fãs, as *mixtapes*, e a escolha da sequência das músicas no vinil passa a ser pouco a pouco menos relevante. Se tomarmos os dias atuais podemos ver como esse tipo de trato com a obra musical gravada gerou um tipo de consumidor cada vez menos preocupado com o conjunto de uma obra e cada vez mais interessado nos trechos e recortes facilitados pela tecnologia digital, o que tanto pode acontecer por conta do compartilhamento de arquivos *mp3* como pode se dar também pela compra legal de música através de sistemas de vendas de arquivos e *streaming* de áudio como o *Itunes*, onde se pode comprar tanto um disco completo de determinado artista como músicas isoladas, retalhadas de uma obra maior.

Outro campo em que podemos perceber esse tipo de interferência é na área da imagem, mas especificamente na fotografia. A fotografia digital, que já existia desde a metade da década de 70²⁰, ainda que não fosse naquele momento viável comercialmente pelo alto custo, foi pouco a pouco modificando o hábito dos fotógrafos amadores e profissionais. Se antes era necessário escolher bem que fotos tirar e calcular diversos aspectos que iam da composição da cena à relação entre o tipo de filme e a quantidade de luz do ambiente, com a fotografia digital passamos para uma era de excesso de imagens e desvalorização do cuidado com o tipo de imagem produzida. Era muito comum nas famílias mais antigas (mas sabemos que algumas mantêm ainda hoje esse costume) o álbum de família, que era projetado com fotos importantes e distintas da família e que, em geral, era apresentado para as visitas. O álbum virtual, de plataformas como o *Facebook* ou o *Flickr*, por exemplo, pode ser apresentado como sendo uma versão “melhorada” do antigo álbum, mas, na prática, se trata de algo totalmente distinto. Primeiro porque nesse formato de álbum a quantidade de imagens é tão ou mais importante do que a qualidade das fotos; e depois porque, diferentemente do álbum tradicional, o álbum virtual é feito para ser esquecido. No *Facebook* um álbum criado poderá sempre ser consultado. Mas considerando-se a quantidade de informações disponíveis na rede social, um álbum já visto e eventualmente comentado dificilmente será revisitado.

O modo quase simplório que utilizamos para ter acesso a músicas, vídeos e arquivos de texto através da *web* nos coloca diante de uma nova forma de relação com esses bens culturais. Se antes a escassez controlada e a criação de demanda específica para determinados nichos de consumidores eram trunfos da Indústria Cultural hoje esses aspectos são subvertidos por uma nova ordem do consumo que implica:

- 1) Na conveniência de se acessar os dados de qualquer lugar ou dispositivo e mantê-los armazenados fora de uma mídia física;
- 2) Em uma cultura de customização de tudo, já que o consumidor pode e quer escolher o produto que quer consumir e apresentar ele mesmo diferenciais em relação a outros consumidores;
- 3) Uma dinâmica de apropriação e reapropriação dos diversos conteúdos disponíveis, ao ponto de se deslocar de certa maneira a própria questão da autoria como algo relevante nesse atual contexto.

²⁰ O primeiro protótipo de câmera digital foi criado pela Kodak em 1975. No entanto, só a partir do final da década de 80 começaram a ser produzidas câmeras digitais com a finalidade de comercialização.

Vamos apresentar exemplos destes três aspectos levantados para melhor explicitar nossa observação. Em relação ao primeiro aspecto podemos expor o interesse crescente dos diversos desenvolvedores de *softwares* e dispositivos em busca de uma maior portabilidade de dados e acessibilidade como forma de conquistar os consumidores. Podemos exemplificar isso por meio dos livros digitais. Hoje é possível que um leitor compre um livro pela *Amazon* de sua casa e receba o mesmo em apenas dois minutos, via *download* digital. Vamos imaginar que esse *download* foi feito em um PC na casa dessa pessoa (vamos chamá-lo a partir de agora de “o leitor”). Depois que “baixou” o livro e leu as duas primeiras páginas, vamos imaginar que esse nosso leitor precisará ir para o trabalho de metrô. Ele fecha o arquivo do livro no PC e sai de casa. Quinze minutos depois, já dentro do metrô, o leitor tira o *smartphone* do bolso, abre o aplicativo de leitura de *ebooks* e continua a leitura exatamente do ponto em que parou em casa. Importante ressaltar que quando abriu o aplicativo no *smartphone* ele foi direcionado exatamente para a página e parágrafo em que estava e foi também avisado de uma estimativa de tempo provável que levará para terminar de ler o livro. Ainda no metrô, antes de descer na estação perto de seu trabalho, o leitor verifica uma passagem que gostou do livro e decide mostrá-la para sua esposa. Ele grifa a passagem do texto com a ferramenta do aplicativo de leitura disponível no *smartphone* e manda o trecho selecionado para o *email* da esposa. Junto com a citação ele coloca uma pequena mensagem. O leitor guarda o *smartphone* e sai do metrô, logo chegando ao trabalho. Após o almoço, ainda com algum tempo livre, ele decide ler mais um pouco. Tira o *tablet* da mochila e continua a leitura do ponto em que parou no *smartphone*. Depois do trabalho o leitor faz o caminho inverso para casa, mantendo o mesmo esquema de leitura. À noite, antes de dormir, ele decide ler um pouco mais. Sua esposa já está dormindo. Ele opta então pelo seu aparelho específico para *ebooks*, já que se trata de um dispositivo otimizado para leitura noturna, sem luz excessiva para cansar os olhos ou incomodar outras pessoas no recinto. Quando desliga o aparelho para dormir ele vê uma mensagem na tela do dispositivo: “30% do livro lido. Estimativa de término: duas semanas”.

Não queremos dizer aqui que esta realidade que apresentamos é a realidade de muitas pessoas. Na verdade é exatamente o inverso. Provavelmente só um número muito restrito de pessoas deve ter acesso a essa quantidade de dispositivos e tecnologias para poder ter uma rotina de leitura desse tipo. Isso, contudo, não inviabiliza o fato de que esse tipo de conveniência vendida pelo mercado e ansiada por parte do público

consumidor tem crescido constantemente. Estamos cada vez mais reféns de procedimentos que facilitem nossos hábitos e deixem menos espaços para padronizações de rotinas em torno de tarefas que envolvem qualquer coisa, incluindo o consumo de produtos culturais. Por que se deslocar para comprar um *cd* em uma loja se é possível comprar as músicas que a pessoa necessita de casa, através de sistemas como o *Itunes*? Por que comprar jogos para PC e ter o trabalho de instalá-los na máquina e precisar inserir o DVD no leitor do computador sempre que se quiser jogar, se os serviços de distribuição online de jogos permitem que o usuário baixe o jogo otimizado para o seu computador, podendo inclusive deletá-lo quando quiser e fazer o *download* em outro momento sem perder o seu progresso no jogo? Por que dedicar um espaço específico na casa para guardar livros e reservar um espaço para a leitura quando se pode carregar 200 livros em um único dispositivo digital para onde quer que você vá? Por que sair de casa e alugar um filme, se é possível alugar o filme sob demanda pela internet ou pelos serviços de *tevé a cabo*, escolhendo em que dispositivo assistir e sem precisar devolver nenhuma mídia física? Estamos cada vez mais habituados com a conveniência da tecnologia digital e isso dificilmente mudará.

O segundo aspecto que levantamos anteriormente é a questão da customização, que se dá desde a forma como alguém escolhe consumir música (comprando um álbum inteiro ou apenas algumas músicas do disco) até a customização de roupas e acessórios, que podem ser modificados e comprados pela internet, indo de uma simples estampa de camisa até um computador inteiramente personalizado. A customização em si não é algo decorrente da tecnologia digital, mas a facilidade de gerir as demandas de customização e ainda assim criar um produto rentável e economicamente viável sim. Vamos tomar a publicação de um livro como um exemplo. Por muito tempo foi muito difícil e caro publicar um livro. Se não conseguisse um contrato com uma editora, o autor, na maioria das vezes, deveria bancar os custos de produção e distribuição de seus livros, o que não sairia barato, dado que a produção feita pelas editoras seria necessariamente em tiragens grandes para justificar a impressão e a divulgação, além da distribuição que demandaria muito esforço para conseguir esgotar a tiragem de livros publicados. Esse sistema ainda existe até hoje, mas ele não é agora o único modelo. Empresas especializadas em autopublicação, como *Blurb*²¹ e *Clube de Autores*²² modificaram completamente esse processo. Pode parecer

²¹ <http://br.blurb.com/>

²² <http://www.clubedeautores.com.br/>

estranho falar em uma empresa que fornece autopublicação, mas é isso basicamente o que elas realmente oferecem. Funciona da seguinte maneira: uma pessoa interessada em publicar um livro acessa o *site*, baixa o *software* disponibilizado, insere os elementos do livro (texto, imagens, ISBN etc), clica no botão “publicar” e paga pelo serviço. Com esses simples passos a pessoa já terá um livro publicado. Essas empresas funcionam com impressão sob demanda. Quando o escritor publica o seu livro ele compra uma cópia pra ele mesmo e o livro fica automaticamente disponível para venda online. É possível utilizar o próprio site da empresa para divulgar a obra e sempre que alguém se interessar em comprar uma cópia do livro o autor recebe sua cota de lucro, que pode variar de 50% a 100%, dependendo do formato vendido. Aqui a customização se dá num nível efetivamente bem mais benéfico para o cidadão comum, que pode agora prescindir de um modelo de sistema editorial que, na prática, só é viável para pessoas que tenham em vista a possibilidade de vender uma grande quantidade de exemplares de seus livros, o que não acontecerá com todos os autores. Além de utilizar uma estratégia racional de uso dos recursos (só se imprime o que é necessário e quando necessário) esses serviços de autopublicação tem a vantagem da customização que mencionamos antes. O autor consegue optar pelo melhor formato de livro, qualidade do papel, preço e toda e qualquer decisão que envolva o produto final que ele pretende divulgar. Se antes isso parecia impossível, pois nenhuma empresa poderia acreditar que conseguiria lucro dessa forma, hoje esse já é um modelo sustentável de negócio, sendo que essa forma de trabalho beneficia não apenas a empresa que facilita o processo de publicação das obras, mas principalmente o autor e o consumidor, que têm um produto de qualidade e sob demanda em suas mãos, sem que um grande processo burocrático tenha que se desenrolar no meio do caminho.

Por fim, colocamos também a questão da apropriação e reapropriação dos conteúdos e informações disponíveis. Quando um vídeo é disponibilizado na internet, ele rapidamente fica disponível para *download*, podendo ser reutilizado em projetos de outras pessoas. Isso já é feito normalmente, com ou sem a permissão oficial de quem disponibiliza seu material na internet, mas existem iniciativas de aplicativos e redes sociais integradas que tem seu foco justamente nesse aspecto da tecnologia digital²³. É o

²³ Muitos sites e serviços online, como o *Youtube* e o *Flickr*, por exemplo, incentivam o uso da licença livre, o *Creative Commons* (<http://creativecommons.org.br/>), que é basicamente uma autorização do autor daquele conteúdo para utilização e reutilização do mesmo. Existem vários modelos de licença do *Creative Commons* e falaremos mais sobre esse tema no último capítulo desta tese.

caso do *Mixbit*²⁴, um aplicativo para divulgação de vídeos com uma rede social embutida nos moldes do *Instagram*, mas com o diferencial de que tudo, absolutamente tudo o que é postado, é de domínio público e pode ser utilizado em projetos dos outros usuários. É possível inclusive que um determinado usuário faça seus vídeos apenas a partir dos vídeos dos outros sem nunca postar nada original por conta própria. O sucesso recente do aplicativo mostra que algumas das preocupações mais comuns durante a popularização da *web*, principalmente a partir dos anos 2000, vêm pouco a pouco deixando de ser tão relevantes para um número significativo de pessoas. Estamos nos referindo à ausência de privacidade e de controle sobre os dados. Na prática, todo usuário da internet sempre imaginou que seus dados não estariam inteiramente seguros mas a assinatura do contrato de serviço que diz que os dados estão protegidos é uma garantia, ainda que muitas vezes apenas no nível psicológico, para que cada um se sinta à vontade no ambiente online. No entanto, quando surgem serviços que deliberadamente defendem a não privacidade e total ausência de domínio sobre o destino do material disponibilizado pelas pessoas, seria natural que houvesse uma rejeição, o que não acontece no caso do *Mixbit*. É bem diferente, sem dúvida alguma, uma situação desse tipo e uma situação em que se descobre que governos investigam e interceptam dados online de usuários no mundo todo. Mas aqui entra o elemento psicológico regulador que mencionamos antes. Ainda que sempre tenha sido possível não ser inteiramente dono de seus arquivos e informações, se o serviço utilizado (fosse um gerenciador de *emails* ou uma rede social) passava a informação de que havia proteção dos dados, a liberação deles, para quem quer que seja, não é algo esperado e considerado justo.

A sociedade do século XXI, principalmente Ocidental, é, provavelmente, a que sofreu mais impacto com a mediação tecnológica, não só em termos quantitativos (número de pessoas com acesso a bens culturais e dispositivos), mas também qualitativos, no sentido de que essas mudanças implicam, necessariamente, na construção social de novos comportamentos e novas práticas nos mais diversos níveis: ético, estético, pedagógico, econômico etc. O atual momento em que vivemos acompanha a expansão do material de consumo a que temos acesso para muito além de uma simples reprodução – seja fidedigna ou não – da realidade. A tecnologia tem tornado cada vez mais cotidianas cenas e percepções que em outras épocas seriam impossíveis. Recentemente as tecnologias têm ocupado cada vez mais importância nas

²⁴ <https://mixbit.com/>

ações básicas e decisões diárias das pessoas. Vivemos em um mundo cada vez mais automatizado: cartões de crédito, acesso a prédios via identificação eletrônica de digitais, televisões e celulares inteligentes (*smart tvs* e *smartphones*), digitalização de arquivos, armazenamento de dados via “nuvem”²⁵ etc. Todas essas coisas a que vamos pouco a pouco nos acostumando e que fazem com que a internet e suas tecnologias derivadas pareçam tão naturais são, na verdade, interferências bruscas em nosso modo de viver e consumir. Estamos cada vez mais dependentes da tecnologia e, contraditoriamente, entendemos cada vez menos como ela funciona, ou seja, como seus processos mais elementares são organizados em prol do resultado esperado. Aquilo que nos é vendido é o resultado, é o que determinado aparelho é capaz de fazer e como ele vai revolucionar nossa vida. Já existem casas inteiramente modeladas em função da internet das coisas²⁶ e o interesse da indústria é que, em breve, grande parte das pessoas passe a investir nessas tecnologias. O outro lado da questão, contudo, é que a utilização de objetos e procedimentos automatizados gerará impactos em nossas vidas, não só em relação ao conforto e comodidade, mas também no âmbito das relações sociais. Que consequências surgirão com tudo isso, no entanto, ainda estamos bem longe de saber.

Mas uma questão mais pontual – ainda que não menos importante – é como chamamos esse ambiente em que acontecem essas transformações que mencionamos até aqui. Já utilizamos, neste primeiro capítulo, os termos “cultura digital”, “tecnologia digital” e “cibercultura” para nos referirmos aos mesmos contextos e, mesmo entendendo que esses termos não são conflitantes, achamos necessário justificar a utilização do termo “cibercultura”, que será empregado em nossa pesquisa de forma prioritária.

1.4 Sobre o termo “cibercultura”

A cibercultura tem se revelado uma área propensa à constituição de um rico imaginário simbólico. Termos como *ciberespaço*, *virtual*, *online*, *sociedade em rede*, *download*, *upload* etc., têm se popularizado e entrado no linguajar cotidiano de forma

²⁵ Quando dizemos “nuvem” estamos nos referindo à computação em nuvem (*cloud computing*), isto é, o compartilhamento de dados e informações através de computadores e servidores interligados por meio da internet.

²⁶ “Internet das coisas” (*Internet of Things*) é um termo derivado de pesquisas recentes desenvolvidas principalmente, mas não exclusivamente, pelo MIT, nos EUA. A proposta da internet das coisas é utilizar o avanço das tecnologias de transmissão de dados e nanotecnologia para criar objetos mais interativos e mais inteligentes para operacionalizar processos e tarefas pré-determinadas.

muito rápida e intensa. Contudo, apesar de utilizarmos esses termos com mais frequência, é bem provável que pouquíssimas pessoas consigam definir minimamente cada uma dessas expressões e palavras. Esse parece ser um movimento natural e recorrente, já que a utilização e massificação de um novo termo exige um tempo de maturação para que o sentido seja absorvido e compreendido pela sociedade. O problema, no caso da cibercultura, é que esses termos passam rapidamente a se tornarem datados e defasados, sem que se tenha de maneira suficiente analisado seus usos e interpretações. O próprio termo “cibercultura” é um exemplo. O prefixo “ciber” tem origem grega (“*kubernan*”) e está associada à ideia de controle ou governo de algo. Seu sentido, no contexto da cibernética, se desenvolveu como uma proposta de controle de sistemas de automação, tanto no que se refere a máquinas como a grupos humanos. Mas apesar disso é comum observamos associações entre o termo “cibercultura” e a ideia de um livre acesso a bens culturais e informações disponibilizados na *web*, bem como o ciberespaço como um ambiente de liberdade e democratização do conhecimento. Isso acontece, a nosso ver, por um uso imediato e pouco reflexivo do termo.

A história da cibercultura tem uma correlação importante com a teoria matemática da Comunicação. Com Shannon e Weaver (1972) a questão da Comunicação é colocada como uma tentativa de se compreender algo prático, ou seja, como os homens se comunicam uns com os outros. A resposta para essa pergunta envolve um processo um tanto quanto complexo de identificação de níveis de possíveis problemas ou interferências nos sistemas comunicacionais, podendo ir desde o elemento técnico, condicionado pela precisão necessária no processo de encaminhamento de uma informação de um emissor a um receptor; passando pelo nível semântico, a interpretação do significado ou a construção do significado daquilo que foi comunicado; chegando ao nível da influência ou eficácia, como forma de atestar o sucesso do processo de se comunicar algo. Esse sistema de comunicações envolve etapas ou instâncias que visam garantir a maior segurança possível na forma como a informação precisa ser levada de uma fonte de informação até o seu destino. O esquema apresentado por Shannon e Weaver seguia a seguinte estrutura básica: uma fonte de informação, um transmissor para codificar uma mensagem e enviá-la por meio de um canal (que é também uma fonte de possíveis ruídos) e um receptor, capaz de decodificar o sinal, proporcionando com que a mensagem chegue ao seu destino. O objetivo aqui era analisar a qualidade dos sinais e potencializar o uso das informações para que se

atingisse o fim (nesse caso, a chegada do que precisa ser comunicado a um destino específico) no menor tempo possível e com a maior qualidade que pudesse ser alcançada. Essa descoberta é conhecida por Teoria da Informação ou Teoria Matemática da Comunicação. Mas um aspecto importante considerado nessa teoria, ainda que aparentemente periférico, é a questão do ruído. Nesse sistema linear de comunicação o foco era a eliminação ou supressão ao máximo das intercorrências e dos níveis de incerteza, mas o fato de que a questão do ruído fosse considerada mostrava que algo mais precisava ser explorado.

No mesmo período em que Shanon e Weaver desenvolveram a Teoria Matemática da Comunicação (final da década de 40) começou a ser desenvolvida também a teoria da cibernética, inicialmente por Norbert Wiener (1973) e depois por pesquisadores de diversas áreas de conhecimento, trazendo para a ciência, de acordo com Edgar Morin (2011, p.34-35), a primeira experiência com foco no pensamento complexo. A preocupação central da Cibernética, naquele primeiro momento, era analisar os fenômenos por meio do conceito de retroalimentação sistêmica, ou *feedback*, caracterizando um retorno de um efeito sobre uma causa ou mesmo o retorno de uma saída de informação sobre a sua fonte original. Esse processo contínuo envolveria também compreender como as incertezas poderiam ser consideradas dentro desse processo de apreensão dos sistemas em seus mais diversos níveis e não apenas nos sistemas automatizados, o que implicaria em valorizar a análise não só das garantias probabilísticas, mas também dos elementos imprevisíveis e caóticos.

Um exemplo simples seria pensarmos em como as sociedades funcionam a partir da necessidade de auto-regulação e retroalimentação. Se as pessoas forem obrigadas a seguir leis, mas não puderem ajudar a construir e aperfeiçoar essas leis; ou, por outro lado, se os indivíduos não cobrarem uns dos outros a obediência às normas, sendo assim não apenas submetidos à lei, mas também sujeitos ativos na construção e manutenção do sistema normativo, a sociedade viverá em constantes impasses e conflitos para além daqueles com os quais conseguimos conviver. A discussão iniciada na Cibernética, portanto, pode nos ajudar a compreender formas úteis de pensarmos sobre os nossos dilemas em sociedade, até mesmo porque no ambiente comunitário não conseguiremos, de forma alguma, garantir uma ausência de ruídos ou incertezas em um nível tão grande que ações humanas se tornem necessariamente previsíveis.

Tudo isto faz com que a Cibernética seja uma possibilidade de entendimento para pensarmos a sociedade atual como um todo, assim como a cibercultura, apesar da

influência da cibernética nesta área específica ter recentemente poucos reflexos diretos – com a exceção óbvia do nome – como nos mostra Pereira (2009):

Atualmente, o termo Cibernética tem sido empregado em uma vasta gama de situações, uma vez que é de difícil estabelecimento os limites e fronteiras dos seus objetos de estudo e da natureza dos seus conceitos. O que se vê não é especificamente estudo de Cibernética, mas sim reflexos dessa teoria em inúmeros outros campos das ciências sociais. Com o advento e a retomada do prefixo “ciber” nas duas últimas décadas do século passado, vê-se a contribuição da Cibernética para o batismo da cibercultura, porém muito mais se vê uma herança dessa teoria nas pesquisas de Inteligência Artificial e de Biologia Cognitiva do que propriamente nos estudos do ciberespaço. (PEREIRA, 2009, p.25)

De fato, mesmo a utilização do termo “cibercultura” tem diminuído nos últimos anos (do início dos anos 2000 até os dias atuais), talvez justamente por essa pouca conexão direta com a Cibernética e sua influência inicial. O *Google Books*²⁷ possui um recurso interessante para avaliarmos a influência e o uso de determinados termos nas publicações mais importantes e influentes do seu acervo. Infelizmente o *Ngram Viewer*²⁸ – que analisa termos em livros disponíveis na internet, alguns deles disponibilizados pelas próprias editoras e outros escaneados em projetos colaborativos – não conta com a análise de livros em língua portuguesa, apesar de possuir muitos títulos em nossa língua.

A *database* completa do *Google Books* ultrapassou os 30 milhões de livros escaneados em Abril de 2013 e possui um catálogo muito diversificado de títulos e informações. Fazendo uma pesquisa sobre o uso do termo “cyberculture” de 1990 a 2008 (atualmente o alcance da pesquisa só vai até os livros publicados nesse ano), chegamos ao seguinte gráfico:

²⁷ <http://books.google.com/>

²⁸ <https://books.google.com/ngrams>

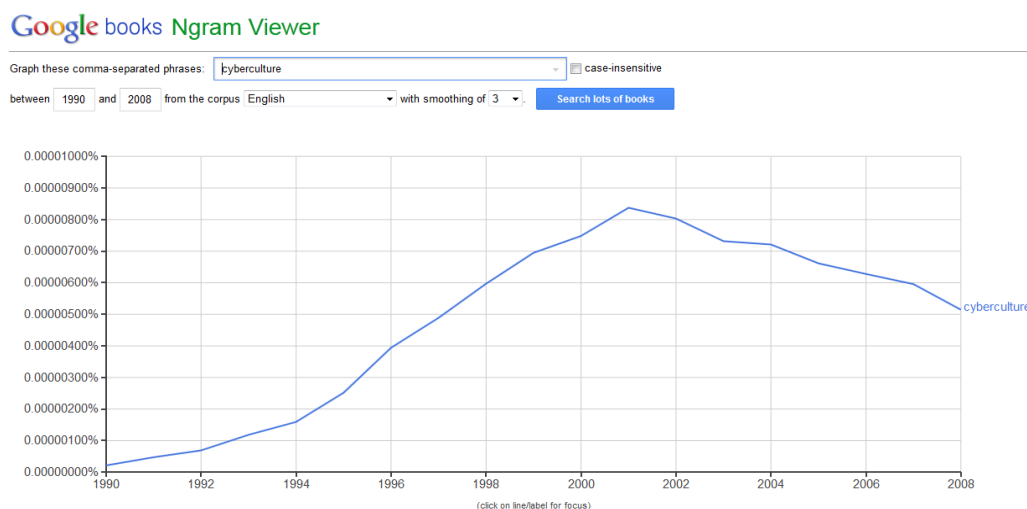


Figura 1 - Gráfico com menções ao termo "cyberculture" no Google Books, de 1990 a 2008

Observando o gráfico, vemos que o pico do uso do termo “cyberculture” em publicações de língua inglesa foi em 2001 e que, desde então, o termo vem sendo cada vez menos utilizado. Lembrando que o *Ngram Viewer* não faz distinção em relação à área em que o livro foi publicado, ele analisa todos os livros do acervo do *Google Books* em que a palavra “cyberculture” aparece. Interessante perceber também que o aumento mais significativo de citações do uso do termo se dá a partir de meados da década de 90, justamente quando Pierre Lévy publicou sua obra de maior referência sobre o tema²⁹. Só a título de comparação, fizemos também uma busca pelo termo “internet studies” e encontramos o seguinte resultado:

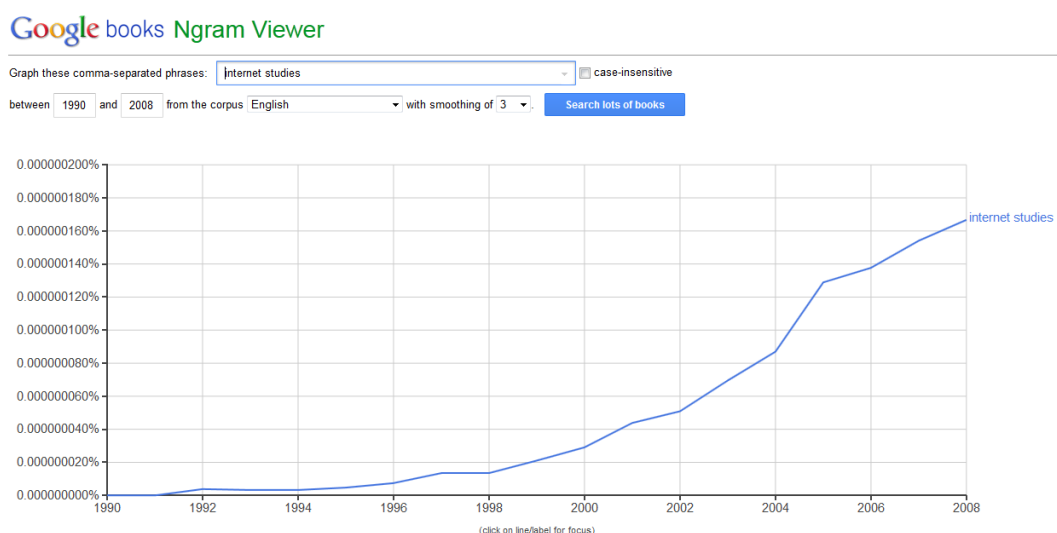


Figura 2 - Gráfico representando referências ao termo "internet studies" de 1990 a 2008

²⁹ O livro “Cibercultura” foi publicado na França em 1997 e teve sua primeira edição no Brasil em 1999.

Podemos observar que nesse caso ocorre algo bem distinto. O termo “internet studies” era bem pouco utilizado na década de 90, mas no início dos anos 2000 começou a aparecer com uma frequência cada vez maior até 2008. Acreditamos que a diminuição do uso do termo “cibercultura” e o aumento expressivo de “estudos de internet” se deu também, mas não só, por conta da falta de vinculação direta entre a experiência online e a origem da palavra “cibercultura”. No Brasil, no entanto, apesar de não termos nenhum parâmetro tão objetivo quanto o *Ngram Viewer* para fazermos uma avaliação do uso do termo, vemos que a utilização da palavra “cibercultura”, continua forte, como atestam os nomes de GT’s nos principais congressos de Comunicação do país, bem como as linhas de pesquisas nos Programas de Pós-Graduação e chamadas de revistas acadêmicas que utilizam a palavra. De qualquer forma, a nossa utilização do termo implica, querendo ou não, uma vinculação com sua origem na Teoria Matemática da Comunicação e com a Cibernética, o que consideramos importante pontuar aqui.

Mas o que essas questões iniciais propõem? Queremos contestar o uso do termo “cibercultura” ou a validade dos estudos nessa área? Não, de forma alguma. O que buscamos aqui é um olhar crítico direcionado para os ambientes online e suas consequências. E apesar de observarmos a diminuição do uso do termo “cibercultura”, não temos a pretensão de afirmar que o termo não é adequado para ser utilizado no contexto do ambiente acadêmico em geral. Mas estes são indícios, a nosso ver, de que, mesmo no ambiente acadêmico, estamos vivendo um processo dinâmico de definições e construções conceituais sobre a internet e o que ela nos proporciona. Por isso é preciso deixar claro que as perguntas e provocações lançadas até agora não representam um ato de puro ceticismo diante da possibilidade de estarmos realmente vivenciando e compreendendo a cibercultura como uma experiência importante de nossa era, antes o contrário. Além disso, consideramos importante esclarecer que uma das nossas motivações neste momento é discutir a necessidade da não banalização do termo cibercultura. Essa motivação, por outro lado, surge de duas questões principais: 1) É necessário ainda polemizar os benefícios e malefícios da cibercultura?; 2) As teorias da cibercultura representam uma mudança de paradigma comunicacional relevante em nosso contexto cultural?

Dessas duas perguntas, pretendemos tratar uma como hipótese e a outra como processo de investigação. A hipótese, referente à primeira pergunta, é que não é mais necessário polemizar a questão do bem e do mal do ciberespaço. O principal

motivo para isso é que essa relação dicotômica tira do foco o que é mais importante, ou seja, a experiência humana e real com uso da internet e suas possibilidades, e destaca questões que são tratadas sempre no nível da opinião, como por exemplo: estamos nos tornando antissociais com o uso excessivo das redes sociais virtuais? Ou: a internet está nos deixando mais ignorantes? Ou: a fragmentação da sociedade acelerada e conectada em rede está destruindo valores importantes construídos historicamente?

São todas questões importantes, é verdade, mas que não estão sendo respondidas a contento porque nos falta, acreditamos, um distanciamento necessário para pensarmos a cibercultura com mais cuidado e com uma análise mais refletida sobre os fatos com os quais estamos convivendo atualmente. Por tudo isso, o percurso que decidimos adotar nesta pesquisa não busca o encontro com respostas definitivas ou conclusões inabaláveis para as questões que levantamos anteriormente. Acreditamos que um aspecto importante da atividade científica é a possibilidade de produzir conhecimento para que se conheça mais sobre determinados temas e assuntos de nossa época. Portanto, ainda que não ainda tenhamos o distanciamento para investigar a cibercultura e a colaboração online a ponto de oferecer soluções mais práticas para determinadas questões, entendemos que nossa contribuição ainda poderá ser relevante no que tange a uma melhor compreensão sobre esses temas.

1.5 Considerações

Neste primeiro capítulo procuramos contextualizar o campo conceitual de nossa pesquisa a partir de uma análise da cultura em alguns aspectos que consideramos relevantes para serem pensados em conjunto com a tecnologia digital. Em um primeiro momento discutimos o conceito de cultura como um processo dinâmico que implica em transformações sociais e políticas em diversos âmbitos da sociedade. Procuramos analisar essas características da cultura relacionando-as ao debate em torno da cibercultura como um ambiente revolucionário e transformador.

Defendemos a ideia de que a cibercultura não representa, por si só, uma mudança abrupta no modo como nos relacionamos uns com os outros e também com os bens culturais que produzimos, mas sim que a cibercultura é uma decorrência de uma transformação que se iniciou com a popularização dos meios de comunicação de massa. Também por isso discutimos, neste capítulo, a cultura de massa e sua correlação com o

consumo, tanto no contexto da Indústria Cultural, desenvolvida durante todo o século XX até os dias de hoje, como no âmbito da tecnologia digital, procurando apresentar aspectos da cultura em geral e sua conexão com a globalização, o consumo e as práticas decorrentes do processo de industrialização que permitiram, dentre outras coisas, o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa e o conseqüentemente desenvolvimento de um espaço favorável para o avanço da cibercultura.

Refletimos sobre a cultura de massa apresentando brevemente a análise de algumas questões centrais colocadas por Edgar Morin. Analisamos também duas perspectivas distintas sobre as características e conseqüências da cultura de massa: a de Walter Benjamin e a dos autores da *Dialética do Esclarecimento*, Adorno e Horkheimer. A partir destes autores discutimos o consumo e o entretenimento a partir da Indústria Cultural e da cibercultura, onde procuramos observar que muitos processos atuais são uma decorrência ou mesmo uma continuidade do que já acontecia no contexto da cultura de massa. Nesse contexto procuramos citar exemplos de como a cultura digital se beneficia e se estrutura toda em função do ambiente cultural gerado a partir do *kitsch* e da Indústria Cultural, sendo essa passagem da cultura de massa para a cultura digital um deslocamento extremamente orgânico e natural, sem rupturas bruscas. Procuramos analisar isso apresentando em perspectiva a mudança nos hábitos de consumo a partir do barateamento de tecnologias e do desenvolvimento dos veículos de comunicação de massa. Nesse sentido apresentamos como exemplos sintomáticos a mudança nos hábitos de leitura e também a transformação dos processos de escuta de música por meio de dispositivos caseiros de reprodução de áudio. Tentamos justificar a correlação entre os impactos do desenvolvimento de novas tecnologias, aliadas aos movimentos culturais, gerando modificações significativas nas formas de produção e acesso a bens culturais, como podemos observar atualmente tanto a partir da disseminação dos arquivos em *mp3* como pela ampliação da comercialização de leitores digitais e *ebooks*.

Por fim, refletimos sobre o termo “cibercultura” considerando sua origem e seu uso no meio acadêmico. Destacamos a relação entre a cibercultura e a Cibernética, o que, para nós, representa também uma porta de entrada para discutirmos a cibercultura a partir da complexidade, algo que faremos já a partir do próximo capítulo. Nossa proposta é discutir em um primeiro momento características da cibercultura que julgamos relevantes na análise que pretendemos realizar da colaboração online. Em seguida faremos a apresentação da complexidade (principalmente a partir da obra de

Edgar Morin) como perspectiva teórica que procuraremos adotar em nossa análise. Para tanto iremos investigar as correlações possíveis entre a complexidade e a área da Comunicação, bem como as conexões possíveis entre a complexidade, cibercultura e colaboração online. Por fim, apresentaremos também as consequências de nossa opção pela complexidade nos procedimentos metodológicos de investigação que adotamos na análise do fenômeno da colaboração online (análise que será desenvolvida, de forma mais específica, nos capítulos 3 e 4), além de um panorama do desenvolvimento das pesquisas sobre complexidade no Brasil, apontando a relevância, atualidade e contribuições de pesquisas focadas no pensamento complexo.

CAPÍTULO 2 – A COMPLEXIDADE NA COMUNICAÇÃO E NA CIBERCULTURA

A interação é algo que está na constituição da humanidade. Somos seres gregários e, portanto, construímos nossa forma de sociabilidade a partir das conexões de interesses e necessidades que geram ações pontuais que tanto podem estar no campo da cooperação como do conflito. Desde o momento em que temos registros de nossa presença no mundo vemos como o mecanismo da interação permitiu a sobrevivência, expansão e diversificação de nossas sociedades. A cultura acumulada, repassada e transformada através do tempo possibilitou a pluralidade de expressões e manifestações que podemos observar nos mais diversos pontos de nosso planeta. Constituímos a partir de um longo processo de maturação e trabalho coletivo diversos caminhos para compreender a realidade e seus desdobramentos: arte, religião, filosofia e ciência são frutos dessa necessidade humana de decifrar e construir sentido sobre tudo o que nos cerca. Considerando isso, não há como dizer que o ato de interagir por si só, seja algo novo. Da mesma forma, é simplista demais afirmar que a interação possibilita a transformação da realidade e permite a abertura de caminhos para o surgimento de novas formas de interesse e constituição de saber. Como dissemos antes, desde que possuímos dados sobre nossa existência sempre foi assim. Tanto na antiguidade como atualmente, no contexto da cibercultura.

Neste capítulo vamos analisar a conexão entre a Comunicação, a complexidade e a cultura digital a partir de dois enfoques específicos: 1) discutindo a complexidade como uma perspectiva capaz de nos ajudar a pensar sobre a cultura digital e suas implicações no contexto da lógica da interação mediada por computador; 2) investigando os aspectos que entendemos que tem mais influência na constituição de ambientes colaborativos online, a saber: a ampliação e aceleração das formas de interação no ciberespaço e os discursos construídos em torno da ideia de uma possível democratização do conhecimento. A proposta não é afirmar a necessidade de se pensar a Comunicação e a cultura digital a partir da complexidade, como se tudo pudesse ou devesse ser explicado por meio do pensamento complexo, mas iniciar a análise da colaboração online – fenômeno próprio da cibercultura – sob esta ótica que nos interessa particularmente: a complexidade.

Em um primeiro momento apresentaremos a complexidade como uma perspectiva de análise que nos permite compreender processos que dependem de um grande número de variáveis e intercorrências, como acreditamos ser o caso da Comunicação, da cibercultura e da colaboração online. A partir dessa apresentação mais geral procuraremos investigar as conexões entre a complexidade e a Comunicação. Apresentaremos também as possibilidades metodológicas de pesquisa a partir da complexidade assim como um panorama das pesquisas que estão sendo desenvolvidas no Brasil com enfoque no pensamento complexo. Por fim, discutiremos a viabilidade de se analisar a colaboração online por meio da complexidade considerando principalmente o contexto social e tecnológico em que se desenvolvem as características do ciberespaço.

2.1 A complexidade como perspectiva de análise

O campo da produção de conhecimento científico é, provavelmente, onde a humanidade realizou os mais intensos avanços dos últimos séculos. Se antes as mudanças sociais e técnicas demoravam a aparecer e as sociedades permaneciam praticamente as mesmas durante mais de uma geração, desde a revolução científica do século XVII esse cenário tem se modificado de forma constante, renovando as perspectivas e possibilidades de entendimento do próprio conhecimento como fruto das necessidades humanas. Vivemos em uma era de transformações intensas não só pela rapidez com que as mudanças se dão, mas também por sua significativa capacidade de oferecer novos horizontes para a humanidade. A ciência trabalha em um movimento de sucessão de acontecimentos, em que descobertas feitas por determinados cientistas proporcionam uma abertura de caminhos para que outros pesquisadores possam desenvolver mais e mais conhecimentos e produtos, permitindo a cada geração uma nova forma de compreender o mundo em que vivemos. Como alguns dos benefícios mais diretos desse desenvolvimento da ciência temos o aumento da expectativa de vida, o controle de doenças, o maior conforto no âmbito da vida cotidiana e o desenvolvimento de aparatos técnicos que diminuíram sensivelmente nossa percepção de espaço e tempo, nos aproximando de um contato quase que instantâneo com pessoas em todos os cantos do mundo. Mas esses avanços trouxeram também alguns problemas, sendo um dos aspectos mais relevantes o exagerado desenvolvimento disciplinar e a

consequente especialização dos saberes, que surgiu por conta das necessidades de desenvolvimento acelerado dos diversos campos da ciência.

A revolução científica, bem representada pela construção do método cartesiano, se deu também como um projeto de emancipação das áreas do conhecimento. Assim, se antes o ideal almejado – na física clássica dos gregos, por exemplo – era a completude do conhecimento, voltada para a compreensão da natureza, mas também da metafísica e das normas morais que regem as relações humanas, a partir daquele momento (século XVII) esse ideal foi substituído por uma perspectiva mais imediatista, focada na resolução de problemas e no incremento das respostas e soluções oferecidas para decifrar os enigmas da natureza. Além disso, a ciência passou a operar como regra uma lógica de aplicação dos conhecimentos em termos técnicos, gerando assim uma expectativa de eficácia diante do conhecimento projetado. Isso não significa que o conhecimento produzido simplesmente para ampliar o que se sabia sobre determinada área do saber deixou de ser importante, mas certamente passou a ser cada vez menos almejado por todos que trabalhavam no campo científico. Dar conta de questões práticas, gerando soluções técnicas mais e mais específicas se tornou quase que uma obsessão para a modernidade. Sobre isso Maria Lúcia Rodrigues (2006) afirma: “É possível dizer que vivemos um momento de máxima saturação deste modelo – de isolamento dos indivíduos, de dissociação dos problemas humanos e, portanto, da divisão dos saberes” (RODRIGUES, 2006, p.13). Essa saturação ocorre, nos lembra Morin (2011, p.33), desde o final do século XIX, com a microfísica e a macrofísica, quando estas áreas do conhecimento passam a questionar as bases até então consideradas como absolutamente seguras do conhecimento científico. Neste momento a ideia de verdade científica começa a ser debatida com outros parâmetros, iniciando o que se poderia chamar de uma crise de fundamentos da ciência em conjunto com uma crise dos fundamentos filosóficos do conhecimento:

(...) a crise dos fundamentos do conhecimento científico encontra a crise dos fundamentos do conhecimento filosófico, ambas convergindo para a crise ontológica do Real (...). Nada de base de certeza, nada de verdade fundadora. A ideia de fundamento deve afundar com a ideia de última análise, de causa última, de explicação primeira (MORIN, 1999, p. 23).

Essa crise anunciada por Morin se dá justamente por um movimento que ocorre de dentro das ciências, principalmente das ciências naturais, motivando uma reflexão necessária sobre o futuro e desenvolvimento da ciência, da técnica e de nossas

concepções de progresso. Era a complexidade que já estava sendo colocada naquele momento, na transição entre os séculos XIX e XX, ainda que sem esse nome. E neste sentido é importante situar a questão que é colocada pela complexidade, desde a sua definição ou desde as confusões decorrentes do uso da palavra complexidade para se referir a essa mudança de comportamento epistemológico.

Como afirma Morin, “ela [a complexidade] suporta (...) uma pesada carga semântica, pois traz em seu seio confusão, incerteza, desordem. (...) A complexidade é uma palavra-problema e não uma palavra-solução” (MORIN, 2011, p.5-6). A palavra complexidade, portanto, traz consigo o problema semântico de aparentemente se tratar de algo sem propósito, desconexo ou meramente aleatório. Assim, a pergunta mais comum que vem de quem se depara com a complexidade é: como se pode produzir conhecimento a partir de uma postura aparentemente tão confusa? Primeiramente, é importante lembrar que a complexidade não se coloca como uma substituição ao que é chamado por Morin de “pensamento simples”; em outras palavras, não se trata de tomar o lugar de quem está no comando, mas sim de se considerar outras formas de organização do pensamento, de aceitar que existem problemas de ordens inteiramente distintas e que nem sempre o conhecimento científico baseado na simplificação do conhecimento e na especialização dos saberes vai ser o mais bem-sucedido em sua análise.

A partir disto, Morin (2011, p.6) apresenta duas ilusões que precisam ser desfeitas para que se possa compreender a proposta da complexidade: 1) “A primeira [ilusão] é acreditar que a complexidade conduz à eliminação da simplicidade” (2011, p.6); 2) “A segunda ilusão é confundir complexidade com completude” (2011, p.6). A complexidade não leva à eliminação da simplicidade porque nem este é o seu objetivo e nem é possível ou mesmo necessário que tal situação ocorra. O pensamento simplificador não é chamado por Morin desta forma por ser simplório e, conseqüentemente, desnecessário. O pensamento simples é assim chamado por almejar a eliminação das intercorrências e buscar o aumento das possibilidades de controle por meio da especialização e simplificação do conhecimento. Neste caso, o exemplo mais interessante é Descartes. No *Discurso do Método* Descartes propõe um método para o conhecimento que é justamente a síntese desse pensamento simplificador. De forma bem breve o método cartesiano pode ser estruturado assim (DESCARTES, 1973, p.45-46):

- a) Não aceitar nenhuma verdade que não possa ser atestada pela razão como uma evidência;
- b) Proceder com a enumeração e divisão das dificuldades no maior número de partes possíveis;
- c) Organizar o pensamento, procedendo na resolução das dificuldades enumeradas anteriormente, indo dos simples aos mais complexos;
- d) Fazer as revisões necessárias, para ter certeza de que nada foi omitido nas etapas anteriores.

Esta estrutura do método cartesiano é abrangente o suficiente para servir à maior parte das situações de pesquisa e áreas do conhecimento. Além disso, se trata muito mais de um método no sentido filosófico-especulativo do termo, um pouco distante ainda da elaboração de um método científico *stricto sensu*, do modo como o que vai ser desenvolvido posteriormente no caminho da especialização das ciências. O fato é que, mesmo de forma inicial, esta proposta de Descartes teve um peso central na forma como as sociedades ocidentais passaram a encarar sua relação com o conhecimento e com a natureza. A divisão do conhecimento em áreas especializadas do saber e a simplificação do conhecimento – mais uma vez, no sentido de um saber mais delimitado, menos abrangente possível – decorre não unicamente, mas também, por uma influência decisiva do tipo de argumentação que Descartes desenvolve em seus livros. Nos passos do método cartesiano é possível identificar as características que proporcionaram à modernidade o avanço técnico que temos hoje. Se tivéssemos mantido o ideal do homem renascentista de conhecimento completo e integrado, certamente não teríamos tanto progresso tecnológico como vimos nos últimos 500 anos. O conhecimento simplificador, portanto, tem seu sentido e seus benefícios. Provavelmente ninguém irá defender que a qualidade de vida que temos hoje, proporcionada em grande parte pela melhoria do nosso conhecimento em áreas muito específicas do saber, é algo ruim. Mas existe também o outro lado.

A partir da primeira ilusão sobre a complexidade apontada por Morin, em relação à ideia de que a complexidade almejaria a eliminação da simplicidade, é importante considerar que com o pensamento simplificador ocorreu um processo de desvalorização do pensamento integrado³⁰, aquele que procura conectar as realidades,

³⁰ Pois, como afirma Morin, “(...) o paradigma simplificador é um paradigma que põe ordem no universo, expulsa dele a desordem. A ordem se reduz a uma lei, a um princípio. A simplicidade vê o uno, ou o múltiplo, mas não consegue ver que o uno pode ser ao mesmo tempo múltiplo. Ou o princípio da

fatos e possibilidades. E como nem tudo se resolve apenas por meios técnicos, nós passamos a encarar a realidade de maneira extremamente reducionista. O direcionamento da ciência para um caminho de cada vez menor contato com outras áreas do saber foi decisiva para que nos encontrássemos hoje em um mundo onde grande parte da população vive sob o mito da neutralidade e da verdade científicas (JAPIASSU, 1975). Naturalmente que a ciência em suas instâncias acadêmicas já abandonou a tentativa de se defender como neutra e imparcial há algum tempo. As pessoas que fazem ciência hoje, nas Universidades e nos centros de pesquisa, certamente não são ingênuas para crerem que a ciência pode tudo e que o conhecimento de uma disciplina completamente separada de outra pode resolver a contento qualquer problema. Mas, apesar disso, as consequências desses mitos criados em torno da ciência, principalmente entre os séculos XVII e XIX, ainda se fazem presentes em nossa cultura de forma muito intensa. Podemos ver isso, por exemplo, nas pesquisas de opinião que mostram gráficos como se o gráfico por si só representasse já uma verdade. Também a mídia, em suas diversas instâncias, usa ainda de forma recorrente o termo “cientificamente comprovado”, como se essa expressão significasse, independentemente de qualquer outra coisa, “verdadeiro”.

A nossa cultura – e estamos no século XXI – ainda é intensamente crente na ideia de que os problemas só podem ser avaliados se forem quantificados. Além disso, se poucas áreas se tornam muito especializadas e se desligam de outras formas de conhecimento, isso representa, aos olhos do grande público, uma vantagem e não o contrário. Nossos sistemas de avaliação, na maior parte das escolas no Brasil e mesmo em nossos processos de seleção para entrada no ensino superior, ainda avaliam, de forma intensa, o aspecto de memorização e acúmulo de informações, e não a capacidade de refletir, relacionar e coordenar conhecimentos. Um alienígena – vamos fazer esse pequeno exercício hipotético – que chegasse ao nosso país e tivesse contato com nosso sistema educacional, teria certeza de que a principal habilidade humana é a reprodução de dados memorizados e não sua capacidade criativa, esta restrita a grupo muito pequeno de pessoas. Nossas Universidades são divididas por grandes áreas acadêmicas. Assim, temos o espaço das Humanidades, das Artes, das Ciências. E essas grandes áreas possuem suas subáreas, separadas não só por nomes, mas por prédios, departamentos e

simplicidade separar o que está ligado (disjunção), ou unifica o que é diverso (redução)” (MORIN, 2011, p.59).

cursos. Existem sim tentativas de diálogo entre essas áreas e alguns bons projetos mostram que a integração é possível. Mas se a Universidade em si é departamentalizada, o conhecimento produzido nela também o será.

Vivemos, portanto, em um mundo ainda muito cartesiano que nos autoriza, como o faz Morin, a afirmar que estamos na era da cegueira da simplificação. Mas se é assim, então porque não buscar a eliminação do pensamento simplificador? Basicamente, porque a proposta da complexidade não é destruir para superar, mas produzir conhecimento em conjunto e agregar possibilidades. Nesse sentido, mesmo sendo verdade que existem críticas a serem feitas à forma de conhecimento especializado que vínhamos apresentando, ela possui também suas vantagens e usos. Em situações específicas é bem provável que o conhecimento disciplinar seja mais efetivo e útil que a perspectiva complexa. O problema é apenas quando essa forma de encarar a realidade se torna a única forma de ver o mundo. O que a complexidade busca são exatamente alternativas para que o conhecimento se torne mais significativo, mais vivo e reflexivo, e não apenas mais rápido ou funcional, ainda que essas características sejam desejáveis em alguns momentos.

E isso nos leva à segunda ilusão sobre o termo complexidade, apontada por Morin: a ideia de que complexidade equivale à completude. Se é verdade que “a ambição do pensamento complexo é dar conta das articulações entre os campos disciplinares que são desmembrados pelo pensamento disjuntivo” (MORIN, 2011, p.6), é igualmente verdade que essa aspiração do pensamento complexo pelo conhecimento multidimensional não significa nem uma exclusão de outras possibilidades de se pensar a realidade e produzir soluções para problemas práticos, nem uma ingenuidade de crer que é possível conhecer, interpretar e relacionar tudo a partir de uma única perspectiva do saber. Vale lembrar que, ainda de acordo com Morin, um dos axiomas da complexidade “é a impossibilidade, mesmo em teoria, de uma onisciência” (MORIN, 2011, p.7). Quer dizer, não é possível conhecer tudo, compreender tudo. O que nos cabe, como missão enquanto seres humanos conscientes de nossa própria condição efêmera na Terra, é produzir um conhecimento que faça sentido não apenas no aspecto lógico, organizacional e em termos de efetividade, mas que faça sentido também em termos globais, humanitários e ecológicos; ou seja, é importante produzir um conhecimento que seja envolvido pela pergunta sobre o que é o conhecimento. É esse aspecto multidimensional que almeja a complexidade e não a totalidade do real:

(...) na crise dos fundamentos e diante do desafio da complexidade do real, todo conhecimento hoje necessita refletir sobre si mesmo, reconhecer-se, situar-se, problematizar-se (...): não há conhecimento sem conhecimento do conhecimento (MORIN, 1999, p. 34)

O conhecimento do conhecimento, segundo Morin, é essencial porque é ele que nos faz perceber que não pode existir ciência sobre tudo, dado que reconhecemos – na complexidade é isso que se busca – que existe um pouco de incompletude e incerteza em tudo. Naturalmente que isso envolve um embate com o qual qualquer pesquisador que adote a perspectiva complexa vai se deparar durante toda a vida: a tensão de buscar um conhecimento que não fragmente nem reduza a realidade a instâncias puramente lógicas e causais, mas reconhecendo que nenhum esforço nesse sentido vai alcançar um resultado plenamente satisfatório em termos de resultados certos, objetivos e funcionais. Por isso afirma Morin (2011, p.8) que a complexidade não é uma chave para decifrar, mas o desafio que devemos aceitar para encarar o mundo de outra forma, conhecê-lo sob outros prismas. Sobre esse aspecto da consideração das incertezas como parte do processo de pesquisa Rodrigues (2006) afirma que

(...) dispor-se às *incertezas* requer que se aprenda a repensar com mais liberdade e com mente mais aberta o imprevisto e o risco; implica em acolher as diversidades e abandonar o *locus* das resignadas ou conformadas mesmices e dogmatizações (RODRIGUES, 2006, p.15)

De fato, trata-se de um processo difícil. Como fomos, em geral, educados em uma cultura disciplinar que fragmenta o conhecimento para mais facilmente alcançar resultados e que elimina os acasos e incertezas do caminho priorizando a resposta certa e o caminho único a seguir, dar o salto para uma perspectiva que abraça o erro, o acaso e a incompletude, nos deixa realmente sem apoio para entender como proceder. Mas isso decorre, para Morin, do fato de que vivemos sob a influência de uma inteligência cega. A nossa cultura – e nos referimos prioritariamente à cultura científica ocidental, já que não temos como garantir que todas as sociedades pensam o conhecimento da mesma maneira – eleva a razão de forma intensa como um pilar de nossa humanidade. Os resultados são efetivos, como já mencionamos anteriormente: criamos máquinas, avançamos em tratamentos médicos, vivemos em supercidades com populações gigantescas. E é justamente porque temos esses resultados que cremos que o caminho que seguimos está correto e deve ser ampliado. Afinal, se conseguimos tantos benefícios por que seria um empecilho vivermos dessa forma, pensando o conhecimento

a partir da simplificação em sua forma disciplinar? O que Morin aponta, primordialmente, como problema, é o fato de que essa confiança excessiva na razão nos torna ignorantes de nossas limitações e traz consequências em nossas relações com os outros e, também, no contato que temos com o próprio mundo à nossa volta. Na verdade, o simples fato de nos encararmos como uma parte separada da natureza já demonstra que criamos sérias distorções sobre o que é a realidade. Quando nós, humanos, nos sentimos superiores ao próprio ambiente em que estamos inseridos, então é porque não compreendemos que somos parte integrante desse mundo. Em outras palavras, a ilusão da fragmentação foi tão grande que nos fez olhar para o nosso meio ambiente como algo diferente de nós mesmos. Fragmentamos a realidade a tal ponto que não nos vemos mais nela. Por isso Morin (2011, p.9) aponta quatro instâncias a que precisamos nos dedicar para encararmos de forma mais direta nossos conflitos com essa cegueira da razão. De acordo com o referido autor nós precisamos:

- 1) Rever nosso modo de organização das ideias, que é onde reside a causa de nossos erros;
- 2) Compreender que o desenvolvimento da ciência carrega consigo uma “ignorância”, quando aceitamos o “científico” como equivalente de “verdadeiro” independentemente de qualquer outra coisa;
- 3) Reconhecer que o uso exagerado da razão (ou seja, utilizar a razão como explicação para tudo a todo custo) é responsável também por essa “inteligência cega”;
- 4) Considerar que o progresso desmedido do conhecimento, sem uma reflexão que acompanhe seus porquês e propósitos, determina um avanço cego e incontrolado que pode levar à nossa autodestruição e destruição do planeta (armas nucleares, desastres ecológicos, eliminação dos recursos naturais de forma acelerada etc.)

Cabe lembrar que essa apresentação da inteligência cega não implica em uma tentativa de eliminar a ciência (a primeira ilusão que analisamos anteriormente), mas sim de tonar o fazer científico um pouco mais consciente de seus propósitos e de suas limitações. A confiança exagerada que temos na ciência e no uso da razão podem ser um problema, mas isso não significa que se almeje um mundo sem ciência ou que se defenda a irracionalidade para a vida humana. Como bem aponta Maria da Conceição de Almeida (2012b), a questão não é uma luta contra a ciência, mas pela transformação da ciência em determinados pontos em que esta se apresenta de forma mais nociva. Na

perspectiva da referida autora são três os principais problemas do fazer científico no paradigma simplificador. O primeiro é o fato de que a ciência opera pela fragmentação dos fenômenos que analisa. O segundo problema é que a ciência se distanciou de outros discursos sobre a realidade, especialmente no campo sensível, “como a arte e a espiritualidade, o que explica, em parte, o paradoxo eficácia-ineficácia que a caracteriza” (ALMEIDA, 2012b, p.33). O terceiro problema é que a ciência, a partir da perspectiva fragmentadora, tem privilegiado de forma excessiva o aspecto analítico do conhecimento (dividir o todo em partes) e a manipulação dos fenômenos (característica dos saberes especializados). Na interpretação de Almeida (2012b) a consequência mais negativa desses aspectos do fazer científico é o fato de que a fragmentação se transforma, quase que invariavelmente, em um discurso de autoridade e pretensão de verdade, além de favorecer a incomunicabilidade, ou seja, a separação das diversas áreas do saber não só do ponto de vista didático, mas também pela impossibilidade de troca discursiva entre essas disciplinas, gerando com isso um isolamento entre campos distintos do conhecimento que só se agrava quando os níveis de especialização aumentam.

Concordamos com o fato de que a ciência de hoje (século XXI) está muito mais consciente de seus problemas e limites do que no início do século XX, mas isso não significa que não existam ainda equívocos. Para Almeida “(...) mesmo que hoje a ciência esteja se distanciando da pragmática da certeza, do poder e do controle, respingos disfarçados da antiga visão de mundo ainda são defendidos, equivocadamente, como avanços” (ALMEIDA, 2012b, p.35). Ainda cremos³¹ que a quantidade de dados e os números que representam modificações técnicas são o suficiente para atestar que estamos em um mundo de progresso e vantagem para a vida humana. De fato, o progresso técnico e a rapidez com que ele chega são inegáveis, mas daí a afirmarmos que esse progresso é essencialmente vantajoso é dar um salto grande demais. É nesse sentido que Morin fala tanto da cegueira da inteligência como de uma patologia do pensamento. A patologia em questão não se dá por se julgar que houve pouco conhecimento produzido, mas sim por se acreditar que esse conhecimento gerado, e sua aplicação, foram desvinculados de uma compreensão da realidade como um todo:

³¹ Fazemos aqui uma generalização que acreditamos ser válida, mesmo correndo o risco de sermos falaciosos.

A antiga patologia do pensamento dava uma vida independente aos mitos e aos deuses que criava. A patologia moderna da mente está na hipersimplificação que não deixa ver a complexidade do real. A patologia da ideia está no idealismo, onde a ideia oculta a realidade que ela tem por missão traduzir e assumir como a única real. A doença da teoria está no doutrinário e no dogmatismo, que fecham a teoria nela mesma e a enrijecem. (MORIN, 2011, p.15)

Para Morin o aspecto racional e toda a composição lógica de nossa forma de compreender e organizar nosso conhecimento sobre a realidade está condicionado à ideia, muitas vezes precipitada, de que o racional é suficiente e absoluto. Na verdade, Morin observa, a racionalidade caminha junto com a irracionalidade, no sentido de que nem tudo pode ser condicionado a uma explicação causal sobre a realidade. “A racionalidade tem por missão dialogar com o irracionalizável” (MORIN, 2011, p.15) e, por isso, o modelo científico do paradigma simplificador falha em analisar a realidade em seu aspecto multidimensional, já que considera apenas aquilo que está na zona de conforto do conhecimento, ou seja, o que pode ser medido, testado, extensamente explicado, reproduzido. Na verdade a composição do conhecimento deve poder considerar muito mais do que isso; deve considerar o acaso, o erro, o ruído, as interferências, as instabilidades e as incertezas. Longe de impedir que o conhecimento seja significativo, a consideração desses elementos não-controláveis dão ao processo de conhecimento um aspecto de realidade (e não necessariamente “verdade”) muito maior. Afinal de contas, a vida acolhe essas indeterminações o tempo todo, ao contrário do ideal de controle da ciência moderna. É importante, contudo, contextualizar essa proposta de Morin em relação ao propósito da complexidade como proposta epistemológica. Não se trata, definitivamente, de uma oposição plena ao paradigma simples, mas sim de um questionamento sobre seus fundamentos e consequências. Nas palavras do referido autor:

Situo-me, portanto, totalmente fora dos dois clãs antagônicos, um que esmaga a diferença reenviando-a à unidade simples, o outro que oculta a unidade porque só vê a diferença: totalmente fora deles, mas tentando integrar a verdade de um e do outro, isto é, superar a alternativa (MORIN, 2011, p.17-18).

Assim, é possível afirmar que a complexidade não se estabelece como uma proposta de quebra em relação à própria compreensão da realidade e do conhecimento constituído. Entendemos, na verdade, que sua inovação se dá muito mais no sentido de uma revitalização das capacidades humanas naturais. Morin chega mesmo a afirmar

que, no paradigma simplificador, “as mentes jovens perdem suas aptidões naturais para contextualizar os saberes e integrá-los em seus conjuntos” (MORIN, 2003, p.15), o que significa que o desenvolvimento da complexidade não precisa se dar por uma inserção ou um incentivo ao desenvolvimento de novas capacidades, mas pela manutenção daquilo que temos desde crianças, a vontade de conhecer e interligar coisas.

A ciência tradicional, contudo, focada na separação entre o sujeito e o objeto opera no sentido contrário. É necessário um grande esforço para fazer com que as pessoas aprendam a isolar os seres humanos de toda a natureza, a separar as áreas do saber em disciplinas que estão impossibilitadas de dialogar e a dissociar os problemas buscando respostas pontuais, recortadas, para cada uma das coisas. Aprendemos isso, a duras penas, no processo educacional que temos de maneira quase padronizada em todo o mundo ocidental, em uma hierarquia de saberes bem clara, com conteúdos lecionados como informações e tendo a memorização e a aplicação de fórmulas (mais do que a compreensão e reflexão sobre o uso dos instrumentos do conhecimento) como princípios norteadores de nosso aprendizado.

Quando um estudante termina o ensino regular (fundamental e médio), já foi apresentada a essa pessoa uma parte gigantesca de todo conhecimento humano produzido. Mas, na maioria dos casos – porque nossas escolas primam pelo resultado imediato e também pela aprovação nos vestibulares –, esse conhecimento é deixado de lado nos primeiros momentos fora da escola. Nossa forma de ensinar privilegia o contato com um número muito grande de informações, mas esquecemos que “o conhecimento das informações ou dos dados isolados é insuficiente. É preciso situar as informações e os dados em seu contexto para que adquiram sentido” (MORIN, 2000, p.36). É esse tipo de falha no sistema educacional³² que faz com que olhemos o mundo ao nosso redor como uma junção de coisas separadas e estanques, como uma sobreposição de coisas, com hierarquias e prioridades. A solução para resolver esse problema não é lutar pela eliminação absoluta da proposta disciplinar, pois, como já afirmamos anteriormente, encarar a realidade dessa forma tem também seus benefícios, mas sim defender a emergência da perspectiva sistêmica. Para Morin isso seria uma grande vantagem no campo do conhecimento, já que “toda realidade conhecida, desde o átomo até a galáxia, passando pela molécula, a célula, o organismo e a sociedade, pode

³² Mas não só no sistema educacional, porque o que a complexidade propõe não é meramente uma reforma de currículo, mas uma transformação significativa na maneira de encarar a realidade.

ser concebida como sistema, isto é, associação combinatória de elementos diferentes” (MORIN, 2011, p.19).

Mas isso não é simples, por dois motivos principais. Em primeiro lugar, a ideia de um sistema aberto nos leva a perceber que a realidade não se compõe apenas de equilíbrio, mas de desequilíbrio, acaso, imprevisibilidade. E por que é um problema? Porque aprendemos a aceitar a ideia de que a regularidade favorece a construção de leis, generalizações e explicações absolutas, ou seja, a previsibilidade dos fenômenos nos garante a possibilidade de descobrirmos a verdade sobre eles. O que o pensamento complexo coloca em xeque é justamente a possibilidade dessa verdade como algo absoluto e inquestionável. O outro fator é que a realidade sistêmica, ou melhor, a coerência do conhecimento produzido a partir da perspectiva sistêmica não é encontrada só no próprio sistema, “mas também na sua relação com o meio ambiente, e (...) esta relação não é uma simples dependência, ela é constitutiva do sistema” (MORIN, 2011, p.22). Essa compreensão da realidade cognoscível em conjunto com o meio ambiente pode parecer óbvia, mas definitivamente não é. Desde a revolução científica do século XVII, reiteramos, temos nos afastado mais e mais de uma conjunção entre o conhecimento produzido e a compreensão do ser humano como parte da natureza. Diante dessa perspectiva o mais aceitável parece ser destruir e modificar a natureza para facilitar a vida humana. Ocasionalmente com isso a extinção de espécies animais e vegetais, poluímos excessivamente o mundo e criamos armas de destruição em larga escala, capazes não apenas de matar pessoas, mas também de destruir o planeta em que habitamos.

Precisamos resgatar o modo de ver a realidade como um sistema integrado em que o ser humano e o resto da natureza são vistos como separados apenas por meio de uma classificação didática que nos permite perceber diferenças entre as diferentes espécies e formas de vida, mas não em sua essência. Separar definitivamente o ser humano do todo que é o meio ambiente nos faz acreditar que a melhor solução para nossa espécie não é cuidar do planeta em que vivemos, mantendo o ecossistema ativo e pulsante, mas sim destruí-lo até o ponto em que for impossível habitá-lo e então buscar a colonização de outros pontos do universo. A complexidade, e isso é importante retomar, almeja o conhecimento multidimensional, e para esse a perspectiva sistêmica precisa necessariamente estar em consonância com o meio ambiente.

O multidimensional de que fala Morin pode parecer, à primeira instância, como sendo apenas uma série de elementos quantitativos, uma sobreposição de

informações, já que envolve sempre um processo intenso de interações e interferências dentro de um sistema. Mas a questão não é apenas observar essa quantidade de dados, mas correlacionar esses dados em suas conexões, o que realmente não envolve apenas um processo de simplificação, mas de complexificação do conhecimento. O interessante aqui é que esse olhar sistêmico não almeja a totalidade, ou seja, o controle sobre todos os fenômenos, justamente por entender que a indeterminação é parte constituinte do processo de produção de sentido sobre a realidade. Em nossa tentativa de coordenar nossos esforços de análise não podemos esquecer que “a complexidade num certo sentido sempre tem relação com o acaso” (MORIN, 2011, p.35). Pode parecer estranha a inclusão de elementos imprevistos em um processo de análise científica, mas isso apenas se nos acostumamos com a ideia de que a tarefa do cientista é eliminar todas as irregularidades, todos os pontos de conflito. É bem provável que a maioria dos grandes cientistas nem sequer tenham pensado assim, e o fato de que muitas descobertas científicas se deram como consequência do acaso³³ nos leva a considerar que esses cientistas deviam olhar com atenção para as potencialidades do imprevisível. De qualquer maneira, o senso comum sobre a ciência – senso comum esse que é, muitas vezes, reproduzido nos manuais de metodologia científica – nos faz pensar que o fazer científico não pode, de forma alguma, ser contaminado com a ausência de total controle sobre os processos e decisões epistemológicas e metodológicas. Se qualquer interferência ocorre no processo de uma investigação científica, então se considera que houve uma falha e a única solução parece ser reiniciar todo o processo do zero. Afinal, a contradição não é algo que estamos acostumados a acolher. No entanto, como afirma Morin:

Uma das conquistas preliminares no estudo do cérebro humano é a compreensão de que uma de suas superioridades sobre o computador é a de poder trabalhar com o insuficiente e o vago; é preciso, a partir de então, aceitar certa ambiguidade e uma ambiguidade precisa (na relação sujeito/objeto, ordem/desordem, auto-hetero-organização). É preciso reconhecer fenômenos, como liberdade ou criatividade, inexplicáveis fora do quadro complexo que é o único a permitir sua presença (MORIN, 2011, p.36).

Dessa citação de Morin podemos inferir que o que seria aparentemente difícil porque implicaria em uma condição que deveria ser construída (aptidão para lidar com aquilo que não é necessariamente objetivo, claro e controlado) é, na verdade, uma

³³ Roberts (1993) discute esse tema no livro *Descobertas acidentais em ciências*.

predisposição humana, algo que está presente em nós desde a infância, ou seja, uma capacidade de integrar conhecimentos e olhar para a realidade como um todo e não de forma separada. Devemos então, de certa maneira, desaprender aquilo que fomos condicionados a aceitar: que o conhecimento se dá por meio de disciplinas isoladas, cada uma com seu próprio domínio e sem possibilidade de interlocução com outras áreas do saber. Mais uma vez é preciso alertar que a complexidade não almeja a eliminação das disciplinas em relação à sua função prática e didática, mas sim a supressão do pensamento disciplinar que não reconhece o diálogo como uma perspectiva necessária ao avanço do conhecimento. Para que isso ocorra não é necessário que exista uma fusão absoluta de todas as áreas do saber. Afinal, isso talvez nem fosse algo viável de se realizar em termos práticos e nem trouxesse consequências positivas, considerando que o problema não está meramente na existência de disciplinas³⁴. A complexidade não busca uma volta ao mundo pré-científico ou uma reformulação completa da vida humana tendo como base a reconstrução de nossas fontes de saber. Mais do que eliminar disciplinas, o que os estudos da complexidade buscam é uma compreensão integrada das disciplinas, o que já proporcionaria uma visão de mundo muito mais ampla do que a que aprendemos a ter no paradigma simplificador a que estamos acostumados. Além disso, se entendermos as disciplinas como fontes não isoladas de conhecimento, nossa forma de encará-las nos levará, necessariamente, a outro nível de compreensão da própria realidade; e isso sem fugir ao reconhecimento da autonomia das diversas áreas do saber, mas a partir delas:

Se o conceito de física se amplia, se complexifica, então tudo é física. Eu digo que então a biologia, a sociologia, a antropologia são ramos particulares da física; do mesmo modo, se o conceito de biologia se amplia, se complexifica, então, tudo o que é sociológico e antropológico é biológico. A física e também a biologia param de ser redutoras, simplificadoras e tornam-se fundamentais. Isto é quase incompreensível quando se está no paradigma disciplinar em que física, biologia, antropologia são *coisas* distintas separadas, não comunicantes. (MORIN, 2011, p.37)

Essa forma mais aberta de ver as disciplinas não é facilmente concebida dentro do paradigma simplificador. Para acessar esse modo ver a realidade precisaríamos avançar nos estágios da complexidade³⁵, que Morin enumera em três: 1º

³⁴ O que ganharíamos com a eliminação das disciplinas se a nossa forma de pensar sobre a realidade continuar disciplinar e isoladora? Não seria mais efetivo modificar a forma de ver a realidade a partir das próprias disciplinas?

³⁵ No próximo tópico deste capítulo apresentaremos os três princípios da complexidade, que complementam estes estágios.

sistemismo e cibernética; 2º teoria da auto-organização; 3º epistemológico/relações entre sujeito e objeto. A complexidade, da forma com a apresenta Edgar Morin, começa com a cibernética e sua proposta de correlacionar os sistemas em diversos âmbitos. Antes disso podemos afirmar que a complexidade já existia como capacidade humana de integrar conhecimentos, mas sua entrada na ciência se deu por meio da cibernética:

É com Wiener, Ashby, os fundadores da cibernética, que a complexidade entra verdadeiramente em cena na ciência. É com von Neumann que, pela primeira vez, o caráter fundamental do conceito de complexidade aparece em sua relação com os fenômenos de auto-organização (MORIN, 2011, p.34-35)

A partir da cibernética tanto a auto-organização como a crítica ao modelo de separação absoluta entre sujeito e objeto se desenvolvem. A cibernética, para Morin, apesar de sua importância, não avança no sentido da auto-organização, que “foi feita para compreender a vida” (MORIN, 2011, p.30). Na máquina artefato, aquela que é apenas organizada, o conhecimento estabelecido se dá por meio de uma tentativa de controle que proporciona ao criador o maior nível possível de domínio sobre a máquina. Nos sistemas auto-organizados (seres vivos) as variáveis são bem mais complexas. Nesses sistemas a organização e desorganização se misturam e, se é possível encontrar padrões, é igualmente possível afirmar que esses padrões não podem ser elevados a generalizações muito intensas. A vida em sociedade é, muitas vezes, comparada a um organismo. Para a complexidade essa analogia é válida desde que o organismo em questão seja um auto-organismo. Qualquer outra comparação nos leva de volta para o mecanicismo, para o entendimento da natureza e da vida social como um relógio, que pode ser condicionado, melhorado e corrigido, desde que se conheça a estrutura da máquina com a qual se trabalha.

No tópico a seguir vamos dar continuidade à nossa análise da complexidade, mas a partir de suas contribuições para os debates no campo das Ciências Humanas e Sociais, e em específico a Comunicação. Nesse tópico desenvolveremos também a análise de Morin sobre os três princípios essenciais da complexidade, pois consideramos esse tema central para entender como a complexidade pode ser importante na área da Comunicação e na análise de fenômenos que envolvem a cultura digital e os processos interativos.

2.2 Complexidade na Comunicação

A ciência ocidental moderna se estabeleceu a partir da tese de que o objeto independe do sujeito e que, sendo assim, nos encontramos em um mundo de fatos objetivos, que podem ser conhecidos e acessados por todos da mesma forma. Nesse contexto a tarefa do sujeito não é criativa, no sentido de sua intervenção ativa no processo de conhecimento, mas meramente operativa. Bastaria optar pelos procedimentos corretos e tomar as decisões metodológicas adequadas e o conhecimento verdadeiro transpareceria para o pesquisador. Essa apresentação que fazemos é, naturalmente, bem caricatural e não contempla certamente todos os aspectos da produção científica moderna, mas a apresentamos assim, de forma tão bruta, para que possamos visualizar os seus maiores problemas. No entanto, esse modelo não pode ser completamente desprezado ou desmerecido. Por conta dele a ciência avançou até o ponto em que a vemos atualmente. Os grandes benefícios técnicos da vida contemporânea atestam a eficácia dessa forma de se reconhecer a relação sujeito/objeto. Contudo, a eficácia técnica não deveria ser o único critério almejado por nós e é justamente nesse aspecto que a complexidade pode trazer contribuições, especialmente para as Ciências Humanas e Sociais, que foram as que mais sofreram quando tentaram se organizar à semelhança das Ciências da Natureza (Física, Biologia, Química).

Como afirma Morin no âmbito da ciência moderna, em determinado momento, “o sujeito é o ‘ruído’, isto é, a perturbação, a deformação, o erro que se deve eliminar a fim de atingir o conhecimento objetivo, ou o espelho, simples reflexo do universo objetivo” (MORIN, 2011, p.40). Em um campo científico em que humanos procuram investigar a própria vida deles em sociedade esse tipo de perspectiva se torna muito mais danosa do que para o cientista que, em um laboratório, tenta criar experimentos controlados e de acordo com parâmetros pré-estabelecidos. Para Rodrigues (2006) essa separação entre saberes e a tentativa das Ciências Humanas e Sociais se aproximarem metodologicamente de outras ciências com o propósito de ganharem *status* científico, gerou um abismo intenso composto por dicotomias cada vez mais profundas (sujeito/objeto, ciência/outros saberes, ser humano/natureza etc.):

Para aqueles cuja profissão prioriza o exercício das práticas de intervenção social, esse *abismo* instalado de modo mais conflituoso, protagonizado, por vezes, a simulada sensação de dicotomias é a que separa ciências naturais e ciências humanas, atribuindo às ciências físicas o modelo de racionalidade segura. (RODRIGUES, 2006, p.14)

Esse pretensão modelo de racionalidade segura, apontado por Rodrigues, é o mesmo que nos leva à separação das noções de teoria e prática, reduzindo o aspecto inovador da ciência a uma adequação a princípios preestabelecidos, além de colocar o aspecto empírico e o aspecto teórico/conceitual em lados opostos da produção do conhecimento. Com isso perdemos não só o foco no essencial da atividade científica como criamos conflitos entre áreas do saber, considerando que algumas são mais aptas do que outras para dar conta da realidade. Esquecemos, com isso, que o avanço no campo epistemológico “faz avançar o conhecimento, mas ao mesmo tempo sempre gera uma nova ignorância e um novo desconhecido” (MORIN, 2011, p.46). O conhecimento, principalmente no âmbito das Ciências Humanas e Sociais, não caminha na direção do confronto com verdades totais, mas sim em meio ao caos.

Falando especificamente sobre a relação entre a complexidade e o campo da Comunicação, Sêga (2009) apresenta a importância das noções de caos e sistemas abertos para compreendermos as mutações na comunicação em si. Para Sêga, “as teorias do caos tentam compreender as mudanças abruptas, a ordem oculta, a heterogeneidade e a desordem num sistema, por meio daquilo que pode ser *previsível* e *imprevisível*, indicando outras *possibilidades*” (SÊGA, 2009, p.144). Seguindo o modelo corrente da ciência o ato da comunicação deveria almejar a ausência de ruídos e acasos. A previsibilidade do sistema comunicacional, ou seja, a qualidade e fidelidade do processo de emissão e recepção de uma mensagem, deveriam seguir etapas rígidas para que se evitasse qualquer imprevisto, qualquer distração ou erro. Sêga, contudo, aponta que esse imprevisível é uma possibilidade constante em qualquer sistema comunicacional, ainda que possa ser eventualmente contornada. O caos instaurado pela imprevisibilidade, por outro lado, não precisa ser encarado como um sinônimo de desordem apenas. Para a referida autora, o caos pode implicar em novas formas de ordenação, com variações pontuais nas condições previstas no princípio do processo comunicacional. Essas variações são comumente denominadas como “atratores de Lorenz” (em referência ao matemático Edward Lorenz, autor da obra *A essência do caos*), e mais popularmente conhecidas como “efeito borboleta” ou “atratores estranhos”. De acordo com Sêga “a comunicação entra em estado de caos quando, em função do acelerado avanço das novas tecnologias, não se reconhece mais qual é o emissor, o receptor, nem mesmo quem é o sujeito da história” (SÊGA, 2009, p.145). Também Alex Primo (2011, p.58-59) observa que, no que se refere aos estudos que envolvem processos de comunicação

e interação, a perspectiva científica clássica (que temos chamado até aqui de paradigma simplificador, seguindo a denominação de Edgar Morin) se mostra insuficiente, porque trabalha apenas com unidades isoladas, em um processo de conexão unidirecional. A comunicação, por outro lado, envolve um todo dinâmico, com uma quantidade de elementos dificilmente controláveis (no sentido de eliminação de possíveis ruídos no processo comunicacional), o que nos coloca diante da necessidade de uma perspectiva sistêmica. Sêga caracteriza assim esse aspecto sistêmico da comunicação:

A comunicação é um sistema aberto e dinâmico constituído por subsistemas. Quando deixa de haver comunicação é porque esta passou de sistema aberto para sistema fechado. A entropia ou caos interno se fizeram presentes nesse caso. Para evitar que a comunicação entre nessa crescente entropia, o seu sistema deve permanecer aberto, fazendo uma autorregulação, corrigindo os possíveis desvios que poderiam surgir. Assim, seu sistema estaria em *estado de equilíbrio*, também conhecido como *homeostase*. Só que isso não é tão simples. (SÊGA, 2009, p.148-149)

Este movimento entre sistema aberto e fechado é contínuo porque é muito difícil, como temos afirmado, que se consiga comunicar algo em condições absolutas de controle e previsibilidade. Os atratores estranhos podem aparecer nas mais diversas situações, rompendo o equilíbrio almejado ou desejado por quem comunica e por quem busca receber aquilo que foi comunicado. Importante aqui ressaltar que quando falamos em comunicação estamos falando de um processo que envolve certo nível de dependência entre partes por meio da interação. Não se trata, portanto, de uma mera transmissão de um dado ou informação. Nesses casos (de transmissão de uma informação) é mais provável que se consiga sucesso na tentativa de levar esse dado de maneira o mais fidedigna possível a alguém, mas aqui se trata de um processo de via única que não envolve as características básicas da comunicação. Sêga (2013) argumenta em torno desta mesma ideia quando afirma:

Lembrando, aqui, que comunicação é diferente de informação propriamente conhecida. Na comunicação há interação entre as partes comunicadas e não é possível entendê-la separando as partes. O dialógico também se aplica à comunicação. Por mais que o emissor e receptor não concordem em alguns pontos da interlocução, posicionando-se antagonicamente, eles estão tentando transmitir seus pontos de vista. Portanto, há o aspecto dialógico citado por Morin, apesar de a complexidade do sistema comunicativo, aberto e sujeito aos atratores estranhos, ao caos e à reorganização. (SÊGA, 2013, p.122)

O *dialógico* a que se refere a autora é um dos princípios da complexidade que são essenciais para que possamos compreender como a complexidade se revela

como conhecimento efetivamente multidimensional. Os três princípios, apresentados por Morin, são: dialógico, recursão organizacional, hologramático (MORIN, 2011, p.73-74). O princípio dialógico representa o elemento de aparente contradição entre a ordem e a desordem. Em elementos opostos ou que caminham em sentidos diferentes tendemos a pensá-los como antíteses. Morin, por outro lado, afirma que ainda que isso possa ser em parte verdade, é possível também afirmar que eles “colaboram e produzem organização e complexidade” (MORIN, 2011, p.74). O dialógico é o movimento que nos permite ver a unidade como algo mais do que uma verdade absoluta, já que o dual pode estar inserido no uno, gerando o paradoxo de elementos que podem ser simultaneamente antagônicos e complementares. Isso é difícil, se não impossível de entender, quando aprendemos e aceitamos a ideia de que tudo precisa ser posto em um sistema de oposições que não dialogam e, mais do que isso, devem anular-se. Em um sistema isolado dessa forma diríamos, por exemplo, que vida e morte são extremos opostos. No contexto da complexidade, no entanto, vemos vida e morte como complementares³⁶.

O princípio da *recursão organizacional* é aquele que carrega consigo a ideia de circularidade. Esse princípio está ligado à percepção de que causa e efeito não são unidades estanques, mas sim interligadas em um processo de significação mútua. Morin explica o referido princípio através de um exemplo sociológico: “A sociedade é produzida pelas interações entre indivíduos, mas a sociedade, uma vez produzida, retroage sobre os indivíduos e os produz. (...) Ou seja, os indivíduos produzem a sociedade que produz os indivíduos” (MORIN, 2011, p. 74). Esse processo é o mesmo que ocorre na comunicação, quando se entende que a interação que mobiliza o envio da mensagem que precisa ser comunicada só faz sentido porque tanto o emissor quanto o receptor são potencialmente capazes de enviar e receber mensagens. Esse ciclo dá à comunicação uma característica extremamente complexa, em que não se pode prever as consequências do processo comunicacional. Mas isso não torna a comunicação inviável, pelo contrário, a torna mais rica e humana, justamente porque não é um procedimento meramente linear, mas sim autoconstitutivo.

³⁶ Se quisermos podemos considerar essa ideia tanto no nível simbólico (à maneira do pensamento de Heráclito que afirmava que não podemos banhar duas vezes no mesmo rio, o que nos leva a entender que a cada momento somos diferentes de nós mesmos, já que não cessamos de mudar), como também podemos ver isso no nível microscópico, dado que nossas células estão morrendo e se regenerando a cada instante, de forma que em um período médio de sete anos praticamente todas as células de nosso corpo já morreram e “renasceram”, ou seja, estamos morrendo biologicamente a cada instante, mesmo estando vivos.

O terceiro princípio é o *hologramático*, que é chamado assim em referência ao holograma físico, onde a observação de um pequeno ponto da imagem nos dá uma visão quase completa da imagem representada. O princípio hologramático nos faz perceber que o todo está na parte assim como a parte está no todo, de forma que a compreensão que passamos a ter dos fenômenos estudados é de interdependência dos elementos que o compõem, mais do que de conexões isoladas, meramente conectadas. Para a comunicação esse princípio também é importante, já que nos leva a entender a questão comunicacional como um processo que envolve um todo complexo e não apenas o reconhecimento de partes isoladas dos procedimentos e partes envolvidas (emissor, receptor, mensagem, meio etc.).

Todos esses princípios são decisivos para compreendermos como a complexidade se coloca em relação à ciência dita como tradicional, ou seja, a ciência que separa sujeito e objeto, defende a neutralidade científica ou, de forma menos ingênua, mas ainda assim se valendo do paradigma simplificador, a ciência que separa os saberes e não produz nenhum esforço para levar esses ramos do conhecimento ao diálogo. Considerando o que discutimos até aqui acreditamos ser necessária uma reflexão sobre a questão do método a partir da complexidade. Analisar as implicações do enfoque do pensamento complexo sobre o processo de pesquisa é o propósito do próximo tópico.

2.3 A complexidade e a questão do método

A nossa escolha pela complexidade como modelo teórico nesta pesquisa nos coloca, desde o princípio, diante de uma questão de difícil resolução: como proceder metodologicamente quando se adota um posicionamento de cautela em relação à objetividade científica? Em outras palavras: como utilizar procedimentos que não contradigam nossa postura epistemológica crítica em relação à possibilidade de um conhecimento definitivo, objetivo e pretensamente neutro?

Um primeiro aspecto a discutir sobre o tema é o fato de que a complexidade, como procuramos apresentar até aqui, não se coloca como uma negação dos procedimentos e/ou técnicas de pesquisa existentes, nem mesmo como uma impossibilidade ao recorte didático de um campo ou área de pesquisa. A complexidade, como posicionamento teórico, procura considerar as intercorrências e acasos no

percurso da pesquisa, mas não elimina por completo a possibilidade de que, para fins de organização da pesquisa, seja necessário delimitar aspectos de análise e proceder com uso de técnicas específicas visando resolver e atingir determinados objetivos. A importância de reafirmarmos isso está no fato de que a complexidade pode ser mal interpretada como uma perspectiva que procura a eliminação do método e da objetividade na pesquisa, como se a busca por regularidades e categorias de análise já fosse, por si só, uma atitude contrária à proposta de uma pesquisa com foco na compreensão dos sistemas complexos.

A partir da leitura de Maria da Conceição de Almeida (2012a) encontramos um apoio para o entendimento de que essas distorções – encarar que a complexidade é a impossibilidade do uso dos métodos correntes, por exemplo – se dão por conta de uma necessidade humana básica: o desejo de ordenar as coisas. Não queremos dizer com isso que a tentativa de ordenar a realidade seja um problema em si, mas sim que existe uma confusão decorrente da aceitação de que a complexidade, por incluir o acaso e o caos em seu âmbito de interesse, não tenha como utilizar métodos ou abordagens para a realização de pesquisa, ou ainda: que a complexidade é o conhecimento dado de forma imediata, sem reflexão teórica consistente e, conseqüentemente, sem possibilidade de vinculação com a realidade por meio de estratégias de pesquisa. Voltaremos a essa questão da ordenação defendida por Almeida, mas antes exemplificaremos esse tipo recorrente de crítica, a nosso ver um tanto apressada, à complexidade; crítica que se apoia justamente na inviabilidade de uma produção de conhecimento coerente a partir da complexidade. Érico Andrade (2007), no artigo *Uma crítica à teoria da complexidade proposta por Edgar Morin*, apresenta assim a questão:

A teoria da complexidade incorre no *myth of given* na medida em que ela pressupõe que o mundo ou mais precisamente o *dado* é o guia de toda abordagem científica – trata-se de um pressuposto, considerando que não há justificativas senão aquelas iminentemente circulares: o mundo é complexo, porque ele se apresenta de forma complexa, ele se apresenta de forma complexa porque é complexo. Em outras palavras, observações particulares de fenômenos complexos transcreveriam para a teoria da complexidade o fato – inquestionável porque *dado* sem qualquer mediação teórica; por isso evidente – de que o mundo é complexo, visto que essas observações comportariam fenômenos inéditos que exigiriam, por seu turno, uma teoria não menos inédita. (ANDRADE, 2007, p.181).

O *myth of given* de que fala o autor é uma falácia que implica em que se ofereça um pressuposto já considerado como um *a priori*, ou seja, um dado inquestionável que justifica uma afirmação posterior. Para Andrade a complexidade, da

forma como é apresentada e defendida por Edgar Morin, cai no uso dessa falácia porque pressupõe uma tautologia, ou seja, que o mundo é complexo porque é complexo, sendo que isso decorre apenas da observação de alguns fenômenos particulares, sem uma ampliação desse círculo de visão. Para tentar confirmar essa tese, Andrade afirma, no mesmo artigo já citado, que a complexidade, procurando combater a proposta de Descartes de considerar o mundo a partir da categoria central de ordem, abandona o rigor da análise da realidade. O autor coloca a questão da seguinte forma: “De modo mais incisivo, poderíamos dizer, então, que a teoria da complexidade ao conceber o conceito de complexidade sem os ilogismos da razão pretende defender a ideia de que é possível conhecer sem conceituar (...)” (ANDRADE, 2007, p.182).

Afirmamos anteriormente que Edgar Morin conhecia esse tipo de crítica feita à complexidade, como se esta fosse uma luta contra o conceito, contra a ciência, contra o método científico. Na verdade, entendemos que esse tipo de crítica é um tanto quanto injusta, precisamente por não considerar que a complexidade se coloca como uma teoria que busca a ampliação e desenvolvimento do conhecimento, ainda que em um âmbito de consciência e reflexão sobre a ciência e não como uma mera necessidade de ampliação da produção cognitiva ou de aparatos técnicos.

Isso não significa que a complexidade não possa receber críticas. Na verdade, as críticas são importantes também porque colocam à teoria o desafio de se mostrar coerente em relação aos seus propósitos e limitações. No entanto, a crítica de Érico Andrade – que aqui é utilizada apenas porque representa um modelo de crítica mais comum dentre os questionamentos que são feitos sobre a viabilidade da complexidade como escopo teórico – se dá, a nosso ver, por uma identificação imediata da ideia de complexidade com uma luta contra a ordem e o conceito em todos os seus níveis. Acreditamos, contudo, que a questão é mais desafiadora do que isso.

Conforme falávamos anteriormente, Maria da Conceição de Almeida discute essa questão da ordenação em um artigo intitulado *Método complexo e desafios da pesquisa*. Para a autora, a pesquisa é, antes de qualquer outra coisa, uma atividade de construção de narrativas; narrativas sobre a realidade em seus mais diversos níveis, seja no social ou mesmo nos âmbitos mais limites das ciências naturais, como na investigação do mundo microscópico. Contudo, independentemente do contexto em que uma pesquisa esteja inserida, existe algo que motiva e mobiliza o sentido daquela investigação: “(...) a pesquisa emerge da curiosidade e do desejo de ordenar o caos” (ALMEIDA, 2012a, p.103). Essa busca pela ordem, no entanto, não se constitui como

um entrave decisivo à “Ciência com consciência” clamada por Morin. Se a ideia de ordem em questão for estabelecida como uma perspectiva para o desenvolvimento do conhecimento, sua função, primordialmente didática, não é de forma alguma incompatível com uma proposta de conhecimento que se alia à proposta da complexidade. Se, no entanto, a perspectiva for provar ou demonstrar a todo custo a correspondência entre um elemento e outro, delimitando, restringindo e condicionando uma única forma de ver a realidade, então nesse caso a proposta de ordenação realmente estará bem distante do direcionamento epistemológico defendido pela complexidade.

A questão, portanto, no caso desse desejo de ordem, não é tanto a busca por uma regularidade dos fenômenos, mas uma compreensão de como essa regularidade se alia à perspectiva da pesquisa que está sendo desenvolvida. Isso é importante de ser reafirmado aqui porque, em nossa análise da colaboração online, o que buscamos, invariavelmente, é também esse desejo de ordenação. É por meio de uma tentativa de explorar, mas também de melhor organizar o conhecimento sobre esse tema, que direcionamos nossos esforços. No entanto, nossa perspectiva é que esses esforços têm como foco os objetivos de pesquisa, mas com uma ênfase direta na compreensão e reflexão sobre o processo da pesquisa, sobre o modo como nos debruçamos sobre o fenômeno da colaboração online como um fenômeno que é importante investigar no âmbito da Comunicação.

Fazemos questão de insistir nesse aspecto para que as nossas decisões metodológicas se façam coerentes diante da perspectiva teórica que adotamos. Reiteramos, portanto, que entendemos a complexidade como uma postura epistemológica que se coloca crítica em relação ao fazer científico, mas que não se opõe ao fazer científico. A ciência é uma forma de compreensão da realidade. Não a única forma, ou a predominante, mas uma forma importante de refletir sobre a realidade e sobre a nossa situação como seres humanos diante dos fatos de nossa existência. Como forma de conhecimento a ciência possui também seus procedimentos e propostas, e a complexidade, como veremos, não se opõe a isso. O que é questionado no âmbito do pensamento complexo é a concepção de conhecimento científico como algo fechado, restrito, que deve seguir um passo a passo preestabelecido, tal como uma receita que não pode ser perdida. Alguns manuais de metodologia ainda defendem a ideia de ciência como uma sequência em etapas: observação, hipótese, experimentação e generalização. Como estrutura figurativa sim, podemos dizer que a ciência segue mais ou menos essa estrutura, mas como perspectiva de compreensão da ciência em sentido

mais amplo é importante que essa possível sequência de passos seja acompanhada de uma reflexão sobre o sentido e o propósito de cada um destes momentos. A mera obediência a essas etapas que não faz com que a ciência aconteça. Por isso, afirma Almeida:

(...) durante a consolidação das ciências modernas – nascidas no século XVII –, uma obsessão pela procura da ordem se estabelece como um princípio inegociável do sujeito cognoscente. Não percebida como uma construção do pensamento, a ordem passou a ser compreendida como uma evidência (...) (ALMEIDA, 2012a, p.104-105)

Considerar a ordem como uma construção do pensamento é algo que faz parte dos interesses de uma pesquisa que coaduna com o pensamento complexo. Encarar a ordem como uma redução de processos a uma evidência ou prova de algo que necessariamente represente uma verdade absoluta de um tipo específico, não. Como afirma Morin, em *O método 3*: “a epistemologia não é o centro da verdade, gira em torno do problema da verdade passando de perspectiva em perspectiva e, tomara, de verdades parciais em verdades parciais (...)” (MORIN, 1999, p. 32). A questão da verdade, nesse contexto, é essencial porque denota já um tipo de perspectiva em relação ao modo de se encarar não só a pesquisa, mas a realidade como um todo. Aqui não buscamos, em nossa análise da colaboração online, uma verdade absoluta, “a” verdade sobre os fatos ou sobre a realidade que estamos estudando, mas talvez apenas isso que Morin chama de “verdades parciais”, algo como vislumbres da realidade, que nos auxiliam no processo de conhecer e entender melhor os fenômenos sociais que nos cercam.

Dessa discussão que fizemos até agora chegamos a alguns pontos essenciais na construção do nosso método de pesquisa. O primeiro deles é a questão da observação, ou, de forma mais exata, o que observamos nisso que chamamos de colaboração online e quem são os nossos observáveis. Ainda que nossa pesquisa não seja uma pesquisa empírica no sentido mais específico do termo, entendemos que o empírico está presente, e é necessário, porque:

1) nosso problema de pesquisa surge de uma observação da realidade, a saber, do fenômeno da colaboração a partir dos ambientes online, e não apenas de uma indagação conceitual;

2) em nossa análise, invariavelmente, precisamos voltar o nosso olhar para a internet, para o lugar (se pudermos falar da internet como um lugar em que pessoas se encontram) onde a colaboração online ocorre.

É neste sentido que o empírico se faz presente, como um espaço de interlocução com a discussão conceitual que estamos procurando desenvolver e não como um momento da pesquisa em que a discussão teórica cessa para uma ida ao campo, em sentido literal. Em um contexto mais amplo, essa separação entre o empírico e o teórico é também uma divisão da realidade de difícil correlação com a proposta da complexidade. Didaticamente, dizemos por vezes que uma pesquisa é empírica ou teórica, qualitativa ou quantitativa. Em nossa opinião, contudo, essas divisões nos auxiliam muito pouco a entender as decisões que direcionam os caminhos do desenvolvimento de um problema de pesquisa. No caso específico da nossa análise, entendemos que a ida ao empírico nos ajuda a entender a ideia de colaboração online a partir de suas relações mais usuais no cotidiano das redes de conexão entre as pessoas na internet. Da mesma forma, esse olhar para o empírico nos facilita a tomada de decisões teóricas e conceituais que são importantes em nossa investigação, não para que possamos dizer: “isso é assim porque foi observado que acontece desse jeito”; mas para que possamos ter mais elementos para construir melhor nossas questões e indagações decorrentes do embate conceitual. Nesse caso, trata-se então de uma pesquisa teórica ou empírica? Qualitativa ou quantitativa? Por não vermos de forma tão incisiva essas delimitações em nossa pesquisa, julgamos que tanto o empírico quanto o teórico, são igualmente importantes em nossa investigação, no sentido de que nos auxiliam, a partir de enfoques distintos, a olhar com mais clareza a realidade que decidimos analisar. Mas, independentemente disto, concordamos com Almeida, quando ela fala sobre o lugar do observador e suas limitações:

(...) toda observação é datada e apenas permite expor o momento atual da dinâmica de um fenômeno sob certas circunstâncias e contextos. As coisas e os fenômenos têm uma história, evoluem, se transformam em parte, se auto-organizam intrinsecamente ou autoeco-organizam-se. Daí porque toda generalização é perigosa, uma vez que é, quase sempre, uma ampliação indevida das escalas do tempo e espaço em relação a uma situação fenomênica parcial, eventual. (ALMEIDA, 2012a, p.105)

De acordo com Almeida, a complexidade parte do princípio de que a realidade está envolvida em um processo dinâmico de construção, o que faz com que ela não seja algo independente do observador, ou seja, não existe uma verdade pronta para

ser reconhecida pelo pesquisador que se debruça sobre a realidade. A observação, portanto, não traz a resposta, não possibilita uma formatação do conhecimento para que o teórico se alie perfeitamente ao empírico. O problema de pesquisa é construído pelo pesquisador e, assim, a observação não é isenta de uma interferência e uma carga de experiência daquele que observa. Nada disso, no entanto, inviabiliza ou diminui a importância da observação, mas apenas lhe oferece outra configuração, outro sentido no contexto da análise de um determinado fenômeno. Como afirma Morin, “o ser vivo só pode sobreviver num meio com e através do conhecimento desse meio. A vida não é viável nem passível de ser vivida sem conhecimento” (MORIN, 1999, p. 224), e, portanto, o que se busca não é expulsar a análise do empírico, mas ressignificá-la, para que a análise não pareça uma colagem entre relatos de observação e apontamentos teóricos. Como afirma ainda a autora anteriormente citada:

Na grande maioria das pesquisas científicas, as metodologias e técnicas de abordagem se restringem a delimitações apriorísticas de categorias e variáveis que têm por finalidade “captar” a dinâmica geral e o padrão dos fenômenos estudados. O auxílio de técnicas estatísticas que tratam com “precisão” do desvio padrão, dos coeficientes de representatividade e da redução do erro é compreendido como verdadeiro passaporte para a “constatação” de como o fenômeno é e se desenvolve. (ALMEIDA, 2012a, p.106)

A complexidade propõe que se pense a pesquisa como um diálogo com a realidade como um todo e esse diálogo envolve muito mais criatividade do que apenas simples constatações. Assim, a crítica de Almeida não se coloca no sentido de uma ausência de legitimação de técnicas de pesquisa, mas sim no seu uso consciente, no seu propósito para determinado momento da pesquisa e, também, na liberdade que o pesquisador deve ter para pensar em que sentido o uso dessas técnicas lhe auxiliam para melhor compreender o problema que busca investigar. O uso da técnica pela técnica, não fará que a pesquisa seja significativa; é necessário ir além, justificando as escolhas e procedimentos adotados e encará-los como decisões do pesquisador, que deve ter autonomia para percorrer determinados caminhos. Outros pesquisadores, diante de decisões semelhantes, deveriam poder tomar caminhos distintos. Se todos adotam as mesmas técnicas e procedimentos em situações preestabelecidas, então é porque o próprio processo de se realizar uma pesquisa já foi contaminado por um fazer automatizado, que tem menos a ver com construção e está bem próximo de uma mera reprodução de procedimentos.

Morin, quando discute sua concepção de método, afirma que este “opõe-se aqui à concepção dita ‘metodológica’, na qual se reduz a receitas técnicas” (MORIN, s/d, p.26). Quer dizer, a mera identificação de uma técnica de pesquisa não faz um método, mas funciona apenas como um recurso metodológico. Para o método é preciso que o pesquisador se coloque como um protagonista, elaborando, criando, testando, aprimorando e tomando decisões sobre os caminhos a seguir. O “metodológico” que Morin critica, pelo contrário, é um guia, um mapa que deve ser seguido com precisão absoluta e que, por isso mesmo, é tanto melhor utilizado se o utilizador se isenta de buscar outras alternativas, outras possibilidades. Não é essa receita pronta que buscamos aqui, principalmente por acreditarmos que “o objetivo do método é ajudar a pensar por si mesmo para responder ao desafio da complexidade dos problemas” (MORIN, 1999, p.38). Por fim, Almeida sintetiza assim a questão:

A criação de vias de abordagem (expressão que substitui metodologias para Morin) é o que se espera do sujeito sensível à complexidade do tema ou fenômeno que quer conhecer, com o qual quer dialogar. Aqui, certamente, o pesquisador abre mão dos cardápios de receitas oferecidos pelos manuais de pesquisa para criar suas próprias estratégias de abordagem, seus operadores cognitivos. (ALMEIDA, 2012a, p.115)

São justamente essas vias de abordagem que procuramos construir para a análise do fenômeno da colaboração online que nos propomos nesta pesquisa.

Considerando tudo isso, podemos então responder a pergunta: o que observamos? Nossa proposta é observar características da ideologia da cultura livre e do *open source* presentes na *web*, assim como realizar uma avaliação da estrutura da *Wikipédia*. Nossa análise está calcada em dois aspectos distintos: a nossa observação do funcionamento dessas ferramentas colaborativas e a análise de artigos, livros e depoimentos disponíveis sobre essas ferramentas na internet. Iniciaremos essa análise já no terceiro capítulo durante nossa abordagem da colaboração online em seus aspectos mais gerais, considerando características da colaboração antes e a partir da tecnologia digital e suas implicações nos modos como produzimos e consumimos cultura. Somente a partir dessa análise é que, no quarto capítulo, avançaremos para o exame das experiências colaborativas online que têm sido realizadas em diferentes contextos como exemplos significativos do funcionamento e das decorrências da colaboração na internet.

Aliada à nossa observação confrontada com os diferentes debates acadêmicos sobre essas ferramentas de colaboração, utilizamos como fonte secundária de análise os discursos sobre os temas-chave de nossa pesquisa disponíveis nos mais diversos ambientes online, desde a rede de *microblogging* *Twitter* até sistemas de comentários públicos em fóruns e sites diversos.

Um dos benefícios dessa exploração online é visualizar como os discursos sobre a colaboração e suas relações derivadas (como a ideologia do *open source*, por exemplo) aparecem em artigos, *sites* e projetos da internet, revelando assim interesses e tendências que emanam das pessoas que acessam a rede. Por exemplo: se o tema *cultura livre* é relevante e, até mesmo, determinante, para a forma como as pessoas se relacionam com os conteúdos online e com os projetos colaborativos neste contexto, é provável que esse termo apareça em um número significativo de discursos na *web*. Além disso, a incidência dos termos pesquisados e seu uso pelos usuários nos dão indícios do que realmente está em jogo quando se fala em ferramentas colaborativas online. Entendemos também que os dados colocados de forma isolada não vão dizer muita coisa sobre a realidade observada, mas aí entra a nossa intervenção tentando correlacionar a teoria (o que apresentaremos em termos de discussão acadêmica), com essa observação de campo. Todo este conteúdo, original ou não³⁷, pode ser encontrado na *web* justamente porque ele é indexado através das marcações feitas pelas pessoas que publicam ou republicam as informações através de *metadata* (*tags*, *hashtags* etc.). Mas o que exatamente analisamos nessa observação tão espontânea realizada *web*?

A partir de *hashtags* no *Twitter*, por exemplo, podemos identificar categorias da colaboração online que aparecem no discurso dos usuários das ferramentas colaborativas como relevantes no contexto de seus usuários. A partir dessa identificação dos discursos procuraremos identificar percepções sobre a colaboração presente na internet a partir da disseminação da informação na rede, o que nos ajudará em nosso processo de interpretação do fenômeno que estamos investigando. Sustentar toda a nossa interpretação na análise do debate acadêmico desenvolvido pelos autores que utilizamos não seria, acreditamos, suficiente para avançarmos mais a fundo na compreensão da colaboração online. Por isso, considerando a disponibilidade desse

³⁷ Quando falamos em conteúdo original no *Twitter* estamos falando especificamente de material produzido diretamente pela pessoa que está publicando o *tweet*. Conteúdo não-original é aquele que é *linkado*, isto é, direcionado pela pessoa que publica o *tweet*, mas não tendo sido produzido por ela. Acreditamos que a maior parte das publicações do *Twitter* é de conteúdo não-original. Pelo menos em nossa pesquisa foi esse o padrão que encontramos.

material espalhado pela *web* faremos um esforço de seleção de determinadas falas sobre a colaboração na internet para relacionar de forma mais clara o nosso próprio discurso com a multiplicidade dos discursos disponíveis na *web* sobre o tema que investigamos.

O que nos propomos, portanto, é analisar esse material à luz da discussão teórica desenvolvida em toda a pesquisa. Consideramos isso importante para que a nossa análise do fenômeno da colaboração online não reflita simplesmente aquilo que pessoalmente defendemos ou criticamos nesses projetos. Na observação desses discursos disponíveis na internet procuramos justamente ouvir outras vozes, não mais de peritos no assunto do ponto de vista acadêmico, mas de pessoas que se dispõem a dar sinais de seu encanto ou incômodo pelas possibilidades da colaboração online. No entanto, antes de chegarmos na análise da colaboração online consideramos importante pontuar o avanço das pesquisas sobre complexidade no Brasil. A diversidade dessas pesquisas e o aumento do interesse pelo pensamento complexo nos interessam justamente porque acreditamos estar, com esta pesquisa sobre colaboração online, contribuindo com esta perspectiva que acreditamos ser tão essencial para nossa época.

2.4 Estudos sobre Complexidade no Brasil

Antes de avançarmos na análise da colaboração online e da cultura digital, consideramos oportuno fazer uma breve apresentação do desenvolvimento dos estudos sobre complexidade no Brasil. Uma busca rápida no Diretório de Grupos de Pesquisa do Brasil no CNPq aponta mais de uma centena de grupos que possuem vínculo com a complexidade. Estes grupos, espalhados por várias Universidades de diferentes regiões do Brasil representam bem a diversidade de interesses e propostas vinculadas à complexidade como podemos observar no recorte feito na tabela a seguir:

Grupo de Pesquisa	Instituição	Área
Caos e Complexidade em Saúde e Educação	UNESP	Medicina
Caos, desordem e complexidade em sistemas clássicos e quânticos	UFPR	Física
Complexidade e Gestão	UFES	Administração
Complexidade e Educação	UEL	Filosofia
Complexidade e Comunicação	UFG	Comunicação
Complexidade & Organizações	UFPB	Engenharia de

		Produção
GRUPO DE ESTUDOS "EDUCAÇÃO E COMPLEXIDADE" (GEEDUC)	IFRN	Educação
Grupo de Estudos da Complexidade	UFRN	Antropologia
Laboratório da Complexidade	UnB	Antropologia
LETEC - Laboratório de Estudos sobre Teorias da Complexidade	UFES	Sociologia
Mídia, Discurso e Complexidade	PUC/RS	Comunicação
Núcleo de Estudos da Complexidade - Complexus	PUC/SP	Antropologia
FiloCom Núcleo de Estudos Filosóficos da Comunicação	USP	Comunicação

Figura 3 - Quadro com alguns dos grupos de pesquisa sobre Complexidade no Brasil

O fato de encontrarmos grupos de pesquisa em áreas tão distintas como Medicina, Administração, Física e Antropologia apenas reforça o caráter transdisciplinar da complexidade. Ao mesmo tempo esse fato mostra que existe um interesse crescente na perspectiva do pensamento complexo como uma possibilidade viável para a realização de pesquisas no âmbito acadêmico. Isso é importante porque atesta que a complexidade não é apenas um espaço para a especulação, mas também uma possibilidade de remodelarmos nossas práticas investigativas dentro das Universidades.

De acordo com Edgard de Assis Carvalho e Maria da Conceição de Almeida (2012), os primeiros grupos de pesquisa focados nos estudos sobre o pensamento complexo no Brasil foram o *GRECOM* da UFRN, criado em 1994 e o *Complexus* da PUC-SP, criado em 1996. Esses grupos realizaram inúmeras publicações e eventos, contando com a participação de expoentes importantes da complexidade, como o próprio Edgar Morin. O histórico de eventos e publicações presente nos sites dos grupos³⁸ mencionados atesta a importância deles na divulgação da complexidade no Brasil. Juntamente ao desenvolvimento destes grupos destacamos também os trabalhos do professor Ciro Marcondes Filho, na USP. Líder do grupo de pesquisa *FiloCom - Núcleo de Estudos Filosóficos da Comunicação*, Ciro Marcondes tem se dedicado aos estudos sobre a relação entre caos, complexidade e a Comunicação em diversas obras,

³⁸ GRECOM/UFRN (Disponível em: <<http://www.grecom.ce.ufrn.br/index.php>>, Acesso em 15/07/2014) e Complexus/PUC-SP (Disponível em: <<https://sites.google.com/site/complexuspuc/>>, Acesso em 15/07/2014).

artigos e eventos, proporcionando especificamente à área da Comunicação um bom espaço de discussão sobre o pensamento complexo.

Ainda na área da Comunicação destacamos também o trabalho da professora Christina Sêga, na Pós-Graduação em Comunicação da UnB, com a criação do eixo temático “Estudos da Cibercultura, Comunicação e Complexidade”, vinculado à linha de pesquisa “Teorias e Tecnologias da Comunicação”, tendo orientado algumas dissertações e teses pelo viés da complexidade. Os trabalhos da professora Christina Sêga, em diversos periódicos científicos e eventos acadêmicos, apontam também para a divulgação da relação entre a Comunicação e a complexidade por meio da transdisciplinaridade e dos estudos sobre o caos. Na área da Comunicação organizacional citamos o professor João José Azevedo Curvello, da Universidade de Brasília, com artigos sobre complexidade, caos e organizações, além de ter desenvolvido sua tese de Doutorado relacionando o conceito de autopoiese com os sistemas organizacionais. Na região centro-oeste cabe destacar ainda o grupo de pesquisa *Complexidade e Comunicação* da UFG, coordenado pela professora Maria Francisca Magalhães Nogueira, que promove atividades de extensão e pesquisa vinculados à Faculdade Comunicação e Biblioteconomia da UFG.

Na área da Comunicação, com interface com a cibercultura e com os estudos sobre cultura de forma mais abrangente, cabe destacar também as publicações de livros sobre a complexidade. A perspectiva do pensamento complexo aparece por vezes de formas direta, na reedição das obras de Edgar Morin – que possuem edições recentes, mostrando o crescente interesse do público acadêmico em suas obras – mas também nos livros organizados por pesquisadores brasileiros reunindo textos produzidos em contextos diversos, mas com a proposta de divulgar e disseminar ideias que promovam encontros de pesquisadores com o tema do pensamento complexo. Dentre esses livros de divulgação destacamos *Complexidade e transdisciplinaridade*, organizado por Akiko Santos; *Ensaio de complexidade*, organizado por Gustavo de Castro; *Cultura e Pensamento Complexo*, de Edgard de Assis carvalho e Maria da Conceição de Almeida e *Ensaio sobre caos e complexidade: aplicações transdisciplinares em saúde e educação*, organizado por Ivan Amaral Guerrini. Estes livros têm servido de base para a entrada da complexidade no âmbito acadêmico, fomentando debates e promovendo novas iniciativas de publicações e criação de

eventos. Já no campo dos periódicos destacamos a revista *Terceiro Incluído*³⁹ da UFG, que tem promovido a publicação de artigos com foco transdisciplinar, reunindo pesquisas que discutem ou se aproximam da complexidade em áreas distintas. Além disso, cabe lembrar que existem inúmeros artigos que abordam o pensamento complexo ou discutem temas específicos a partir da complexidade nas muitas revistas acadêmicas em circulação no Brasil. É verdade que existem poucas revistas com foco específico na complexidade, mas por outro lado o tema “complexidade” tem sido bem recebido pelos editores e avaliadores das revistas acadêmicas demonstrando que o tema é não só recorrente como pertinente, gerando pesquisas cada vez mais sólidas e ricas em resultados e reflexões.

Seríamos certamente cada vez injustos com muitos pesquisadores se continuássemos listando nomes, grupos de pesquisa, livros e periódicos científicos, dado que temos seguramente muitos acadêmicos pesquisando a complexidade no Brasil e não conseguiríamos mencionar todos aqui. Mas consideramos oportuno referir esses dados, mesmo que brevemente, para pontuar que a complexidade tem gerado um interesse cada vez maior no Brasil, o que nos faz entender que o caminho adotado nesta tese é pertinente e adequado ao desenvolvimento da Comunicação e dos estudos sobre o pensamento complexo em nosso país.

No caso específico da cibercultura e dos estudos sobre interação acreditamos que a perspectiva da complexidade pode oferecer caminhos viáveis de investigação. A partir do próximo tópico o que procuraremos fazer será justamente uma apresentação de características da cibercultura e da colaboração online que podem ser observadas como decorrentes de seus sistemas complexos.

2.5 Cibercultura e transformação acelerada nas formas de interação

De acordo com Giddens “toda interação é *situada* – ocorre em um lugar específico e tem uma duração específica no tempo” (GIDDENS, 2005, p.95). Essa relação temporal está presente nos diversos aspectos da vida cotidiana, como o horário do trabalho, da escola, do lazer etc. As diversas sociedades possuem e permitem condições bem específicas de interação não só porque existem pessoas diferentes, mas também porque o aspecto espaço-temporal é determinante na forma como as pessoas

³⁹ Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/teri/index>>, Acesso em 10/07/2014.

podem se encontrar, o que permite instâncias maiores ou menores de interação. Nas sociedades modernas, por exemplo, Giddens menciona a prevalência do “tempo do relógio” (GIDDENS, 2005, p.96), o tempo medido pela dinâmica social dos horários permitidos ou aceitos para determinadas atividades cotidianas. Assim, uma pessoa em horário de almoço deve, necessariamente, almoçar naquele horário e não em outro. É possível, naturalmente, que uma pessoa decida ou se recuse a almoçar pelos motivos mais diversos, mas o fato é que ela possui um horário determinado para aquela atividade e ela pode usufruir desse horário para esse fim, o que provavelmente fará na maior parte dos dias, não por uma escolha própria, mas por um imperativo do tempo do relógio. Com o avanço da tecnologia digital, no entanto, essa relação tempo-espço é modificada:

Novas formas de tecnologia, como a internet, nos possibilitaram a interação, em qualquer canto do mundo, com pessoas que nunca vemos ou encontramos. Essa mudança “rearranjou” o espaço – podemos interagir com qualquer um sem levantar da cadeira. Também está alterando nossa experiência do tempo, porque a comunicação é quase instantânea. (...) Ainda hoje as pessoas escrevem cartas, sem dúvida, mas a comunicação instantânea se tornou básica para nosso mundo social. Nossas vidas seriam quase inimagináveis sem ela. (GIDDENS, 2005, p.97)

Considerando que existe, de fato, uma interação por meio das ferramentas tecnológicas como o computador e a conexão com a internet, precisamos também considerar o que perdemos com esse tipo de interação. O aspecto da comunicação não-verbal (expressões faciais, gestos etc.) são o exemplo mais óbvio, mas esse é um limite que pode ser rompido em determinadas circunstâncias com ferramentas que permitem a interlocução face a face, como o *Skype* e outros *softwares* similares. Contudo, a maior parte das interações online efetivamente ficam comprometidas por esse tipo de limitação, e não só no sentido de ver o corpo do outro mas também de sentir sua presença por meio do instrumento de comunicação. Uma comparação simples que podemos fazer é em relação ao envio de uma carta e um *email*. Apesar de serem atividades similares, o envio da carta exige um tempo para a resposta – fora a possibilidade de extravio da correspondência – que não é o mesmo do *email*, o qual, em geral, gostaríamos de ter um retorno imediato, mesmo sabendo que isso não ocorrerá em muitas circunstâncias. Outro aspecto mencionado por Giddens é que a interação pode ser focalizada ou não-focalizada (GIDDENS, 2005, p.91-92). A interação focalizada se dá quando dois ou mais indivíduos estão prestando atenção no que os outros estão

falando e/ou fazendo. Já a interação não-focalizada ocorre quando existe um grupo muito grande de pessoas em um mesmo ambiente, sendo que nesse caso existe uma consciência da presença de todos (o público de um show, por exemplo), mas não ocorre necessariamente interação mais pessoais.

Na internet, curiosamente, esses encontros se misturam. Ao mesmo tempo em que é possível publicar uma mensagem no *Facebook* direcionada para uma pessoa específica, se essa mensagem está no perfil público do destinatário ela poderá ser visualizada por qualquer pessoa que tenha acesso ao *Facebook*. Outros exemplos são sites ou *blogs* com artigos em que pessoas, que em sua maioria não se conhecem fisicamente, interagem nas seções de comentários em que discutem aquele tema. Um último exemplo, e esse focado no recorte da pesquisa que estamos desenvolvendo, seria o caso de pessoas (que só sabem da existência uns dos outros pelo *nickname* público disponibilizado por cada indivíduo) colaborando para a produção de um artigo na *Wikipédia*. Ou pessoas desconhecidas e, de diferentes cidades do Brasil, colaborando com o financiamento de projetos e cidades que talvez nunca visitem, nem mesmo para usufruir dos benefícios dos projetos que elas ajudaram financeiramente a realizar.

Como foi observado por Giddens (2005, p.382-383), a interação mediada pelo computador e, mais especificamente, pela internet, proporciona alguns contornos extremamente novos ao modo como nos relacionamos uns com os outros. Podemos perceber as vantagens da interação social online quando, por exemplo, pessoas que estão viajando ou trabalhando em outras cidades “podem aproveitar a internet para se comunicarem regularmente com os amigos e parentes em casa” (GIDDENS, 2005, p.382). Mas existe também o problema do anonimato que, sendo utilizado de maneira irresponsável, pode gerar problemas para as pessoas tanto no nível pessoal como profissional. Além disso, a compulsão intensa pelo contato online pode levar as pessoas a uma conduta social presencial cada vez mais fechada e limitada. Esse tipo de afirmação, contudo, é ainda especulação, dado que não temos elementos para julgar as reais consequências que a interação social via internet gerará em longo prazo. De qualquer forma, a preocupação com a questão é relevante, principalmente se pensarmos no curto período com que mudanças não apenas pontuais, mas significativamente transformadoras, estão ocorrendo.

Durante muito tempo o avanço da tecnologia foi atrelado à ideia do longo período necessário para o desenvolvimento destas transformações. Era preciso tempo para aprendermos e nos adaptarmos a um mundo com novidades e novos processos

mecânicos que implicassem em novas formas de se comunicar, trabalhar e realizar tarefas cotidianas. Esse tempo, no entanto, tem diminuído bastante desde o surgimento da internet e das tecnologias digitais como um todo, fazendo com que pessoas, em uma mesma geração, vissem seus locais de trabalhos sendo transformados radicalmente com a inserção de novos equipamentos e novas formas de operar e realizar tarefas as quais se habituaram com a força da necessidade. Outra importante contribuição de Giddens é sua afirmação de que a vida na era da informação proporciona um aumento da habilidade que ele chama de “reflexividade social” (GIDDENS, 2005, p.540). Isto significa – explicando de forma bem breve – que as pessoas passam a pensar com mais cuidado sobre o desenrolar de suas vidas em ambientes em que nos sentimos interligados com um grupo muito maior de pessoas e sem determinadas barreiras espaço temporais. Considerando que existe agora muito mais informação disponível para todos, se torna mais difícil as pessoas agirem de maneira irrefletida na maioria dos fatos importantes de suas vidas. Antes, quando a tradição e os valores comunitários e religiosos tinham um poder maior de influência sobre os indivíduos, as pessoas internalizavam determinadas regras e princípios que utilizavam em suas vidas de maneira quase que automática. Atualmente, no entanto, existem pressões muito mais determinantes que fazem com que as pessoas se sintam na obrigação de buscar informações para lhes auxiliar em deliberações que são essenciais para a vida em sociedade.

Isso não quer dizer que não existam mais ações impulsivas ou que todas as pessoas analisam cada decisão que devem tomar em suas vidas; mas sim que, em algumas situações específicas, a tecnologia não só ajudou as pessoas, como também lhes deu certa obrigação de aprenderem a tomar a decisão correta. Giddens utiliza o exemplo do controle do aumento da família. Em uma época sem métodos contraceptivos muito eficazes e com uma lógica religiosa que impedia determinadas formas de prevenção, estimulando o aumento das famílias, seria muito difícil que alguém fosse cobrado por ter mais filhos do que seria capaz de financeiramente cuidar. Hoje em dia, contudo, com os avanços da medicina, métodos contraceptivos mais eficazes e baratos e religiões não tão repressoras (pelo menos nas sociedades democráticas), o tipo de cobrança social decorrente de natalidade já é bem diferente. É nesse sentido que Giddens fala da reflexividade social, como uma obrigação ou condição para pensarmos sobre as decisões que tomaremos e que ganharão determinada visibilidade social. Acreditamos que essas ideias são essenciais para pensarmos a internet e a colaboração porque:

1. Na internet essa visibilidade social é enfraquecida, ainda que possa estar presente em determinados contextos, o que tiraria das pessoas um pouco do peso da reflexividade social; ou seja, na internet é possível fugir um pouco do politicamente correto e do socialmente aceito e isso faz com que as pessoas queiram passar mais tempo nesse ambiente em que elas podem dizer o que querem sem serem julgadas o tempo todo ou, pelo menos, sem ter que mostrar o rosto para quem as julga por suas ideias controversas;
2. A colaboração fora da internet obedece, de certa maneira, ao aspecto da reflexividade social. A pessoa que colabora em algum projeto ou ideia fora da *web* precisa prestar contas socialmente do por que está fazendo aquilo ou apoiando aquele tipo de iniciativa. Na colaboração online, contudo, essas barreiras não estão presentes. Com o afrouxamento da reflexividade social, as pessoas podem se dedicar a investir seu tempo – e às vezes, até mesmo dinheiro – em projetos e ideias sem se preocupar se serão julgadas socialmente. Um exemplo: apoiar um projeto online que busca a implementação de uma lei que almeje a descriminalização do aborto é muito mais simples – tanto por questões religiosas como sociais – do que ir a uma passeata e se declarar publicamente a favor do aborto como um direito civil para todos.

Além disso, existe um outro aspecto que nos chama a atenção e que está presente na análise de Sêga (2011) sobre a interação, mais especificamente quando a autora afirma que “há, na interação, um interesse mútuo, ou seja, uma disposição em cooperar, em descobrir os motivos e as atitudes dos indivíduos com os quais alguém pretenda estabelecer algum tipo de relação social” (SÊGA, 2011, p.36). Isso é perceptível na internet e, principalmente, nos fenômenos de colaboração online, quando entendemos que as pessoas envolvidas não estão privadas de sua autonomia e também dos jogos de poder e necessidade de prestígio que existe fora do ciberespaço. As relações sociais online são uma continuidade das relações que já estabelecemos fora da *web*, ainda que existam algumas significativas diferenças principalmente no que se refere ao rompimento de alguns determinantes da vida pública fora dos ambientes online que são suplantados no ciberespaço, como a questão da presença física do outro, o modo de exposição da linguagem, o anonimato etc.

Apesar disso, existe um discurso comum, ainda que não consensual, em afirmar que o momento histórico em que vivemos representa algo inteiramente novo, completamente diferente de tudo o que vivemos antes. Nesse novo momento, ainda

chamado por muitos autores como cibercultura, estamos tendo que aprender a conviver com novas formas de interação e cognição (PRIMO, 2011), precisamos nos iniciar em uma nova e possivelmente autêntica forma de democracia (LEMOS & LÉVY, 2010) e damos passos certos em direção a uma cultura em que as mídias convergem, tendo como consequência principal disso a ativação das possibilidades criativas e colaborativas de todos nós (JENKINS, 2009; ANDERSON, 2006).

Entendemos que é preciso olhar com um pouco de ceticismo para tudo isso. É bem verdade que nossa época nos surpreende com a velocidade das transformações ocorridas tanto nos campos mais específicos da ciência (sequenciamento do DNA, possibilidades de clonagem e uso de células-tronco, desenvolvimento crescente nas pesquisas na área de neurociências etc.), como também nas modificações e nos usos cotidianos dos objetos midiáticos (televisão *on demand*, *smartphones* mais baratos e com mais recursos de criação e difusão de conteúdo, facilidade no acesso e distribuição de produtos culturais, baixo custo em ferramentas de produção etc). Mas isso, por si só, não significa que estamos necessariamente vivendo em uma época de revolução do conhecimento ou algo similar. Sêga trata bem a questão quando afirma:

Os meios técnicos de comunicação, incluindo a TV e o computador - acompanhado dos serviços da internet para a distribuição de informação e comunicação - são mecanismos que colaboram para a interação social entre as pessoas que estão cotidianamente envolvidas na recepção e apropriação das formas simbólicas com seus respectivos valores sociais, políticos, religiosos, econômicos, míticos, enfim, culturais. Mesmo com o avanço das novas tecnologias, o homem não se libertou das ilusões dos sentidos, dos mitos e das tradições e, até mesmo, esforça-se para perpetuá-los. (SÊGA, 2011, p.119)

As tecnologias nos permitem efetivamente novas possibilidades de interação, mas, no caso das tecnologias digitais, precisamos avaliar com cuidado que transformações elas trouxeram e também a dimensão que essas mudanças possuem em nossas vidas, seja no âmbito das relações sociais ou mesmo nas possibilidades de acesso a bens culturais e informações. O que queremos dizer, em outros termos, é que a ideia de que estamos vivendo em um período de revolução do conhecimento precisa ser considerada de forma séria e analisada com cuidado. Acreditamos que uma sensação comum que está presente nas pessoas que utilizam as mídias digitais é o vislumbre com as novidades que essas mídias trazem. A conexão constante, os modos novos de comunicar e receber informações gerais e sobre outras pessoas, o acesso imediato a dados antes restritos a poucas pessoas, tudo isso nos coloca em um estado de

encantamento com a tecnologia. A questão, contudo, é saber se o gosto pela novidade pode ser chamado também de revolução cultural e do conhecimento.

Sobre o termo “revolução” – e aqui estamos retomando uma discussão que fizemos no início do capítulo 1 – acreditamos que ele tem sido muito mal-empregado quando se refere a constituição da cibercultura e de suas possibilidades. O termo aparece em muitas obras como “revolução digital” ou mesmo “revolução da informação e da comunicação”. Revolução, contudo, é um termo que vai bem mais longe do que o que estamos vivenciando. O *Dicionário Abbagnano de Filosofia* define “revolução” como sendo uma “violenta e rápida destruição de um regime político, ou mudança radical de qualquer situação cultural” (ABBAGNANO, 1998, p.858). Neste sentido, entendendo a cibercultura como a continuidade de um processo de transformação que começou com a junção entre industrialização, capitalismo e expansão da comunicação de massa, não parece coerente associar os termos “revolução” e “cibercultura”. Também Muniz Sodré, adentra nesse debate quando afirma:

Mesmo do ponto de vista estritamente material, *mutação tecnológica* parece-nos expressão mais adequada do que “revolução”, já que não se trata exatamente de descobertas linearmente inovadoras, e sim da maturação tecnológica do avanço científico, que resulta em hibridização e rotinização de processos de trabalho e recursos técnicos já existentes sob outras formas (telefonia, televisão, computação) há algum tempo. (SODRÉ, 2011, p.13)

Mas, para além da questão semântica ou mesmo da discussão (às vezes improfícua) sobre o *status* revolucionário de nossa época, o que nos interessa aqui é discutir como a interação tem adquirido uma visibilidade cada vez maior nestes tempos de ciberespaço. Parece-nos, a princípio, ter sido um movimento muito rápido, esse que sai da superação da comunicação de massa (e aqui cabem todas as críticas pessimistas que não conseguiam ir além do aspecto ideológico dos meios de comunicação) direto para a abertura do cidadão autônomo, reflexivo e capaz de produzir a cultura que ele próprio consome. O que procuraremos avaliar, então, é exatamente isso: até que ponto as formas de interação no ciberespaço possibilitam formas inteiramente novas de inserção na cultura?

Antes de adentrarmos em uma tentativa de resposta julgamos necessário apresentar aqui uma breve contextualização do termo *ciberespaço*. Essa palavra aparece pela primeira vez no livro *Neuromancer* (publicado originalmente em 1984), de William Gibson. Trata-se de um livro de ficção científica, não uma produção

acadêmica, mas que assume uma função comum em quase toda literatura fantástica: a de antever a realidade futura, ainda que de forma exagerada. No contexto da obra de Gibson, o ciberespaço é o espaço virtual como um lugar de encontros entre pessoas cansadas ou decepcionadas com a realidade. Nas palavras de Gibson o ciberespaço é

(...) uma alucinação consensual, vivida diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo. (GIBSON, 1991, p.56-57)

A ideia do ciberespaço como uma alucinação, uma válvula de escape ou alternativa para a realidade se consolidou no imaginário popular de forma intensa. No entanto, nos dias atuais, boa parte dos teóricos analisa o termo de forma menos drástica, considerando que a diferença entre real e virtual é, na maioria das vezes, uma construção semântica, que nem sempre impacta a forma como se vivencia os diversos ambientes, dentro e fora da internet.

Para as pessoas que utilizam a internet de forma rotineira, acessando redes sociais, utilizando serviços de *email* e fazendo pesquisas em sites de busca, o online e o *off-line* não são realidades distintas ou inconciliáveis, mas faces distintas e complementares do que chamamos de realidade. Quando estamos no ciberespaço não estamos “plugados”, à maneira dos humanos presos ao sistema criado por máquinas no filme *Matrix*, mas conectados a um ambiente que viabiliza oportunidades nem sempre disponíveis no mundo fora da internet. Dentre essas possibilidades, a mais óbvia e significativa para o grande público é toda e qualquer ferramenta que permita a interação social. Aliás, é exatamente neste sentido que Lúcia Santaella defende o caráter contemporâneo do uso do termo ciberespaço:

Hoje, “ciberespaço” sedimentou-se como um nome genérico para se referir a um conjunto de tecnologias diferentes, algumas familiares, outras só recentemente disponíveis, algumas sendo desenvolvidas e outras ainda ficcionais. Todas têm em comum a habilidade para simular ambientes dentro dos quais os humanos podem interagir. Alguns usam a expressão “comunicação mediada por computador” para designar o mesmo conjunto de fenômenos. (SANTAELLA, 2003, p.99)

Portanto, mais do que uma alternativa à realidade utilizaremos aqui o termo ciberespaço como o conjunto que envolve tanto o ambiente como as ferramentas que

possibilitam a existência da comunicação mediada por computador, ou seja, a interação dentro da cibercultura. Em relação à cibercultura e sua contextualização cabe aqui também uma breve explicação sobre a forma de compreensão que adotaremos em relação às suas possibilidades.

Lúcia Santaella propõe a cibercultura como uma extensão da cultura de massa, passando pelo que a autora denomina “cultura das mídias”. A cultura das mídias, diferentemente da cultura de massa, já representava, na análise feita por Santaella, uma primeira onda de possibilidades para o cidadão comum. Aquele que era quase exclusivamente um consumidor passa, a partir da cultura das mídias, a interferir um pouco mais na forma como a cultura chegava até ele. Além disso, a facilidade de acesso a algumas tecnologias, como as máquinas copiadoras (popularizadas no Brasil como máquinas de *xerox*), o *walkman*, a televisão a cabo, o videocassete e os *videogames*, modificaram pouco a pouco também a forma como a indústria via seus consumidores.

No entanto, só a partir da última década do século XX é que ocorreram reais transformações com implicações efetivas que pudessem contribuir para a mudança do paradigma da indústria cultural. Uma nova forma de percepção da realidade surgiu a partir dos meios de comunicação, dando origem assim à cibercultura. Lúcia Santaella apresenta assim o contexto:

Como se não bastassem as instabilidades, interstícios, deslizamentos e reorganizações constantes dos cenários culturais midiáticos pós-modernos, desde meados dos anos 90, esses cenários começaram a conviver com uma revolução da informação e da comunicação cada vez mais onipresente que vem sendo chamada de revolução digital. No cerne dessa revolução está a possibilidade aberta pelo computador de converter toda informação – texto, som, imagem, vídeo – em uma mesma linguagem universal. (SANTAELLA, 2003, p.59)

Aliado a isso, Santaella constata ainda como a interação no ciberespaço apresenta perspectivas novas, para além de qualquer coisa que fosse possível nos domínios da indústria cultural. De acordo com a referida autora “graças à digitalização e compressão dos dados, todo e qualquer tipo de signo pode ser recebido, estocado, tratado e difundido, via computador” (SANTAELLA, 2003, p.71), o que nos coloca diante de um novo ambiente de experimentação de possibilidades de produção e difusão do conhecimento, além de podermos vivenciar novos espaços de socialização viabilizados pela tecnologia digital. Santaella afirma ainda que a conjunção entre a informática e telecomunicação nos permite uma conexão potencial de todos os seres

humanos em rede, o que nos coloca em uma atmosfera social, política e econômica única e repleta de possibilidades.

A nossa desconfiança sobre essa forma de ver o fenômeno da cibercultura recai primeiro sobre a ideia de uma pressuposta superação da indústria cultural, como se ela tivesse ficado para trás para dar lugar à cibercultura. Ainda que a autora não diga isso desta forma, transparece em sua fala a percepção de que muitas peculiaridades da cultura de massa foram abandonadas por completo, dado que vivemos agora num mundo de interconexão constante. E é exatamente neste ponto que vemos um outro foco de desconfiança: a ideia de que a existência de tecnologias digitais significa necessariamente que a maior parte das pessoas estão envolvidas com seus usos e práticas. A autora se posiciona sobre isso quando afirma:

Mudanças profundas foram provocadas pela extensão e desenvolvimento de hiper-redes multimídia de comunicação interpessoal. Cada um pode tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos. Com isso, uma sociedade de distribuição piramidal começou a sofrer a concorrência de uma sociedade reticular de integração em tempo real. Isso significa que estamos entrando numa terceira era midiática, a cibercultura. (SANTAELLA, 2003, p.82)

Apesar de essa constatação ter sua pertinência, ela ainda é abrangente demais para sustentarmos a ideia de que a cibercultura é uma realidade efetiva para o grande público. É verdade, sem dúvida alguma, que a diminuição nos custos dos *softwares* de gravação de produção de música, por exemplo, permitem que qualquer pessoa possa gravar, produzir e divulgar um disco com boa qualidade de áudio sem precisar sair de casa. Contudo, a simples existência da tecnologia e a facilidade de acesso a ela não significa que teremos um uso expressivo da mesma. Afinal de contas (ainda considerando o exemplo da música), mesmo com um bom equipamento caseiro para gravação, é preciso considerar que para se tornar produtor de si mesmo é preciso conhecimento teórico-prático razoável em diversas áreas: artístico (composição e execução de instrumentos), engenharia de *software* (compreensão da estrutura dos recursos de gravação e manipulação do próprio *software*), *marketing* (estratégias de divulgação) etc. Quantas pessoas, então, realmente conseguiriam fazer isso?

O que questionamos aqui não é a possibilidade efetiva de transformação de hábitos e perspectivas que a cibercultura permite, mas muito mais a necessidade de associar essas possibilidades com um estágio não só de mudanças significativas, mas

também de um possível avanço nos diversos aspectos da práxis humana. Manuel Castells vai exatamente por esse caminho quando afirma:

(...) a introdução da informação e das tecnologias de comunicação baseadas no computador, e particularmente a Internet, permite às redes exercer sua flexibilidade e adaptabilidade, e afirmar assim sua natureza revolucionária. Ao mesmo tempo, essas tecnologias permitem a coordenação de tarefas e a administração da complexidade. Isso resulta numa combinação sem precedentes de flexibilidade e desempenho de tarefa, de tomada de decisão coordenada e execução descentralizada, de expressão individualizada e comunicação global, horizontal, que fornece uma forma organizacional superior para a ação humana. (CASTELLS, 2003, p.8)

Não fica claro para nós a proposta de uma “forma organizacional superior”. Superior em que sentido? Qual o parâmetro para tratar essa ideia de superação? O autor deixa em aberto muitas dessas questões. Mas a simples evidência da realidade talvez não seja suficiente para dizermos que existindo a tecnologia e havendo possibilidades vantajosas para a humanidade elas serão necessariamente aproveitadas. Castells insiste nesse argumento também quando aponta para o caminho do entendimento da internet como uma “ideologia da liberdade”:

A cultura da internet caracteriza-se por uma estrutura em quatro camadas: a cultura tecnomeritocrática, a cultura hacker, a cultura comunitária virtual e a cultura empresarial. Juntas, elas contribuem para uma ideologia da liberdade que é amplamente disseminada no mundo da internet. (CASTELLS, 2003, p.35)

Aqui cabe o mesmo questionamento que fizemos antes: qual o parâmetro para falar dessa cultura da liberdade? A nosso ver, as possibilidades de uso das tecnologias para promover a liberdade ou o bem-estar das pessoas não são mais definitivas hoje do que foram em outras épocas, tudo depende do uso que decidimos fazer da tecnologia, e isso vale para toda a nossa história. Aliado a isso vemos também uma distorção da ideia de autonomia, quase como que uma glorificação da ação espontânea, ainda que descoordenada, bem à maneira do que ficou conhecido como ideologia *punk: do it for yourself* (DIY).

(...) essas comunidades [virtuais] trabalham com base em duas características fundamentais comuns. A primeira é o valor da comunicação livre, horizontal. A prática das comunidades virtuais sintetiza a prática da livre expressão global, numa era dominada por conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras. (...) O segundo valor compartilhado que surge das comunidades virtuais é o que eu chamaria formação autônoma de redes. Isto é, 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)

Castells vê com entusiasmo a possibilidade de que cada pessoa produza sua própria informação, caso não encontre uma fonte confiável, ou não se sinta prestigiado por aquilo que está disponível. A princípio essa pode parecer uma ideia bem interessante, mas existe nessa defesa da cultura livre uma contradição em dois termos: para produzir a minha própria informação eu preciso de um referencial externo. Logo, se eu rejeito esse referencial externo (“os conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras”), como poderei ter autonomia para propor com o mínimo de criticidade algo que seja relevante para a construção de um debate efetivo?

Parece-nos que o que encanta os entusiastas mais efusivos da cibercultura é provavelmente a rapidez com que vivenciamos seu crescimento. Como afirma Santaella: “O que mais impressiona não é tanto a novidade do fenômeno, mas o ritmo acelerado das mudanças tecnológicas e os consequentes impactos psíquicos, culturais, científicos e educacionais que elas provocam” (SANTAELLA, 2003, p.18). Concordamos que as possibilidades são quase irrestritas e que os usos da tecnologia digital podem efetivamente facilitar nossas vidas, mas discordamos do quase determinismo com que a questão é tratada, como se fosse inevitável o caminho de uso generalizado da tecnologia digital para o bem-estar da humanidade:

Novos usos da tecnologia, bem como as modificações reais nela introduzidas, são transmitidos de volta ao mundo inteiro, em tempo real. Assim, o intervalo entre o processo de aprendizagem pelo uso, e de produção pelo uso, é extraordinariamente abreviado, e o resultado é que nos envolvemos num processo de aprendizagem através da produção, num feedback intenso entre a difusão e o aperfeiçoamento da tecnologia. (CASTELLS, 2003, p.28)

Na prática, o que se observa é algo bem diferente disso. O mais recorrente nos ambientes online é a reprodução das mesmas práticas mediatizadas desde a indústria cultural, bem como difusão dos mesmos conteúdos. Ainda que seja possível o acesso e a transformação da própria tecnologia por parte dos usuários⁴⁰, boa parte do público está

⁴⁰ O navegador *Mozilla Firefox* é geralmente utilizado como um bom exemplo dessa mudança de paradigma, em que os usuários passam a ser envolvidos e a construir produtos que servem a todos. De fato, a constituição do Firefox se deu e continua ainda acontecendo de forma colaborativa, mas apesar da participação ser livre, apenas algumas centenas de especialistas contribuem efetivamente com o projeto. Centenas de pessoas em um único projeto realmente é um número muito grande de pessoas envolvidas, mas considerando-se a quantidade de pessoas que possuem meios técnicos para participar (computadores pessoais e acesso à internet), a quantidade de colaboradores já fica bem menos significativa.

interessada em interações mais simples, como o uso do *email*, de redes sociais, compartilhamento de arquivos e portais de notícias.

Qualquer pessoa pode utilizar a internet e produzir e difundir conteúdo próprio. Isso é inteiramente verdade, mas também é verdade que a maior parte das atenções na internet está voltada para elementos da grande mídia ou incentivados por ela⁴¹. As poucas exceções, como *blogs* pessoais que alcançam grande público, acabam se adequando ao modelo econômico de monetização de conteúdo, como o uso do *Google AdSense*⁴². Finalmente, nos parece que a confusão é entender a cibercultura como sinônimo de máquinas e aparatos técnicos, quando o mais representativo é provavelmente a concepção de virtualidade e desmaterialização:

São tecnologias que não estão mais centradas na figura material do maquínico, mas sim na noção do virtual. Nossas representações do computador não se centram em sua imagem mecânico-eletrônica, em sua entidade corpórea. Sua figura, sua materialidade são quase que inteiramente eliminadas do circuito representativo. (FELINTO, 2005, p.43)

Esse imaginário da virtualização se une com outro imaginário, o da democratização do conhecimento, que trataremos a seguir.

2.6 A democratização do conhecimento no ciberespaço

O debate sobre a democratização da tecnologia e do conhecimento é fomentado principalmente pelas expectativas nos benefícios quase que evidentes que o acesso livre a essas tecnologias poderia trazer. No entanto, não temos como saber as consequências dessa democratização até experimentarmos ela. Walter Benjamin já preconizava algo assim quando escreveu sobre os benefícios das possibilidades técnicas de reprodução de bens culturais, principalmente em termos da democratização do conhecimento. Pesquisadores como Andrew Feenberg, por exemplo, procuram problematizar ainda mais a questão:

⁴¹ Um exemplo interessante disso é a quantidade de movimentação nas redes sociais por conta da novela “Avenida Brasil”, veiculada pela Rede Globo em 2012. Considerando que a televisão, a partir das perspectivas mais entusiastas da cibercultura, deva ser encarada como um meio defasado e ultrapassado em relação à internet, é significativo notar o apelo que a audiência promoveu por conta e para esse produto mediático específico.

⁴² O *Google AdSense* é uma ferramenta que possibilita atrelar anúncios comerciais a qualquer conteúdo veiculado na internet. É massivamente utilizado por usuários que almejam obter lucro com os acessos aos seus *blogs* pessoais.

A democracia é um dos valores principais ao qual um industrialismo redesenhado poderia servir melhor. Mas o que significa democratizar a tecnologia? O problema não é primordialmente de direitos legais, mas de iniciativa e participação. As formas legais podem eventualmente rotinizar as reivindicações feitas pela primeira vez, informalmente, mas tais formas permanecerão ocas, a menos que emergjam da experiência e das necessidades dos indivíduos que resistem a uma hegemonia tecnológica específica. (FEENBERG, 2010, p.127).

O que Feenberg propõe, a partir do que ele chama de Teoria Crítica da Tecnologia, é que a tecnologia pode ser sim uma promessa de aumento da liberdade e da participação nas decisões sobre os usos e constituição da própria tecnologia, mas as condições para isso não são simples. Para o autor, o fator decisivo para não termos alcançado esse *status* em que a tecnologia está a serviço da transformação do mundo em termos democráticos não está na tecnologia (que não é boa nem má em si mesma), mas no fato de não termos nos dedicado suficientemente a pensar sobre instituições que trabalhem para isso. Apesar de seu posicionamento bem definido, Feenberg não deixa de reconhecer que existem muitos aspectos desse debate que ainda estão em aberto.

No entanto, para além dessa discussão de base existe uma outra, já aparentemente definida, nas áreas da publicidade e da administração, que tem sido comumente utilizada por grande parte dos estudiosos da cibercultura para tratar da democratização do conhecimento e da tecnologia. Dois importantes representantes dessa visão sobre a relação entre a tecnologia digital e a sociedade são Henry Jenkins (2009) e Chris Anderson (2006). Henry Jenkins aposta na ideia de que o consumo coletivo e a participação efetiva são uma regra já estabelecida:

Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo (...) (JENKINS, 2009, p.30)

A grande questão, para nós, é que isso não parece ser exatamente diferente do que existe desde, pelo menos, meados do século XX. Jenkins afirma, acertadamente, que vivemos em um mundo com cada vez mais informação, mas isso por si só não é motivo para afirmar que nos tornamos mais participativos do que em outras épocas. A crítica do autor chega mesmo a ser incisiva, quando o mesmo aponta para divisões extremistas a respeito do posicionamento do público e do mercado do entretenimento:

Se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos. (JENKINS, 2009, p.47)

Jenkins discute a passividade dos antigos consumidores sem ressaltar o fato de que a cultura de fãs, que é tão celebrada nos estudos sobre convergência das mídias, começou a partir do intercâmbio de fãs de literatura e de filmes de ficção científica, a partir da década de 30 do século XX. Esses fãs criavam suas próprias revistas especializadas, que circulavam apenas nesse círculo restrito de interessados, os *fanzines* (*fanatic magazines*). Na mesma linha de pensamento, a afirmação de que os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, além de serem isolados, tem um contraponto significativo nos movimentos da contracultura da década de 60, quando jovens do mundo todo se posicionaram sobre questões políticas e econômicas, estimulando a produção de música, literatura, cinema e moda voltada para conscientização social e política, unindo-se em manifestações que efetivamente transformaram o modo como as pessoas passaram a enxergar a realidade. Além disso, ao afirmar que os antigos consumidores eram silenciosos e invisíveis, Jenkins não considera de maneira suficiente o barulho que o movimento *punk* fez, fazendo que a mídia repensasse sua concepção sobre o que caberia produzir e para quem. Olhando a comunicação de massa como sendo necessariamente inferior e restrita em relação ao que temos hoje Jenkins afirma ainda:

(...) os meios de comunicação de massa tendem a usar seu controle total sobre a propriedade intelectual para reinar sobre as demais interpretações, resultando em um mundo onde existe apenas a versão oficial. Esse controle total intensifica a coerência da franquia e protege os interesses econômicos dos produtores, mas a cultura empobrece com essa regulação. (JENKINS, 2009, p.339)

Nesse sentido o que o autor parece dizer é que antes da cibercultura e das possibilidades de interação possibilitadas pela tecnologia digital o que tínhamos era uma cultura inferior, “empobrecida” pelas formas regulação. Mas essa cultura regulada permitiu o surgimento de inúmeros ícones, hoje considerados clássicos, nas mais diversas áreas: cinema, literatura, música etc.

Não estamos criticando as possibilidades que a tecnologia digital oferece aos novos criadores, mas sim a afirmação generalizada de que o que temos hoje é necessariamente superior ao que acontecia antes da era do ciberespaço. Além disso, existem os perigos que o excesso de informação, que Jenkins exalta em parte, podem trazer. Como afirma Erick Felinto: “O grande pesadelo do excesso de informação é a impossibilidade de escapar dela, de encontrar um ‘local’ de cultura que não esteja sobrecarregado de estímulos informacionais” (FELINTO, 2005, p.114). Na mesma linha de pensamento de Jenkins, mas um pouco mais cuidadoso, Chris Anderson aponta para as possibilidades da tecnologia digital em relação à cultura de massa:

Ainda existe demanda para cultura de massa, mas esse já não é mais o único mercado. Os hits hoje competem com inúmeros mercados de nicho, de qualquer tamanho. E os consumidores exigem cada vez mais opções. A era do tamanho único está chegando ao fim e em seu lugar está surgindo algo novo, o mercado de variedades. (ANDERSON, 2006, p.5)

Anderson utiliza o conceito de “cauda longa” emprestado da economia. A cauda longa representa o mercado de nicho, onde muitos produtos bem específicos podem tirar uma grande faixa do mercado de um produto veiculado pela grande mídia. A economia clássica, da maneira como é analisada por Max Weber (2009), por exemplo, considera que o sistema capitalista racionaliza suas ações a partir da distribuição de serviços especializados para atender demandas restritas. Mas não se trata apenas de prestação de serviços, mas do cálculo racional para obtenção de lucro a partir desse tipo de empreendimento. Esse cálculo considera, dentre muitos fatores, a questão da relação entre oferta e demanda, sendo a situação ideal uma crescente de demanda para que exista um acompanhamento na ampliação da oferta e conseqüente aumento dos preços, gerando uma possibilidade de lucro cada vez maior. Poderiam existir também muitos outros fatores envolvidos, dependendo do tipo de produção, público consumidor, forma e exigência de trabalho especializado para manutenção da produção etc. Contudo, a relação básica era quase que necessariamente a mesma: controle na oferta e nos gastos de produção e atenção à demanda do mercado. Mas isso muda radicalmente quando consideramos o sistema da “cauda longa”, que considera que a oferta excessiva, mesmo não gerando lucro a curto prazo, pode produzir lucro pela variedade de produtos em um mercado em que o público consumidor é expandido a todo instante.

Esse modelo de comportamento dos produtores e dos consumidores não poderia, naturalmente, ser efetivo em toda e qualquer sociedade capitalista, mas apenas

em uma em que um grande número de pessoas tivesse acesso aos meios de produção e fossem, simultaneamente, potenciais consumidores. E esse ambiente é justamente o que vivemos hoje com a cibercultura, em que presenciamos a difusão dos meios tecnológicos digitais e a ampliação do mercado consumidor por demanda específica. É nesse contexto que Anderson vê possibilidades significativas de mudanças na produção e consumo da cultura:

Poucos anos atrás, a maioria desses autores não publicaria seus livros, o que seria o bastante para desencorajar muitos deles a não escrever nenhum livro. Mas, hoje, os custos da editoração caíram tanto que quase todo mundo pode ser autoeditor. Isso significa que as pessoas podem escrever livros por qualquer motivo e não mais precisam que as editoras comerciais decidam se vale a pena levá-los ao mercado. (ANDERSON, 2006, p.75)

Concordamos que esse mercado de nicho tem seu lugar e sentido, mas a questão parece ser se esse é um modelo de negócio viável para todos os lados envolvidos: quem produz e quem consome⁴³. Anderson, no entanto, ressalta que a cultura de nicho não pode ser considerada como uma decorrência necessária da cibercultura e do conseqüentemente barateamento dos meios de produção. Ainda que seja correto afirmar, como dissemos antes, que o modelo capitalista padrão não comportaria facilmente a lógica da “cauda longa”, isso não significa que não existam precedentes desse modelo de cultura antes da cibercultura.

Antes da revolução Industrial, quase todas as culturas eram locais. A economia era agrária, o que distribuía as populações com tanta dispersão quanto as terras disponíveis, e a distância dividia as pessoas. A cultura era fragmentada, gerando sotaques regionais e músicas folclóricas. A falta de meios de comunicação e de transportes rápidos limitava a miscigenação cultural e a propagação de novas ideias e tendências. Essa foi uma primeira era da cultura de nicho, determinada mais pela geografia do que pela afinidade. (ANDERSON, 2006, p.25)

Os avanços tecnológicos, a consolidação do capitalismo e a difusão da cultura massiva (jornais, quadrinhos, cinema, fotografia, moda dos centros urbanos), foram os catalisadores de uma mudança estrutural que inviabilizou, na interpretação de Anderson, a cultura local, especializada. A internet permite agora uma nova onda da cultura de nicho, mas no lugar determinações espaciais, essa cultura se funda na interação e na possibilidade efetiva de participação. Mas o interessante nesse momento

⁴³ Estamos considerando, naturalmente, que muitos consumidores continuarão a ser apenas consumidores, enquanto que na utopia da tecnologia digital, quase todos consomem e produzem conteúdo simultaneamente.

em que vivemos, de acordo com o autor, é que a motivação para essa interação e participação não tem como foco inicial nenhum propósito comercial:

Por que será que alguém cria algo de valor, de verbetes de enciclopédia a observações econômicas, sem um plano de negócios e, nem mesmo, perspectiva de remuneração? A questão é fundamental para a compreensão da Cauda Longa, sobretudo porque boa parte do que compõe a curva não começa com propósitos comerciais. (ANDERSON, 2006, p.71)

Para o referido autor a moeda de troca que está em jogo é muito mais a reputação do que o princípio econômico. Entendemos, por outro lado, que existe um pouco de cada coisa. Como já dissemos antes, a regra é que as pessoas envolvidas em projetos bem-sucedidos na internet cobrem por seus produtos, de forma direta ou indireta. Em outros casos, eles são contratados por grandes empresas⁴⁴. Mas a grande maioria dos usuários são pessoas que apenas ajudam a distribuir esse conteúdo pela internet. Claro que existe também um grupo específico de pessoas engajadas nos usos e transformações da tecnologia, mas esses estão mais próximos da ideologia *hacker*, que naturalmente exige conhecimentos que não são comuns ao grande público.

Muitas das distorções que tentamos apresentar até aqui ocorrem, provavelmente, pelo posicionamento extremista de grande parte dos estudiosos da cibercultura, que entendem a internet e seus desdobramentos como algo completamente novo e separado de todo o processo de constituição da comunicação de massa decorrente do século XX. Alex Primo, em *Interação Mediada por Computador*, chega mesmo a afirmar que “a rigor, as teorias de comunicação de massa pouco ou nada podem ajudar na compreensão das convenções que ocorrem nas salas de bate-papo na Web, por exemplo” (PRIMO, 2011, p. 9).

Considerando que esses estudos fundadores acabam sendo pouco considerados na análise da cibercultura, o que resta é, quase sempre, uma coletânea de impressões sobre o que está visível. No caso da interação, transparece um otimismo exagerado sobre as reais condições do que pode ser realizado pelo público comum, o que nos faz entender que as possibilidades e inovações da tecnologia digital não farão da interação algo muito maior do que ela sempre foi. Fernando Iazzetta, em *Música e Mediação Tecnológica*, por exemplo, verifica que os processos interativos decorrentes da disseminação dos *softwares* de produção musical não despertou efetivamente uma transformação significativa sobre o aspecto gerador da cultura: “A interação refere-se

⁴⁴ Essa é, por exemplo, a política do *Youtube*, que investe em todos os usuários que alcançam grande público com seus vídeos.

muito mais a um encantamento com a possibilidade de intervir na obra de arte do que a uma participação ativa em sua concepção” (IAZZETTA, 2009, p.177).

Entendemos, assim, que todos os posicionamentos, ainda que divergentes (mas também estes), contribuem para o debate e permitem que o conhecimento avance dentro da área dos estudos sobre comunicação e cibercultura, campo em que esperamos também colaborar. Dado isto, avançaremos agora em alguns pontos de concordância com alguns pesquisadores da cibercultura, tentando compreender com cuidado em quais aspectos da relação entre tecnologia digital e colaboração, estamos vivenciando possibilidades de transformação significativas para o mundo contemporâneo. Procuramos ratificar até aqui a ideia de que os benefícios da cibercultura e as possibilidades emancipatórias da tecnologia digital, são, no mínimo, polêmicas. Contudo, a despeito das visões utópicas e distópicas, é importante encontrar um meio termo, uma justa medida, que avalie de forma crítica as limitações da cibercultura, mas que também reconheça seus avanços e contribuições.

Propomos aqui um encaminhamento nesta direção, primeiro apresentando questões ainda pontuais ao lugar e direcionamento da cibercultura em nossas vidas e, depois, procurando perceber como o tema da colaboração⁴⁵ e suas possibilidades aparecem associadas à dinâmica da tecnologia digital. Assim, gostaríamos em primeiro lugar de apresentar algumas questões pertinentes presentes na obra de um dos autores mais importantes (e também mais criticados) da cibercultura: Pierre Lévy. O referido autor, já é lugar-comum falar, é um otimista. Mas esse próprio autor se coloca como tal e se arma contra os ataques sobre sua pretensa ingenuidade, quando afirma, no prefácio da obra “Cibercultura”:

Em geral me consideram um otimista. Estão certos. Meu otimismo, contudo, não promete que a Internet resolverá, em um passe de mágica, todos os problemas culturais e sociais do planeta. Consiste apenas em reconhecer dois fatos. Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. Em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano. (LÉVY, 1999, p.11)

⁴⁵ Importante ressaltar que a utilização do termo “colaboração” e não “cooperação” não se dá aqui por uma diferenciação específica entre esses termos. O termo “colaboração” tem sido mais utilizado em relação aos processos ligados à internet e por isso a nossa escolha. No próximo capítulo iremos avaliar melhor esses conceitos.

Lévy publicou *Cibercultura* em 1997 e o que foi mencionado na citação que apresentamos continua tão atual (ou paradoxalmente *mais* atual) hoje quanto antes. De fato, e isso parece ser algo difícil de rebater, existem muitas pessoas investindo em novas possibilidades de uso das tecnologias e em alternativas para a mídia institucionalizada. Depois, se esses usos são bons ou ruins, isso não se deve à cibercultura ou aos encaminhamentos das tecnologias, mas a cada pessoa que contribui para a utilização destes recursos.

O que causa, na opinião de Lévy, a sensação de estranhamento e a percepção de que a cibercultura representa um outro lugar, ou algo que vem de fora do próprio contexto humano, é a rapidez da transformação operada pela tecnologia. Como afirma o autor, “quanto mais rápida é a alteração técnica, mais nos parece vir do exterior. Além disso, o sentimento de estranheza cresce com a separação das atividades e a opacidade dos processos sociais.” (LÉVY, 1999, p.28) Esse mesmo tipo de reflexão já estava presente em Ortega y Gasset (1998), principalmente quando este afirma que o homem-massa consegue controlar processos e meios técnicos que modificam a vida do ponto de vista operacional, mas não consegue dominar a si mesmo, não consegue entender por que faz o que faz ou por que consome o que consome. A construção da realidade deixa de ser parte de uma narrativa dos seres humanos sobre eles mesmos e passa a ser condicionada por todo um ambiente de relação com os meios de comunicação e com a tecnologia. No entanto, a visão de Ortega y Gasset não é necessariamente desesperadora, principalmente considerando-se que o autor não produz sua análise de forma fatalista, mas justamente na tentativa de criar um alerta sobre o futuro; futuro que agora é analisado por autores como Pierre Lévy, que acredita que, no contexto das mutações aceleradas da tecnologia digital, existem possibilidades de emancipação, gerando como consequência o desenvolvimento de uma inteligência coletiva. O conceito de inteligência coletiva é central na obra de Lévy e é através dele que o autor discute a colaboração no ciberespaço e seus encaminhamentos.

(...) o estabelecimento de uma sinergia entre competências, recursos e projetos, a constituição e manutenção dinâmicas de memórias em comum, a ativação de modos de cooperação flexíveis e transversais, a distribuição coordenada dos centros de decisão opõem-se à separação estanque entre as atividades, às compartimentalizações, à opacidade da organização social. (LÉVY, 1999, p.28-29)

A inteligência coletiva, base da cibercultura, determina assim um curioso paradoxo. Ao mesmo tempo em que estimula a participação, o compartilhamento, a vivência conjunta no ciberespaço, ela também exclui aqueles que não conseguem acompanhar a velocidade das mutações técnicas proporcionadas pela tecnologia digital. Assim, ela se torna, simultaneamente, veneno e remédio para cada um de nós. (LÉVY, 1999, p.30)

Como grande parte das pessoas efetivamente não consegue seguir de perto a quantidade de informações e usos da tecnologia, bem como não imaginam como investir em uma estratégia eficaz para se readaptar ao mundo tecnológico a cada nova modificação importante, a inteligência coletiva acaba por se transformar em um aspecto central da cibercultura ao mesmo tempo inclusivo e excludente, sendo efetivamente vivenciada por um número bem restrito de pessoas. Mesmo vendo bem de perto estas limitações do alcance participativo da cibercultura, que não existiria sem esta capacidade essencial ao seu ecossistema técnico, Lévy aposta que as perspectivas são realmente animadoras para a humanidade, pois ainda que grande parte da população não tenha acesso aos benefícios da tecnologia digital ou não se aproprie do fazer tecnológico e nem imagine como proceder para se recriar dentro do ciberespaço, o benefício constituído colaborativamente por essa inteligência coletiva é para todos e não apenas para alguns escolhidos. É nesse sentido, principalmente, que a cibercultura se diferencia de qualquer coisa que a humanidade já experienciou. Nesse momento, vivemos em um ambiente em que o plano coletivo, quer queiramos ou não, opera com a mesma força (ou com uma força muito próxima) dos interesses do plano individual, questão que será tratada mais adiante.

Tal posicionamento é também responsável por muitos dos ataques que o autor recebe dos críticos que o consideram como que um iluminista ingênuo⁴⁶. Mas, mais uma vez, cabe aqui pontuar a defesa que o próprio autor faz de si mesmo. Quando discute a questão da interatividade, Lévy ressalta que “de fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo.” (LÉVY, 1999, p.79). Assim, a ideia de interatividade no ciberespaço associada com o aspecto da participação ativa é diminuída por Lévy, que lembra que o ato de assistir televisão ou falar ao telefone, por exemplo, já eram, sem dúvida alguma, exemplos de participação interativa e ativa, fosse pela possibilidade de interpretação e decodificação (no caso da

⁴⁶ Cf. RÜDIGER (2011, p.166-165)

televisão) ou mesmo pela possibilidade de determinar e redirecionar o material da mensagem (telefone).

A definição que Lévy oferece de ciberespaço determina bem o campo de ação imaginado pelo autor: “Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.” (LÉVY, 1999, p.92) Quer dizer, o ciberespaço não é exatamente o ambiente da participação ativa e da interatividade. Se fosse só isso, ele não seria realmente nada de novo. A novidade, de fato, se dá nas consequências desse processo e em seus benefícios, ainda que muitos críticos desmereçam essas possibilidades.

O que difere o ciberespaço das experiências interativas, portanto, não é a participação ativa, como se em algum momento o espectador ou consumidor dos produtos veiculados pela indústria cultural fossem meros receptores, sem possibilidade de ressignificar aquilo que viam e consumiam, mas sim a condição inerente ao ciberespaço de interagir com uma matriz de informações que se define pela virtualidade e não mais pelo corpóreo. Como todo argumento que não é consensual, este também enfrenta resistências. Francisco Rüdiger (2011), por exemplo, ao apresentar o posicionamento de Jaron Lanier⁴⁷, afirma que

O coletivismo anônimo e irresponsável promovido pela cibercultura está matando a expressão criadora e individual. A leitura rápida e superficial estimulada por boa parte de seus ambientes é correlata aos conteúdos banais e repetitivos que os povoam. (RÜDIGER, 2011, p.246)

De fato, ao observar as práticas mais comuns nos ambientes online a sensação imediata é a percepção de que se vê apenas mais do mesmo. Centenas de milhares de pessoas compartilham os mesmos *links*, acessam os mesmos perfis reconhecidos no *Twitter*, comentam as mesmas notícias. Além disso, muitos conteúdos “criados” e veiculados via *web* não passam de dados e informações encontradas e reapropriadas na própria internet, num processo de colagem contínuo que nos faz perder o contato com a própria fonte que originou aquele material que estamos acessando. Lévy trata disso quando menciona duas atitudes comuns na navegação via *web*: a caçada e a pilhagem (LÉVY, 1999, p.85). A primeira atitude (caçada) é o movimento de busca por alguma informação ou dado específico, preciso, que nos faz ir exatamente ao

⁴⁷ Autor das obras *Gadget – você não é um aplicativo* e *Bem-vindo ao Futuro – uma visão humanista sobre o avanço da tecnologia*. Abordaremos as críticas de Lanier à colaboração online no próximo capítulo.

lugar onde imaginamos que isso que queremos está. A segunda atitude (pilhagem) implica na navegação mais espontânea, sem foco específico, mas que nos permite encontrar conexões através da passagem de um *link* para outro, ao mesmo tempo que nos envolvemos em um compulsivo ato de acumular e guardar coisas e coisas deixadas por outros pelo caminho que vamos percorrendo. No entanto, apesar de reconhecer o lado negativo dessas atitudes, que podem, por exemplo, fazer com que nos percamos sem direção em busca de algo que nem sabemos ou fazer com que nos acomodemos indo sempre às mesmas fontes de referência sem procurar contrapontos ou possibilidades divergentes⁴⁸, Lévy prefere apostar nos aspectos positivos dessas práticas. Como afirma o autor:

A ‘pilhagem’ na Internet pode apenas ser comprada com o vagar em uma imensa biblioteca-disco-teca ilustrada, com o acréscimo da facilidade de acesso, do tempo real, do caráter interativo, participativo, impertinente e lúdico. Essa midiateca é povoada, mundial e aumenta constantemente. (...) Cabe apenas a nós continuar a alimentar essa diversidade e exercer nossa curiosidade para não deixar dormir, enterradas no fundo do oceano informacional, as pérolas de saber e de prazer – diferentes para cada um de nós – que esse oceano contém. (LÉVY, 1999, p.91-92)

O posicionamento, que no contexto apresentado por Lévy é cuidadoso e pontual, soa em geral como um descaso em relação ao que decorre da falta de discernimento em relação a tudo que se fala e se consome no âmbito da cibercultura. Parecem existir, na compreensão de Lévy, mais aspectos a comemorar nesse excedente de produção decorrente da tecnologia digital do que críticas ou preocupações com o futuro do conhecimento humano. De fato, não existe nenhum indício de que a produção em larga escala feita por indivíduos e não mais exclusivamente por corporações especializadas tenha diminuído substancialmente a qualidade dos produtos a que temos acesso. Na verdade, existe até mesmo um número significativo de bons exemplos a exaltar nesse contexto, nos mais diversos âmbitos da produção humana, indo do entretenimento à produção científica compartilhada por meio dos benefícios da tecnologia digital. Por outro lado, em relação à questão da “pilhagem”, que gera desconfiança de parte da população assim como da maioria dos produtores vinculados

⁴⁸ A atual hegemonia do *Google* é um exemplo interessante disso. Sendo a principal fonte de busca na internet a maior parte de seus usuários provavelmente não sabe que os primeiros resultados que aparecem numa busca comum no *Google* não revelam os artigos ou tópicos mais relevantes sobre o tema pesquisado, mas os mais relevantes tendo em vista a pessoa que pesquisa. Isso é feito a partir de uma varredura feita pelo *Google* no perfil do usuário na internet, eliminando assim boa parte da possibilidade de encontrarmos um conteúdo que nos acrescente uma perspectiva diferente da que já possuímos sobre determinados assuntos.

às instituições que antes controlavam quase que sozinhas a produção em seus mais diversos níveis, não existe também consenso. Para muitos, o acesso livre aos bens culturais não elimina a demanda e a necessidade da comercialização de produtos. Não existem dados que nos garantam que alguém que faz *download* de músicas também não compre *cds* ou pague por determinadas músicas no formato digital. Da mesma forma, não é possível determinar que a pessoa que vai ao cinema também não busque por filmes de forma ilegal na internet ou mesmo que o leitor e consumidor de livros físicos não consuma também formatos digitais, sejam pagos ou não. Apesar de todos esses dados serem incertos e termos apenas probabilidades sobre como os consumidores se comportam em relação a essa “pilhagem” de produtos por meio da internet, a rejeição à esse tipo de conduta, pelo menos no discurso das corporações e organizações vinculadas aos produtores especializados, é ainda muito grande. E tal rejeição das possibilidades oferecidas ou permitidas no ciberespaço são ainda maiores no que se refere à questão da colaboração e da participação dos usuários na internet:

As pessoas são incentivadas a serem participativas mecanicamente, congregando-se em partidos do tipo contra ou a favor, em vez de se aprofundarem no assunto para, com base na reflexão, elaborarem seu próprio ponto de vista. (RÜDIGER, 2011, p.246)

As críticas ganham amplitude e não deixam de fazer sentido quando percebemos o tipo de conteúdo difundido e retrabalhado na internet. Para Lévy, as possibilidades de se encontrar algo relevante são tão grandes que o encontro casual com algo menos interessante não fornece argumento contrário ao que ele propõe. Algumas iniciativas recentes podem dar conta do valor desse tipo de percepção. Ev Williams, o criador do *Blogger* e do *Twitter*, lançou no final de 2012 uma plataforma online para escritores chamada *Medium*⁴⁹. Mas quando dizemos que se trata de uma plataforma para escritores é importante ressaltar que não se trata de um *site* para escritores profissionais, mas para todo e qualquer escritor. O serviço é simples e sua simplicidade, por si só, parece atrair mais e mais pessoas interessadas em apresentar e compartilhar ideias. O sistema criado prioriza a interação entre os escritores e leitores através de um mecanismo de recomendação de textos, que é mantido e fortalecido pela comunidade online. O interessante é que o *Medium* não gerencia ou impede que sejam publicados textos de qualquer tipo. Na prática a única interferência feita pelo próprio sistema é o

⁴⁹ <https://medium.com/about/9e53ca408c48>

destaque que é dado aos textos mais recomendados por leitores, além de uma lista de escolhas dos editores. Como a reputação dos escritores é criada e mantida pelas recomendações feitas pela comunidade de leitores, existe uma tendência natural a publicar não necessariamente mais textos, mas melhores textos, o que torna a plataforma *Medium* um ótimo espaço para leitura de textos relevantes sobre os mais diversos temas. Enfim, é possível que existam textos apressados e pouco inovadores publicados no *Medium* (assim como em toda a internet), mas isso não elimina o fato de que, como afirma Lévy, nós podemos cuidar da reputação do tipo de produto que queremos ter acesso, favorecendo não só a nós mesmos, mas a todos os usuários da internet. Mas existem outras possibilidades de se avaliar essas mesmas questões. Ciro Marcondes Filho, por exemplo, vê outros elementos em jogo:

Uma visão de mundo pequena, intelectualmente pobre e simplória, passou a dar as cartas no universo comunicacional e informático, retrocedendo o nível de inteligência exigido a posições que em muitos casos beiram a mediocridade. (MARCONDES FILHO, 2009, p.13)

Para este autor o grande problema é que vivemos uma “regressão de certos progressos da inteligência” (MARCONDES FILHO, 2009, p.13). Mais ou menos à maneira de Nietzsche, Marcondes Filho vê com certo pessimismo a cultura de nossa época, percebendo uma decaída na constituição da cultura e da busca de superação da atual geração em relação às anteriores. O desejo de superação que é, de certa forma, a marca da humanidade como um todo, parece ser colocada de lado pela geração que considera como dadas uma quantidade grande de possibilidades de acesso a todo tipo de bens culturais. A escassez de produtos e as adversidades da vida sempre tiveram um papel fundamental na forma como lidamos com a realidade. Dada a fragilidade da condição física humana e a necessidade de superação de nossos limites físicos em prol da sobrevivência, desenvolvemos a partir das necessidades mais imediatas, em um primeiro momento, um conjunto de potencialidades criativas e cognitivas dos mais diversos tipos. Para Marcondes Filho alguns avanços que haviam ocorrido a partir da revitalização da ciência e do conhecimento como um todo, e que nos afastaram da ingenuidade do positivismo em direção a formas de pensamento mais orgânicas e ricas de significado, são pouco a pouco substituídas pela mesmice e pela apatia:

O tipo de mediocridade tecnológica, contudo, diferencia-se da mediocridade genérica de que fala Nietzsche, nascida da própria raiz da palavra: o homem *médio*. Tem-se hoje uma mediocridade informatizada, caracterizada pelo

saber fragmentado, pela especialização no detalhismo técnico, pela perda da dimensão ampla e genérica, pela ausência de crítica, pelo descompromisso histórico, social, cultural, moral. (MARCONDES FILHO, 2009, p.14)

Porém, o pessimismo nietzscheano é, diferentemente da perspectiva de autores como Schopenhauer, também uma afirmação da vida e de suas possibilidades. Assim é que Marcondes Filho reconhece no espaço virtual também a sua similitude com o “mundo real”. Para este autor o ciberespaço não é diferente do “mundo real”, do qual pretensamente a tecnologia digital procura se afastar. A mídia cinematográfica, por exemplo, assim como muitas obras de ficção científica, insistem em nos apresentar o mundo virtual como uma oposição ao mundo real, de forma que se torna necessário resolver esse conflito de alguma forma, em geral optando pela destruição de um desses mundos. A despeito do que é repassado para o imaginário popular, contudo, o mundo real e o virtual não são dois mundos inteiramente distintos, mas duas faces da mesma realidade, e o que decorre daí é a percepção da realidade como um espaço de conflitos e embates constantes. Em um ambiente aparente dual e dividido, a tendência natural é procurarmos polarizar as questões e diminuir suas conquistas. Marcondes Filho, contudo, compreende que a questão vai para além dessas ambiguidades e que o foco de análise está, provavelmente, no encontro do imaginário constituído a partir de nossa compreensão cotidiana do virtual:

São seres imaginários que habitam a realidade virtual, são as personalidades livremente inventadas que representamos nas comunidades eletrônicas, são os andróides de todos os tipos que construímos ou como robôs ou como figuras fantasmagóricas da ficção científica. Esses seres imaginários habitam cada vez mais conosco, com este mundo dos seres ‘reais’” (MARCONDES FILHO, 2009, p.11-12)

O autor percebe que nos enraizamos na cultura cibernética pela multiplicidade que a tecnologia nos permite. Em um mesmo ambiente podemos assumir diversas características e vivenciar a relação com outros pelos caminhos mais diversos. Dentro do ciberespaço a linguagem é ressignificada e sua relação com a comunicação passa a se tornar, de certa forma, obscura, já que a própria identificação dos códigos e dos padrões de interação, bem como as formas de conexão entre pessoas muda constantemente. Em um espaço mutável e incerto desse tipo o papel das mais diversas formas de comunicação se mostra essencial. A comunicação se torna autônoma e constrói uma nova situação de conciliação entre os indivíduos. Os esforços para compreender deixam de ser tão relevantes e o mero comunicar vira um sinônimo de

estar presente e estar com o outro. Para Marcondes Filho, “no mundo cibernético, a comunicação é anterior e maior do que a significação” (MARCONDES FILHO, 2012, p.93), o que nos coloca diante de um desafio duplo: procurar identificar como nos comunicamos uns com os outros ao mesmo tempo em que precisamos procurar entender, efetivamente, o que é esta comunicação que nos cerca. Aliado a este aspecto há um outro elemento relevante na constituição do ciberespaço e nas limitações de uso das possibilidades criativas que a internet e a tecnologia digital proporcionam à humanidade: o controle, ou “info-controle”, como prefere Muniz Sodré:

(...) já é lugar-comum afirmar que o desenvolvimento dos sistemas e das redes de comunicação transforma radicalmente a vida do homem contemporâneo, tanto nas relações de trabalho como nas de sociabilização e lazer. Mas nem sempre se enfatiza que está primeiramente em jogo um novo tipo de exercício de poder sobre o indivíduo (o “infocontrole”, a “datavigilância”). (SODRÉ, 2011, p.15)

Importante aqui é perceber como vivemos uma dualidade em relação à qual não conseguimos nos posicionar. De um lado temos o medo do desprendimento e da anarquia decorrente do acesso livre à cibercultura, acesso que nos desloca e nos tira, de certa forma, a possibilidade de pensarmos por nós mesmos. No entanto, e contraditoriamente, temos também receio de que a cibercultura nos tire essa possível liberdade e nos lance em um processo sem volta de controle e determinação, algo semelhante ao mundo imaginado por George Orwell na obra *1984*. Rüdiger sintetiza bem a questão quando afirma:

A cibercultura é paradoxal porque, vendo bem, o que falta a ela, pelo menos até agora, é capacidade de cultivo do ser humano, se entendermos pelo termo o processo de aperfeiçoamento moral e intelectual da individualidade e a promoção de uma forma mais avançada, pacífica e equilibrada de civilização. (RÜDIGER, 2011, p.47)

Temos hoje mais recursos para transformarmos a realidade de maneira efetiva e positiva para o conjunto da humanidade do que em qualquer outra época de nossa existência, mas isso, por si só, não representa uma fonte de decisão que motive as pessoas a se envolverem nesse processo de mudança. A razão disso é, provavelmente, a falta de uma matriz mais coerente para a análise de um fenômeno tão pouco previsível como as relações no ciberespaço. Mas qual seria então o caminho mais adequado para esse tipo de análise?

Esse caminho, acreditamos, é o caminho da complexidade, do ruído, dos sistemas abertos. É esse o foco da nossa pesquisa, mas precisaremos antes discutir melhor alguns elementos da colaboração nos ambientes online, como o papel da participação coletiva e suas possibilidades, o que será feito mais detalhadamente no próximo capítulo. Neste momento, contudo, é possível introduzir alguns elementos pertinentes ao papel da coletividade em diversos contextos do ciberespaço.

Pierre Lévy e André Lemos (2010), em *O Futuro da Internet*, apresentam sua concepção de sociedade ciberdemocrática como um caminho de compreensão da participação coletiva na *web* por meio das diferentes ferramentas sociais existentes. Para eles a liberdade de acesso e uso de dados e informações por meio das mídias interativas e comunidades virtuais nos colocam diante de novas responsabilidades sociais. Os protestos ocorridos no Brasil em Junho de 2013, bem como as manifestações no mundo árabe em 2010 (“Primavera Árabe”) e a mobilização que ocorreu nos E.U.A. em 2011 (“Occupy Wall Street”), além de diversas outras iniciativas populares que têm ocorrido no mundo todo só foram viáveis porque existia uma forma de comunicação direta no modelo *todos-todos* mediada pela tecnologia digital. Esses exemplos nos mostram a importância dessas tecnologias para o ambiente político e social em que vivemos, gerando mudanças de comportamento e desestabilizando o foco das decisões políticas e as dinâmicas estabelecidas a que estávamos acostumados. A questão que não é colocada em profunda análise, contudo, é se estamos preparados para isso. De fato, a correlação entre mídias mais interativas e maior responsabilidade para os cidadãos é, quase que necessariamente, um envolvimento maior em questões que são do interesse de todos. No entanto, as consequências disso não são necessariamente evidentes (e nem André Lemos ou Pierre Lévy afirmam isso). De qualquer forma, essa aposta utópica⁵⁰ precisa sim ser colocada em ampla perspectiva. Ciro Marcondes Filho aborda o tema assim:

As redes sociais têm usos diversos. Para muitos, elas ampliam a xenofobia e as segregações; para outros, elas congregam positivamente. Além disso, elas vivem de certas utopias. Não como as do passado, utopias de contraste, mas como “utopias de preenchimento”, em que se imagina uma comunicação direta, sem mediações, espontânea. Ora, mas o fato é que não é esse o nó central da questão: na verdade, nas redes não se está buscando fluxo direto de mente a mente, mas o confronto sem mediações com a hipertelia informativa, que neutraliza todas as intenções comunicacionais. (MARCONDES FILHO, 2012, p.12-13)

⁵⁰ “Certamente, uma utopia do século XXI só pode descrever uma sociedade aberta e livre, mais aberta e mais livre que a sociedade contemporânea” (LEMOS & LÉVY, 2010, p.36)

A preocupação exposta por Marcondes Filho é de que o processo de significação do que é vivenciado e transferido através dos ambientes virtuais (dados, informações, experiências sensitivas e emocionais etc.) esteja em descompasso com o que acontece fora da internet, por conta da fluidez com que essas informações são passadas e substituídas. Mas Lemos e Lévy vão na contramão dessa proposta. Para eles, o que ocorre nas redes sociais e no espaço virtual como um todo é um processo de escolha e determinação política, já que as sociedades que convivem com um ambiente de maior cooperação possuindo, como pré-requisito, maior liberdade individual, possuem uma “vantagem competitiva” (LEMOS & LÉVY, 2010, p.37) sobre outras sociedades, que pouco estimulam ou instrumentalizam a cooperação. Para os autores “a capacidade de comunicar e de circular está em estreita relação com a disseminação da liberdade” (LEMOS & LÉVY, 2010, p.43).

A cibercultura, portanto, para Lemos e Lévy, é o ambiente por excelência em que se concretizará o ideal kantiano do esclarecimento. Se há possibilidade para a liberdade, ela será então inevitável. Mas essa forma de ver a questão não é, naturalmente, um consenso. Rüdiger (2011) apresenta sua crítica a esse ideal alegando que passamos por um processo que nos levou da constituição de comunidades e associações fundadas com base em crenças e valores comuns, muitas vezes através de princípios ligados à transcendência e religiosidade, para uma forma de supervalorização do indivíduo, fundamento das sociedades capitalistas modernas. No entanto, hoje, com a tecnologia digital, até mesmo esse lugar conquistado pelo indivíduo vem se esvanecendo e tem dado lugar a um processo de “fragmentação social e desintegração interna” (RÜDIGER, 2011, p.123).

O foco da crítica que Rüdiger faz à cibercultura está no que ele acredita ser o elemento determinante da cibercultura: a mercadoria, ou, dizendo de outra forma, o capitalismo. Para o autor não é o espontaneísmo ou a liberdade de acesso a bens, serviços e informações ou mesmo a possibilidade de disseminação da técnica o que melhor caracteriza a cibercultura. No ciberespaço o que predomina, como princípio catalizador das experiências humanas é a “forma mercadoria” (RÜDIGER, 2011, p.74). Isso significa, em outros termos, que a cibercultura não é algo totalmente diferente do modelo constituído pela Indústria Cultural, mas uma continuidade ou até mesmo uma expansão daquele modelo. Um exemplo que ilustra bem isso em uma situação prática

foi a venda da ferramenta para a criação de *blogs Tumblr*⁵¹ em maio de 2013 para o *Yahoo*⁵² pelo valor de 1,1 Bilhão de dólares. David Karp, que lançou a plataforma *Tumblr* em 2007, nunca cobrou um único centavo dos usuários que utilizavam o serviço e ainda assim conseguiu vender sua criação por um valor realmente muito alto. Pode parecer estranho que uma companhia que oferece um produto gratuito possa ser valorizada dessa forma, mas isso se deve ao fato de que imaginamos a relação de compra de uma companhia com base nos moldes de antigos modelos de negócios. Quer dizer, quando existe uma proposta de compra de uma empresa, o que imediatamente imaginamos que é relevante saber é o que essa empresa vende e por quanto dinheiro. No caso do *Tumblr*, contudo, seu grande benefício como empreendimento está justamente no fato de que aquilo que ele propõe é o acesso irrestrito aos seus usuários, o que lhe permite direcionar para seus verdadeiros clientes (as grandes corporações de mídia e entretenimento) um dos bens mais valiosos nos dias de hoje: metainformação, ou seja, uma quantidade imensa de conteúdo (textos, imagens, músicas, sons e vídeos) disponibilizados gratuitamente pelos usuários, além de uma quantidade realmente significativa de indicadores de interesses de consumo. Em resumo: mais do que um espaço para se expressar livremente, a internet é um grande mercado de informações. E nesse mercado os internautas não são clientes, mas os responsáveis pela difusão dos dados que são comercializados, com ou sem sua autorização.

Lemos e Lévy, contudo, não parecem se convencer facilmente disso. Para eles, uma nova comunicação está em processo e uma de suas características principais é a intercomunicação⁵³. Essa nova comunicação se constitui pelo “controle individual e a partilha coletiva da informação em mobilidade com alcance planetário” (LEMOS & LÉVY, 2010, p.71). Assim, para eles, não é que a questão da mercadoria não esteja presente, mas ela não é determinante e nem é um impeditivo para as possibilidades colaborativas do ciberespaço:

Uma comunidade virtual, ou talvez seja melhor falar hoje em redes de colaboração e de participação em função de novas ferramentas da *Web 2.0*, (...) é uma reserva de inteligência e de informações que podem contribuir para alimentar o conteúdo de um sítio em texto, em som ou em imagens. (LEMOS & LÉVY, 2010, p.75)

⁵¹ <https://www.tumblr.com/>

⁵² <http://www.yahoo.com/>

⁵³ Lemos e Lévy emprestam o termo “mass self communication” de Manuel Castells.

Os usos mercadológicos das informações disponibilizadas livremente na *web* realmente existem, mas isso pode mudar a partir do momento em que entendemos como esse processo funciona. Com essa compreensão (que é justamente um fator da chamada “inteligência coletiva”) será possível perceber com que armas é necessário lutar e que tipo de esforços precisam ser investidos na manutenção dos nossos interesses, como população ativa e organizada e não como mera massa produtora de dados e informações.

Até aqui apresentamos algumas críticas ao posicionamento de autores como Chris Anderson e Henry Jenkins, por restringirem demasiadamente as possibilidades colaborativas da cibercultura a uma dicotomização com a cultura de massa, tida como falida e retrógrada em contraposição à tecnologia digital, libertadora e emancipadora. Apesar disto, muitos aspectos abordados pelos autores são interessantes e merecem nota. Jenkins, por exemplo, pontua de forma significativa o valor da participação na sociedade atual e sua percepção e adoção pela mídia tradicional:

A participação é vista como uma parte normal da operação da mídia, e os debates atuais giram em torno das condições dessa participação. Assim como o estudo da cultura dos fãs nos ajudou a compreender as inovações que ocorrem às margens da indústria midiática, podemos também interpretar as estruturas das comunidades de fãs como a indicação de um novo modo de pensar sobre a cidadania e a colaboração. (JENKINS, 2009, p.329)

Os avanços tecnológicos do final do século XX e início do século XXI trouxeram a emergência da participação do público em crescente avanço. O que vivenciamos hoje com a tecnologia digital se iniciou com a indústria cultural e suas transformações sobre as concepções culturais já estabelecidas e acomodadas no imaginário popular. Autores como Lúcia Santaella (2003, p.52), por exemplo, veem nesse processo de transformação (da cultura de massa para a cibercultura) um impacto positivo na diminuição das barreiras entre cultura erudita e cultura popular, o que beneficia a população humana como um todo, que passa a ter acesso a um número bem maior de meios de acesso ao conhecimento e entretenimento. Chris Anderson segue a mesma linha, acentuando esse caráter da sincronia permitida pela indústria cultural em relação ao consumo de produtos e bens culturais:

Esses poderosos veículos de cultura exerceram o impacto de ligar as pessoas no tempo e no espaço, sincronizando efetivamente a sociedade. Pela primeira vez na história, era quase certo que não só seu vizinho, mas também muitas pessoas de toda a cidade e talvez do país tinham lido as mesmas notícias que

você nos jornais matutinos e extraído conhecimentos das mesmas músicas e filmes. (ANDERSON, 2006, p.26)

Mas o que a indústria cultural permitiu nem sequer se aproxima da significativa transformação operada pela cibercultura. Só a partir dela é que passamos a viver sob um impacto maior e mais intenso em nossa forma de experienciar a realidade e a própria ideia de participação conjunta, o que Jenkins chama de “convergência das mídias”. Para o autor “a convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento” (JENKINS, 2009, p.43).

Não queremos voltar para a discussão desenvolvida antes sobre a questão da revolução da tecnologia digital ou de seu caráter transformador. Por isso, vamos pontuar o que acreditamos ser inovador nessa perspectiva defendida por Jenkins. Para o autor de *Cultura da Convergência* o que ocorre é que os consumidores estão tendo em suas mãos mais possibilidades – ou pelo menos possibilidades mais eficientes – de intervir e colaborar com os processos de difusão e consumo da cultura. Se antes a construção dos produtos pela mídia procuravam, em grande parte, conquistar, ou melhor, determinar o público através de processos de constituição do desejo e inculcamento de ideologias⁵⁴, hoje existe uma influência constante do público na forma como os produtos são pensados, considerando inclusive expectativas do público e as possíveis interferências e reapropriações que poderão decorrer de seu uso cotidiano. Também Chris Anderson se aproxima desta perspectiva, quando afirma:

Embaixo, na cauda, onde os custos de produção e distribuição são baixos, graças ao poder democratizante das tecnologias digitais, os aspectos de negócios são secundários. Em vez disso, as pessoas criam por várias outras razões – expressão, diversão, experimentação e assim por diante. A razão por que o fenômeno assume características de economia é a existência de uma moeda no reino capaz de ser tão motivadora quanto o dinheiro: *reputação*. (ANDERSON, 2006, p.71)

Esta afirmação caminha no mesmo sentido da proposta de André Lemos e Pierre Lévy, de uma inteligência coletiva que busca menos a constituição do capital econômico e mais o desenvolvimento de um capital social, o que por si só garante a manutenção e ampliação das possibilidades colaborativas, que geram práticas com benefícios imediatos para um grande número de pessoas através da “potência das mídias

⁵⁴ Era essa, pelo menos, a base da crítica feita por Adorno e Horkheimer em sua discussão sobre a Indústria Cultural.

independentes como *blogs, wikis, podcast, microblogs, softwares* sociais que oferecem informações para além da transformação das mídias de massa” (LEMOS & LÉVY, 2010, p.76). Aqui, mais uma vez, conseguimos ver uma diferença de posicionamento em relação a Francisco Rüdiger, que entende a cibercultura, quase que necessariamente, como um “cenário avançado ou *high-tech* da cultura de massas e da indústria cultural” (RÜDIGER, 2011, p.47), além da existência de uma defesa, na visão deste autor, da manutenção capitalista no cerne da cibercultura:

De fato, a exploração criadora do ciberespaço e o cultivo do indivíduo e suas formas de socialização por aquela intermediada, contidos na ideia de cibercultura, são, efetivamente, agenciados pelas relações de poder capitalistas e, assim, apesar dos antagonismos que isso tudo não pode deixar de engendrar dentro e fora desse âmbito, suas manifestações tendem a ser prisioneiras do fetichismo da mercadoria, a assumir a forma de fantasmagorias eletrônicas destinadas à exploração em massa (RÜDIGER, 2011, p.50)

Enquanto Rüdiger vê a cibercultura como extensão de práticas consolidadas na matriz econômico-cultural desenvolvida durante todo o século XX, Lemos, Lévy, Jenkins e Anderson enxergam algo inteiramente novo e inesperado, algo que pode ser atestado através de seu processo caótico de auto-organização. Um bom exemplo utilizado por Anderson é a *Wikipédia*:

O verdadeiro milagre da *Wikipédia* é que esse sistema aberto de contribuições e edições de usuários amadores não descamba simplesmente para a anarquia. Ao contrário, de alguma maneira ela se converteu, por auto-organização, na mais abrangente enciclopédia da história. Invertendo o sentido da entropia, o impulso catalisador de Jimmy Wales – reunindo alguns verbetes iniciais e criando um mecanismo para novas inclusões – de fato extraiu a ordem do caos. (ANDERSON, 2006, p.69)

Marcondes Filho nos alerta, em *Superciber*, para a coerência dessa dinâmica entre caos e ordem, que está no centro dos processos colaborativos na cibercultura⁵⁵. Essa dinâmica não é nova e será melhor examinada mais adiante, pois interessa diretamente à forma como pretendemos desenvolver nossa análise. Mas, para além da questão do caos, o que interessa e assusta Anderson é o contraste que a cibercultura coloca em relação àquilo que era produzido antes de sua existência. Ainda falando sobre a *Wikipédia*, Anderson defende alguns pontos em que esta se destaca em relação aos

⁵⁵ “Além da corrente que trabalha as repercussões filosófico-culturais da teoria do caos, há uma outra orientação mais restrita, formada por cientistas como Michael Feigenbaum e Benoit Mandelbrot, para quem a ordem não vem do ruído, mas está oculta no próprio caos.” (MARCONDES FILHO, 2009, p.21)

modelos tradicionais de Enciclopédia, o que nos mostra, na opinião do autor, o avanço da cibercultura em relação ao modelo engessado de difusão do conhecimento:

1. A Enciclopédia tradicional elenca uma visão institucionalizada sobre alguns temas estabelecidos como sendo importantes de serem tratados, já a *Wikipédia* permite uma diversidade de opiniões e avaliações colocando todo e qualquer tema de interesse em discussão;
2. A Enciclopédia tradicional fecha os assuntos, consolida visões de mundo e procurando forçar um consenso sobre os temas abordados. Enquanto isso, a *Wikipédia* não considera nenhuma resposta apresentada como suficiente e nem encerra qualquer debate, valorizando assim o conhecimento como um processo;
3. A Enciclopédia tradicional determina, através de um grupo restrito de especialistas, os temas que valem a pena para serem tratados. A *Wikipédia*, por outro lado, deixa por conta da comunidade a construção dos campos de interesse, que podem ir desde dados muito específicos de determinadas áreas do conhecimento até generalidades da vida cotidiana.

A partir desse exemplo da *Wikipédia* é possível perceber como esses processos contínuos alavancados pela cibercultura e pela colaboração online criam espaços de compartilhamento e expansão da inteligibilidade impossíveis de serem encontrados no âmbito da indústria cultural. E não é, como já questionamos antes, pela defesa extremista da cibercultura contra uma indústria cultural tirânica e alienadora, mas sim pelo fato de que, dentro da cibercultura, os espaços estão abertos e são possíveis de serem explorados. Ressaltamos, concordando com Anderson, que essa extração de ordem do caos causa estranhamento e desconfiança, mas por isso mesmo é necessário investigar a questão a partir de uma perspectiva teórica que compreenda essa auto-organização do ciberespaço em seus níveis prático e ético, o que procuraremos considerar no contexto desta pesquisa. Acreditamos que esta perspectiva teórica, como já apresentamos anteriormente, é a complexidade. O pensamento complexo nos faz repensar nossa compreensão do que é o conhecimento em sua perspectiva mais ampla, mas acreditamos que essas questões possuem, também, implicações que nos ajudam a compreender melhor tanto a cibercultura como a colaboração online, sendo esta a temática que desenvolveremos no próximo tópico.

2.7 Complexidade, cibercultura e colaboração online

A complexidade e a cibercultura estão intimamente interligadas. Já mencionamos anteriormente que, para Edgar Morin, a complexidade entra na ciência por meio da cibernética. É com as investigações na área da análise dos sistemas de controle nas máquinas e nos seres humanos que passamos a olhar para a realidade, de dentro da ciência, com uma perspectiva sistêmica. Mas existem outras perspectivas sobre os estudos de complexidade, complementares à visão de Morin. Nicolescu (1999), por exemplo, vê a complexidade como uma perspectiva que ocorre em todos os campos da ciência durante todo o século XX, em conjunto com importantes modificações nas formas de compreensão da realidade:

Simultaneamente ao aparecimento dos diferentes níveis de realidade e das novas lógicas (entre elas a do terceiro incluído) no estudo dos sistemas naturais, um terceiro fator veio se juntar para desferir o golpe de misericórdia na visão clássica do mundo: a *complexidade*. (NICOLESCU, 1999, p. 41)

A complexidade surge, para Nicolescu, como uma decorrência do avanço do pensamento transdisciplinar que se coloca como uma perspectiva que considera a “Realidade multidimensional, estruturada em múltiplos níveis, substituindo a Realidade unidimensional, como um único nível, do pensamento clássico” (NICOLESCU, 1999, p.55). A partir disto, afirma Nicolescu, a complexidade acaba por adentrar em todos os campos do conhecimento, das artes às ciências, o que nos leva a questionar se a complexidade é uma invenção humana, no sentido de uma interpretação alegórica sobre o funcionamento da realidade, ou se ela se encontra efetivamente na natureza. A resposta de Nicolescu (1999, p. 46) é que a complexidade é um misto dessas duas possibilidades. No campo das ciências a complexidade se dá através de modelos e equações que procuram dimensionar e entender as incertezas e instabilidades observáveis. Nesse sentido, a complexidade é uma invenção humana. Mas esses modelos são criados a partir de observações da própria natureza, sendo esta uma evidência da complexidade presente no mundo.

No caso de nossa pesquisa, em que investigamos o fenômeno da colaboração vinculado à cibercultura, essas duas perspectivas (a de Morin e a de Nicolescu) nos são importantes. No caso da afirmação de Morin conseguimos observar

uma interessante correlação entre a cibernética e a complexidade, o que nos leva, como consequência, a estabelecer uma correlação de proximidade também entre a cibercultura e a complexidade. No caso do posicionamento de Nicolescu, sobre a natureza transdisciplinar da complexidade e sua dupla condição (sendo em parte uma interpretação humana da realidade e em parte um fenômeno próprio da natureza), nos interessa o fato de que a disseminação da complexidade como forma de compreensão da realidade está nos mais diversos campos do conhecimento, sendo a cibercultura e a Comunicação instâncias em que a complexidade pode também oferecer suas contribuições. Considerando isto vamos investigar aqui alguns aspectos essenciais que nos autorizam a falar de como a cibercultura pode ser positivamente analisada a partir da complexidade.

O primeiro aspecto, que faz parte justamente da cibernética, é a compreensão de organização em máquinas e em seres humanos. Para a cibernética, pelo menos nesses estudos iniciais, as máquinas possuem partes isoladas bem construídas e coordenadas, cada uma delas feita sob medida para o funcionamento da máquina como um todo. Contudo, esse todo não possui a mesma confiabilidade das partes, sempre existindo a possibilidade da falha. Quer dizer, nesse caso, como em muitas outras coisas da vida, o todo é bem maior do que a mera soma das partes. No caso dos seres humanos, no entanto, ocorre uma interessante inversão. O todo humano é confiável, considerando como confiável o funcionamento biológico e sua organização e padronização quase exagerada, principalmente considerando a quantidade de pessoas diferentes. Mas as partes (moléculas, estrutura física, órgãos) já não nos garantem a mesma confiabilidade, pois é nesses que residem as possíveis falhas que geram doenças, predisposição para enfermidades ou mau funcionamento de órgãos. A cibernética era encarada por Wiener (1973) como uma nova ciência que unia Teoria da Comunicação e Teoria do Controle. Essa nova ciência analisaria, ainda segundo Wiener, a relação entre mente e corpo humano em conjunto com o mundo automatizado das máquinas. Trata-se, portanto, de uma ciência que só poderia ter surgido diante do grande e rápido desenvolvimento técnico ocorrido no século XX, quando os processos de miniaturização e automação de máquinas ganhou fôlego em conjunto com novas Teorias da Comunicação que tentavam compreender a relação entre a sociedade e os meios que interferiam e/ou proporcionavam novas formas de interação das pessoas entre si, com as máquinas que passaram a gerenciar boa parte de nossa vida e com o mundo cultural e do consumo. Vemos, a partir dessa breve apresentação do propósito da cibernética, que o seu foco é,

de fato, a compreensão de uma realidade complexa, não só pela dificuldade de análise das questões que ela procurava dar conta, mas também e, principalmente, porque não buscava nenhum tipo de reducionismo em relação àquilo que se proponha a investigar. Pelo contrário, a cibernética se lançava para um problema que necessitava de uma compreensão global de aspectos variados (funcionamento de máquinas, processos mentais e comportamentais, qualidade e efetividade de métodos de comunicação etc.).

Podemos identificar esse processo de complexificação no modo como a cibernética passa a encarar o corpo, por exemplo. Na cibernética “a ideia cartesiana do corpo como máquina se juntou a uma concepção informacional do corpo como um sistema auto-regulativo” (SANTAELLA, 2003, p.98). Seria bem mais simples, além de mais cômodo, continuar considerando a analogia entre corpo e máquina e a busca respostas para os sistemas informacionais apenas nos processos comunicacionais, na linguagem falada, nos gestos etc. Mas a cibernética encara essas distinções de outra forma. Talvez o aspecto mais inovador, assim como o mais polêmico, seja o fato de que a cibernética encara os processos de comunicação e o gerenciamento de dados (informações) como elementos que se aplicam tanto aos seres humanos como às máquinas, em um movimento simbiótico. Esse aspecto da teoria cibernética tem relação com o fato de que esta área do conhecimento foi pensada como aquele campo que conseguiria compreender a realidade a partir da informação. Por um caminho pouco provável isso não significa uma redução de tudo ao esquema da informação, mas sim, como apresentamos até aqui, uma complexificação de processos e circunstâncias para compreendê-las a partir da ideia de informação. Se a complexidade tem uma crítica a fazer à cibernética, portanto, esta não se dá pelo fato de que a cibernética seria pretensamente parte do pensamento simplificador que a complexidade rejeita, mas muito mais porque a cibernética entende que tudo, em última instância, é informação, até mesmo a própria comunicação.

Morin, contudo, afirmava que “a informação é um conceito indispensável, mas ainda não é um conceito elucidado e elucidativo” (MORIN, 2011, p.26). Isso quer dizer que a informação colocada na medida em que a cibernética a entende, ou seja, a da criação de um universo humano cada vez mais funcional e automatizado como consequência do nosso domínio técnico sobre os sistemas de computação e de nossa capacidade de reduzir tudo a um conjunto de pacotes de dados codificáveis, não é

suficiente para que possamos compreender a complexidade do mundo⁵⁶ e das relações sociais; complexidade essa reconhecida pela cibernética desde seu início, de acordo com a interpretação de Morin.

Wiener (1973) pensava a realidade humana nos termos de uma utopia em que a computação nos levaria não só a um mundo mais controlado e tecnicamente mais eficiente, mas também a um ambiente moralmente superior em que as pessoas, por possuírem mais meios de organização e segurança em relação aos caminhos adotados por cada sociedade, levariam naturalmente a uma supressão da individualidade (em seu aspecto negativo) permitindo a vida em seu estado global viável não só nos termos da disseminação da informação, mas também da fruição da vida em termos mais racionais. Os recentes avanços nos campos da tecnologia e da comunicação nos mostram que Wiener estava certo apenas em parte. De fato, como ele desconfiava, a comunicação e a tecnologia ganharam um peso cada vez mais decisivo no modo como nos relacionamos uns com os outros, bem como na maneira como organizamos nossa vida prática. No entanto, o futuro próspero preconizado por ele ainda não chegou, e nem parece que está se aproximando. Wiener era um cientista e, como cientista, sua missão não era prever o futuro, mas sim tentar criar vias de interpretação da realidade, o que acreditamos que ele fez muito bem. Além disso, não há como garantir que a perspectiva de Wiener sobre um futuro otimista em que a relação harmônica entre humanos e máquinas tornará a vida humana mais feliz e organizada não será possível.

Entendemos aqui a cibercultura como uma decorrência direta tanto da cibernética como da indústria cultural. Da cibernética a cibercultura herdou esta crença e confiança nos sistemas autômatos e processos de controle e gerenciamento de dados. Da indústria cultural a cibercultura herdou o modelo de conexão entre cultura de massa e ambiente de consumo, que, ainda que aconteça na cibercultura sob um prisma diferente (com uma autonomia maior dos consumidores), continua sendo relevante para pensar a cultura do entretenimento em que vivemos desde o avanço dos meios de comunicação de massa. A cibercultura é, assim, uma decorrência deste ambiente que a cibernética acreditava poder controlar e que, vemos hoje, não se sabe ao certo que rumo irá tomar. Se existem benefícios óbvios, como o fato de que temos acesso a mais

⁵⁶ Contudo, é importante ressaltar que Morin via esse reconhecimento da importância da informação como avanço importante para o desenvolvimento da complexidade: “(...) a transmissão de informação ganhou um sentido organizacional com a cibernética: de fato, um ‘programa’ portador de informação não só comunica uma mensagem a um computador, ele lhe ordena certo número de operações” (MORIN, 2011, p.25).

informações, de forma mais rápida e com possibilidade de confrontar diferentes fontes por meio do uso da internet, também é verdade que as grandes empresas do campo da indústria do entretenimento estão conseguindo se encaixar e coordenar com cada vez mais eficiência o ambiente online.

A ideia de que a internet iria “matar” a indústria fonográfica, o mercado editorial e os grandes investidores do campo da cultura, tem se mostrado, pelo menos até agora, um tanto quanto apressada e ingênua. Apesar de ter sofrido diversos entraves nos primeiros anos de disseminação em larga escala dos arquivos pirateados via internet, atualmente estas empresas têm se recuperado oferecendo serviços, inserindo propagandas ou cobrando por licenças de uso de seus produtos disponíveis na *web*. Tudo isso nos alerta para o fato de que na cibercultura o aspecto do controle e da previsibilidade não são tão simples quanto poderiam parecer para os entusiastas da tecnologia digital no final do século XX.

À colaboração online, acreditamos, é possível aplicar o mesmo tipo de raciocínio. Iniciativas sintomáticas da colaboração nos ambientes online, como a *Wikipédia*, são até hoje contestadas em relação não ao seu propósito (que tem um sentido claramente positivo), mas sim à validade e qualidade do que é apresentado. No campo do entretenimento, as contribuições da *Wikipédia* parecem ser bem mais relevantes do que nos campos tidos como mais sérios, como na área das ciências. Para saber informações sobre um filme ou sobre um videogame, a *Wikipédia* terá verbetes em que um número razoável de pessoas terá trabalhado com afinco para deixá-lo o mais confiável possível, mas as discussões nos campos mais específicos da ciência e das artes não parecem atrair tantos colaboradores. Como exemplo, comparamos dois verbetes na *Wikipédia*, um sobre cibernética⁵⁷ e outro sobre a série de televisão *Seinfeld*⁵⁸, cujo último episódio foi exibido em 14 de Maio de 1998. O verbete “cibernética” possui apenas um número pequeno de usuários reais fazendo alterações no artigo. A maioria das alterações, como se pode ver na imagem a seguir, são feitas por robôs⁵⁹:

⁵⁷ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cibern%C3%A9tica>

⁵⁸ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Seinfeld>

⁵⁹ A *Wikipédia* utiliza robôs para operar mudanças automáticas nos verbetes, como datas ou dados que precisam ser constantemente atualizados. Assim, um artigo que predominante foi atualizado por robôs denota um pouco interesse do público por aquele tema específico ou área do conhecimento. Mais sobre os robôs na *Wikipédia*: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Rob%C3%B4s>

Artigo **Discussão** Ler [Editar](#) [Editar código-fonte](#) [Ver histórico](#)

Histórico de edições de "Cibernética"

[Ver registos para esta página](#)

Navegar pelo histórico

Até ao ano (inclusive): 2014 Até ao mês (inclusive): todos Filtro de etiquetas:

Ferramentas: [Regist\(r\)os](#) · [Regist\(r\)os do filtro de edições](#) · [Ligações](#) (Para desambiguações · Externas) · [Número de visitas](#) · [Pesquisar no histórico de edições](#) · [Estatísticas de edição](#)
Discussões: [Nenhuma proposta de eliminação](#) · [Nenhuma proposta de destaque](#) · [Nenhuma proposta de revalidação de destaque](#)

Para outros detalhes da página, clique em "Informações da página" na barra lateral à esquerda. Para mais informações, consulte as páginas de ajuda: [Histórico](#) e [Sumário de edição](#).
 Legenda: **atu**: diferença da versão atual · **ant**: diferença da versão anterior · **m**: edição menor · **->**: edição de se(c)ção

- [\(atu | ant\)](#) 14h46min de 28 de agosto de 2013 187.52.156.126 [\(Discussão\)](#) (2 683 bytes) (-1) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 22h12min de 7 de agosto de 2013 Lord Mota [\(Discussão | contribs\)](#) (2 684 bytes) (-32) [\(desfazer\)](#) [\(Ver também!!!\)](#) [\(desfazer\)](#) [\(agradecer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 07h41min de 15 de março de 2013 Leobot [\(Discussão | contribs\)](#) m .. (2 716 bytes) (-1 388) .. (A migrar 58 interwikis, agora providenciados por Wikidata em d q 123637) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 00h41min de 2 de janeiro de 2013 CarsracBot [\(Discussão | contribs\)](#) m .. (4 102 bytes) (+20) .. (r2.7.2) (Robô: A adicionar: war:Siberitika) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 14h54min de 21 de outubro de 2012 ZéroBot [\(Discussão | contribs\)](#) m .. (4 082 bytes) (+19) .. (r2.7.1) (Robô: A adicionar: jr:Siberitika) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 01h55min de 21 de agosto de 2012 MerllwBot [\(Discussão | contribs\)](#) m .. (4 063 bytes) (+30) .. (Robô: A adicionar: be:Кибeрнeтuкa) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 02h41min de 6 de julho de 2012 RibotBOT [\(Discussão | contribs\)](#) m .. (4 033 bytes) (+30) .. (Robô: A adicionar: ky:Кuбepнeтuкa) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 15h07min de 20 de junho de 2012 Xqbot [\(Discussão | contribs\)](#) m .. (4 003 bytes) (+30) .. (r2.7.3) (Robô: A adicionar: tg:Кuбepнeтuкa) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 10h53min de 14 de abril de 2012 TjBot [\(Discussão | contribs\)](#) m .. (3 973 bytes) (+22) .. (r2.7.2) (Robô: A adicionar: za:Hoengqocqiqlmh) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 14h32min de 13 de março de 2012 201.92.162.43 [\(Discussão\)](#) (3 951 bytes) (-176) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 20h19min de 3 de março de 2012 189.32.195.75 [\(Discussão\)](#) (4 127 bytes) (-1) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 02h35min de 30 de dezembro de 2011 WikitanvirBot [\(Discussão | contribs\)](#) m .. (4 128 bytes) (0) .. (r2.7.1) (Robô: A modificar: id:Siberitika) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 19h23min de 29 de dezembro de 2011 WikitanvirBot [\(Discussão | contribs\)](#) m .. (4 128 bytes) (+19) .. (r2.7.1) (Robô: A adicionar: id:Cybernetics) [\(desfazer\)](#)
- [\(atu | ant\)](#) 10h51min de 8 de dezembro de 2011 CostaPPPR [\(Discussão | contribs\)](#) (4 109 bytes) (+49) [\(desfazer\)](#) [\(agradecer\)](#)

Figura 4 – Robôs ("bots") na Wikipédia.

No caso da imagem acima, vemos que das últimas catorze edições, apenas quatro foram realizadas por humanos, todas as outras são operações automáticas de robôs da Wikipédia. Além disso, a última alteração (a primeira no topo da lista) foi realizada em Agosto de 2013 e a mais antiga que aparece no recorte da imagem foi realizada em Dezembro de 2011. Foi necessário, portanto, dois anos para a realização de catorze modificações no referido verbete. Além disso, contando do momento em que escrevo agora (Janeiro de 2014) já são cinco meses sem nenhuma alteração no referido verbete. No verbete sobre a série *Seinfeld*, os resultados são um pouco diferentes, ainda existem edições feitas por robôs, mas considerando-se que se trata de uma série sem episódios novos há quinze anos, é interessante perceber que no mesmo parâmetro das catorze últimas edições, apenas quatro edições foram operadas por robôs, sendo estas atualizações feitas entre Agosto de 2011 e Setembro de 2013⁶⁰, como mostrado na imagem a seguir:

⁶⁰ Ou seja, os mesmos dois anos, equivalentes ao período das alterações do verbete “cibernética”, que mostramos anteriormente.

WIKIPÉDIA
A enciclopédia livre

[Página principal](#)
[Conteúdo destacado](#)
[Eventos atuais](#)
[Espanada](#)
[Página aleatória](#)
[Portais](#)
[Informar um erro](#)

▼ [Colaboração](#)
[Boas-vindas](#)
[Ajuda](#)
[Página de testes](#)
[Portal comunitário](#)
[Mudanças recentes](#)
[Manutenção](#)
[Criar página](#)
[Páginas novas](#)
[Contato](#)
[Donativos](#)

▼ [Ferramentas](#)
[Páginas afluentes](#)
[Alterações relacionadas](#)
[Atom](#)
[Carregar ficheiro](#)
[Páginas especiais](#)
[Informações da página](#)

Histórico de edições de "Seinfeld"

[Ver registos para esta página](#)

Navegar pelo histórico

Até ao ano (inclusive): 2014 Até ao mês (inclusive): todos Filtro de etiquetas:

Ferramentas: [Regist\(r\)os](#) · [Regist\(r\)os do filtro de edições](#) · [Ligações](#) (Para desambiguações · Externas) · [Número de visitas](#) · [Pesquisar no histórico de edições](#) · [Estatísticas de edição](#)
Discussões: [Nenhuma proposta de eliminação](#) · [Nenhuma proposta de destaque](#) · [Nenhuma proposta de revalidação de destaque](#)

Para outros detalhes da página, clique em "Informações da página" na barra lateral à esquerda. Para mais informações, consulte as páginas de ajuda: [Histórico](#) e [Sumário de edição](#).
 Legenda: **atu**: diferença da versão atual · **ant**: diferença da versão anterior · **m**: edição menor · **→**: edição de se(c)ção

(Mais recentes | [Mais antigas](#)) Ver (50 posteriores | 50 anteriores) (20 | 50 | 100 | 250 | 500).

[Comparar as versões selecionadas](#)

- (atu | ant) ● 16h57min de 24 de setembro de 2013 187.95.69.159 (Discussão) . . (27 109 bytes) (0) . . (→Temporadas 1–3) (desfazer)
- (atu | ant) ● 12h26min de 3 de julho de 2013 120.28.127.162 (Discussão) . . (27 109 bytes) (+84) . . (desfazer)
- (atu | ant) ● 23h18min de 4 de abril de 2013 Borowski (Discussão | contribs) m . . (27 025 bytes) (-56) . . (removeu Categoria:Séries de televisão premiadas com o SAG usando HotCat) (desfazer | agradecer)
- (atu | ant) ● 13h36min de 22 de março de 2013 186.214.72.66 (Discussão) . . (27 081 bytes) (-2) . . (→Visão geral) (desfazer)
- (atu | ant) ● 13h20min de 15 de março de 2013 Legobot (Discussão | contribs) m . . (27 083 bytes) (-642) . . (A migrar 32 interwikis, agora providenciados por Wikidata em d:q:23733) (desfazer)
- (atu | ant) ● 11h53min de 21 de janeiro de 2013 Borowski (Discussão | contribs) . . (27 725 bytes) (+537) . . (+ 10 categorias usando HotCat) (desfazer | agradecer)
- (atu | ant) ● 06h30min de 25 de outubro de 2012 EmausBot (Discussão | contribs) m . . (27 188 bytes) (+20) . . (r2.7.3) (Robô: A adicionar: ko:시인팬드) (desfazer)
- (atu | ant) ● 03h15min de 21 de fevereiro de 2012 Vanthorn (Discussão | contribs) m . . (27 168 bytes) (+596) . . (clean up e ajustes utilizando AWE) (desfazer | agradecer)
- (atu | ant) ● 10h00min de 15 de fevereiro de 2012 WikitanvirBot (Discussão | contribs) m . . (26 572 bytes) (+22) . . (r2.7.1) (Robô: A adicionar: fa:سینفیلد) (desfazer)
- (atu | ant) ● 07h16min de 24 de novembro de 2011 Alisson25 (Discussão | contribs) . . (26 550 bytes) (+31) . . (→Personagens secundários) (desfazer | agradecer)
- (atu | ant) ● 07h15min de 24 de novembro de 2011 Alisson25 (Discussão | contribs) . . (26 519 bytes) (+940) . . (→Personagens secundários) (desfazer | agradecer)
- (atu | ant) ● 23h42min de 14 de setembro de 2011 Luckas-bot (Discussão | contribs) m . . (25 579 bytes) (+16) . . (r2.7.1) (Robô: A adicionar: sk:Seinfeld) (desfazer)
- (atu | ant) ● 21h15min de 20 de agosto de 2011 Viniciusmc (Discussão | contribs) m . . (25 563 bytes) (-19) . . (Revertidas edições por 189.71.82.41 para a última versão por Arthemius x) (desfazer | agradecer)
- (atu | ant) ● 21h12min de 20 de agosto de 2011 189.71.82.41 (Discussão) . . (25 582 bytes) (+2) . . (desfazer)

Figura 5 - Presença de “bots” nas últimas edições do verbete "Seinfeld"/Wikipédia.

Não estamos utilizando esses dados como prova de alguma coisa. Apenas escolhemos aleatoriamente dois verbetes, sendo um de tema científico e outro do campo do entretenimento, e comparamos os dados. O termo “cibernética” foi escolhido porque tem relação com o assunto que estamos discutindo e o termo “Seinfeld” foi escolhido por se tratar de uma série de televisão norte-americana famosa que apreciamos. Coincidentemente os períodos de atualizações das últimas catorze interações se equivaleram, mas a presença maior de humanos na edição da série *Seinfeld*, mostra que existe um público bem maior para esse tipo de pesquisa na *Wikipédia* do que para temas científicos. Acessando os dois verbetes também se nota essa diferença de investimento de tempo na edição. O verbete “cibernética” é apenas informativo e possui em torno de 328 palavras. O verbete “Seinfeld”, por outro lado, é bem extenso e detalhista, contando com um pouco mais de 3.500 palavras. Outro dado interessante é a quantidade de acessos dos dois verbetes. Em Janeiro de 2014 o verbete “cibernética” foi consultado um pouco mais de 1.400 vezes⁶¹, sendo que, no mesmo período, o verbete “Seinfeld” foi consultado mais de 3.300 vezes⁶². Considerando-se que a série “Seinfeld”, apesar de

⁶¹ Os dados são da própria *Wikipédia* e podem ser consultados neste site: <http://stats.grok.se/pt/201401/Cibern%C3%A9tica>

⁶² <http://stats.grok.se/pt/201401/Seinfeld>

ainda ser exibida em canais de tevê a cabo, é uma série já aposentada, é interessante perceber como o fluxo de pessoas que buscam informações sobre ela na *Wikipédia* ainda é grande. Não queremos dizer com isso que deveriam existir tantas pessoas interessadas em saber sobre cibernética como em conhecer informações sobre séries de televisão, mas procuramos apenas mostrar que a *Wikipédia* é bem mais funcional para um tipo específico de conteúdo: cultura do entretenimento. Outros assuntos, mais acadêmicos, também estão presentes lá, mas com um interesse bem menor, tanto por parte da comunidade ativa que edita os verbetes, como por parte do público que busca informações. A nosso ver, esse é um indício claro de que a utopia em torno da tecnologia digital como um todo, e da colaboração online em específico, precisa ser melhor avaliada. Apesar de a colaboração existir e apresentar bons frutos⁶³, ela não nos parece ser uma prova substancial de que vivemos em um mundo com mais liberdade, mais conhecimento e mais pessoas interessadas em ajudar umas às outras a terem acesso a uma vida cultural melhor e mais efetiva. A indústria cultural continua operando com força através dos meios de comunicação de massa – o fato de *Seinfeld* ainda atrair tanto interesse quinze anos depois do fim da série é um forte sinal disso –, e as pessoas continuam vivendo em volta a um mundo de diferenças sociais e culturais gritantes. O problema, contudo, é que sempre tentamos entender estas categorias – cultura, sociedade, conhecimento – como entidades separadas e nos esquecemos que essa realidade é um todo indissociável.

O que faz com que as pessoas utilizem a internet para fazer pesquisas sobre os programas que assistem na televisão? Se entendermos que a televisão é um meio de comunicação em que o usuário é passivo e condicionado pela ideologia e que a internet é um meio que liberta o indivíduo e o torna autônomo por ter a possibilidade de buscar a informação que quer, desacorrentando-o do esquema da alienação capitalista, não conseguiremos ver sentido nenhum em um fato como esse. O que deixamos de considerar quando raciocinamos assim é, provavelmente, a natureza complexa da realidade social, que acontece de forma bem semelhante dentro e fora da internet. Morin, toca nesse ponto da análise da complexidade do social quando afirma:

A visão não complexa das ciências humanas, das ciências sociais, considera que há uma realidade econômica de um lado, uma realidade psicológica de outro, uma realidade demográfica de outro, etc. Acredita-se que estas

⁶³ Afinal, é melhor ter um verbete curto e informativo sobre cibernética na internet do que não ter a possibilidade de conseguir a informação em lugar algum.

categorias criadas pelas universidades sejam realidades, mas esquece-se que no econômico, por exemplo, há as necessidades e os desejos humanos. Atrás do dinheiro, há todo um mundo de paixões, há a psicologia humana (MORIN, 2011, p.68).

É a partir desse elo entre o previsível e o imprevisível, entre a ordem e o caos, que pretendemos focar nosso olhar ao falarmos sobre a colaboração online.

2.8 Considerações

Procuramos, durante este segundo capítulo, adentrar na discussão sobre a cultura digital e a complexidade avaliando as transformações que têm ocorrido por meio do desenvolvimento das tecnologias digitais. Argumentamos inicialmente em relação aos propósitos do pensamento complexo como proposta metodológica e epistemológica, principalmente em relação ao posicionamento de Edgar Morin contra o que ele chama de paradigma simplificador. Procuramos justificar que a existência da complexidade não é uma tentativa de afronta à ciência como um todo, mas uma crítica consciente ao modo como a ciência, em muitos casos, se posiciona em relação a determinados princípios ligados à produção de conhecimento e às consequências sociais e ecológicas desse conhecimento produzido.

A partir desses conceitos procuramos avaliar a dinâmica da cibercultura em relação aos processos colaborativos online, considerando possíveis benefícios e problemas. Uma questão essencial que observamos a partir do que foi colocado até aqui é que o fenômeno da colaboração online, assim como a cibercultura em seu nível mais amplo, demandam questões que precisam ser avaliadas de acordo com uma concepção teórica capaz de acolher, mais do que distanciar, divergências, ruídos e incompletudes. Acreditamos que uma possibilidade de realizar esse intento é justamente por meio da complexidade, por isso sua importância em nossa pesquisa.

Entendendo a cibercultura e, conseqüentemente, a colaboração online, como frutos de um modelo de tecnociência focada na eficácia e na funcionalidade dos processos comunicacionais e também da praticidade da vida, nosso posicionamento, se considerado a partir da complexidade, não pode ser outro que não o de olhar com cuidado para os avanços e progressos realizados no campo da tecnologia digital. Esse olhar cuidadoso, contudo, não implica em um desgosto pela tecnologia ou mesmo em uma descrença nos benefícios advindos da cibercultura ou da ciência. Os benefícios e as

facilidades da vida são bem-vindos, mas o que o olhar da complexidade nos coloca é o desafio de pensarmos o nosso mundo através de uma perspectiva de complementaridade, buscando não a eliminação da desordem, mas a incorporação de outros olhares. É justamente nesse aspecto que vemos também a Comunicação em conjunção com a complexidade, concordando que, para além da informação, existe um elemento complexo que envolve todo o processo comunicacional, sendo esta perspectiva muito mais relevante de ser avaliada do que a mera identificação do que foi comunicado e com que fim. Neste capítulo fizemos ainda a correlação entre cibernética, cibercultura e colaboração online com a complexidade, apresentando brevemente pontos de intersecção que consideramos importantes como fontes de referência de nossa análise sobre os fenômenos colaborativos. Apresentamos também a nossa concepção de método, à luz da complexidade, para justificar a escolha dos procedimentos que vamos utilizar para analisar a colaboração online (em perspectiva das teorias e autores investigados até aqui) nos dois capítulos seguintes, onde avançaremos nesta discussão debatendo o potencial dos projetos colaborativos desenvolvidos a partir da internet.

Apresentamos também uma reflexão sobre a importância do reconhecimento da ampliação dos espaços de interação. Nesse aspecto consideramos relevante trazer determinados conceitos desenvolvidos por Giddens (2005), como visibilidade social e reflexividade social, avaliando suas consequências no âmbito do ciberespaço. Em seguida, analisamos a ideia de uma revolução do conhecimento estabelecida pela cibercultura, algo que consideramos precipitado ainda para se afirmar de forma absoluta, principalmente considerando que esse tipo de avaliação precisa, minimamente, de um distanciamento temporal que ainda não possuímos.

Partindo destas avaliações iniciais investigamos a cibercultura e os processos de interação decorrentes e ampliados pelas possibilidades da tecnologia digital. Discutimos, nesse momento, alguns conceitos importantes, tanto na delimitação das características da cultura digital, como em relação aos possíveis benefícios que podem ser alcançados por meio da utilização em larga escala da colaboração online:

1. “Convergência das mídias”, que Henry Jenkins utiliza para apresentar a disseminação dos meios de produção e a interferência do público nos mais diversos produtos criados pelas corporações midiáticas tradicionais;
2. “Cauda longa”, utilizado por Chris Anderson para explicar a mudança nas formas de comportamento do consumidor e dos

produtores de bens e serviços, em especial no campo do entretenimento;

3. “Inteligência coletiva”, termo utilizado por Pierre Lévy e André Lemos para descrever a participação mais coletiva do público nos diversos campos do ciberespaço.

No próximo capítulo iremos apresentar de forma mais específica o que entendemos por “colaborar”, justificando, em um primeiro momento, a nossa opção pelo termo “colaboração” em detrimento de “cooperação”. Analisaremos também a colaboração em dois momentos, antes e depois da tecnologia digital, avaliando o posicionamento de autores que discutem aspectos sociais, econômicos e políticos dos projetos colaborativos, além de considerar questões pertinentes à situação dos profissionais e do público amador (mas também produtor) que geram um dilema importante sobre as consequências da colaboração online. Abordaremos também a conexão entre a colaboração online e a complexidade, conectando as discussões que fizemos neste capítulo sobre o pensamento complexo com a nossa análise dos projetos colaborativos na internet.

CAPÍTULO 3 – PANORAMA DA COLABORAÇÃO ONLINE

A natureza humana é gregária. A constituição de nossas relações se dá a partir da relação dos seres humanos entre si e destes com a natureza como um todo. Neste sentido, toda forma de comunicação se dá em conjunto, em seus mais diversos níveis. A filosofia, a arte e a ciência são atividades colaborativas, que se desenvolvem não só porque existe a figura do gênio com seus grandes *insights*, mas principalmente porque existe diálogo, conversa, colaboração com outras pessoas.

Essa colaboração existe quando trabalhamos em conjunto, no mesmo ambiente, mas também acontece quando dialogamos com ideias de autores distantes, que podem ser ou não nossos contemporâneos. A produção de conhecimento sobrevive à morte física que nos alcançará em algum momento de nossas vidas, reservando como uma das tarefas primordiais da humanidade a preservação de nossa memória. É através dela que identificamos características que determinam o que somos hoje, com a constituição de nossa cultura que é, claro, dinâmica, mas se estabeleceu e continua se desenvolvendo através de cada pessoa que preserva, cria ou difunde algo que será repassado para outras pessoas no futuro.

A interação é um elemento constituinte da natureza humana e se materializa através de nossa capacidade de nos comunicar uns com os outros. Como afirma Sêga “a linguagem, quer verbal ou não verbal, é o elemento principal de interação no mundo, e está à disposição de todas as pessoas” (SÊGA, 2011, p.17). De forma similar, podemos afirmar que também a colaboração é parte essencial da condição humana em seu sentido social. Claro que esta afirmação não exclui o conflito como também uma das características determinantes de nossa existência, e nem procura apontar o valor da colaboração como um tipo de ação superior, emancipatório e que define a humanidade enquanto tal.

Entendemos aqui que onde cabe a colaboração cabe também a negação a ela. Mas isso não elimina o fato de que a colaboração está presente em toda e qualquer sociedade, seja no imediatismo da luta pela sobrevivência, seja na elaboração de códigos linguísticos ou mesmo na constituição cosmológica de uma cultura. Mas algo inegável, a partir do que foi colocado até aqui, é a intensificação dos usos da tecnologia digital para fins colaborativos, o que implica em transformações significativas em nosso modo de agir e na compreensão que temos sobre o poder inerente às relações sociais.

Neste capítulo, vamos procurar analisar as características da colaboração online a partir, principalmente, das obras de SHIRKY (2012), LANIER (2012), ANDERSON (2006) e JENKINS (2009). O objetivo deste capítulo é investigar os diferentes posicionamentos sobre a colaboração online, em busca de subsídios que fortaleçam a análise que será desenvolvida no último capítulo, quando apresentaremos de forma mais específica algumas ferramentas sociais decorrentes da tecnologia digital e que são geralmente utilizadas com foco na colaboração online. Para tanto discutiremos, em um primeiro momento, o porquê do uso do termo “colaboração online” e não “cooperação online”. Em seguida, analisaremos as características mais gerais da colaboração, antes da tecnologia digital e partir dela. Discutiremos como o embate entre a amadorização em massa e a manutenção da profissionalização envolve questões pertinentes ao âmbito da colaboração. Por fim, no final deste capítulo, colocaremos a possibilidade de pensarmos a colaboração online como um fenômeno complexo retomando aspectos do capítulo anterior que consideramos relevantes para o exame dos fenômenos colaborativos, abrindo espaço para a análise mais detalhada dos projetos colaborativos online que faremos no quarto e último capítulo.

3.1 Colaboração ou Cooperação?

A nossa escolha pelo termo “colaboração online” nesta pesquisa não tem relação com uma escolha ou preferência pessoal, mas sim com o fato de que muitos projetos online que possuem como foco o trabalho coletivo tendo em vista fins comuns utilizam o termo “colaboração” e não o termo “cooperação”. A *Wikipédia*, por exemplo, define sua comunidade de usuários (na versão em português) como uma “comunidade colaborativa”, como podemos observar na figura 1:

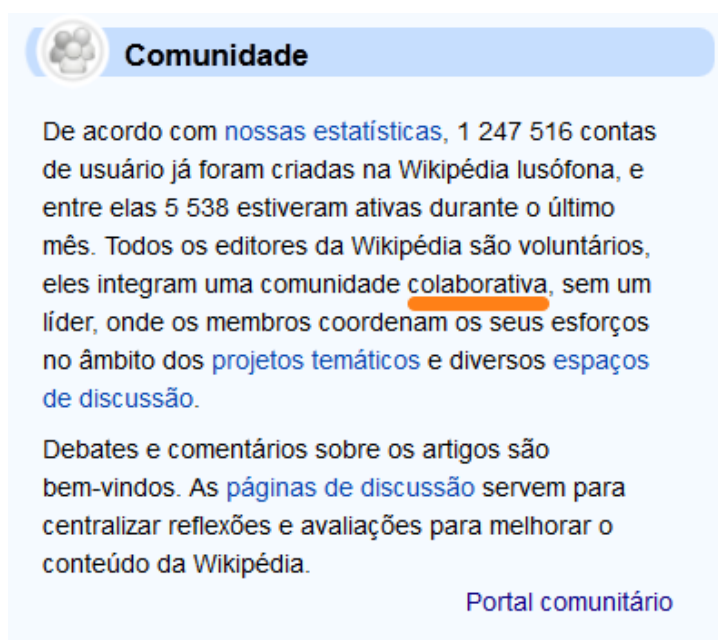


Figura 6 – Página de apresentação da *Wikipédia*⁶⁴

Também o *site* de financiamento coletivo brasileiro *Catarse*, utiliza o termo colaboração em diversos contextos para expressar o sentido e a proposta do projeto:

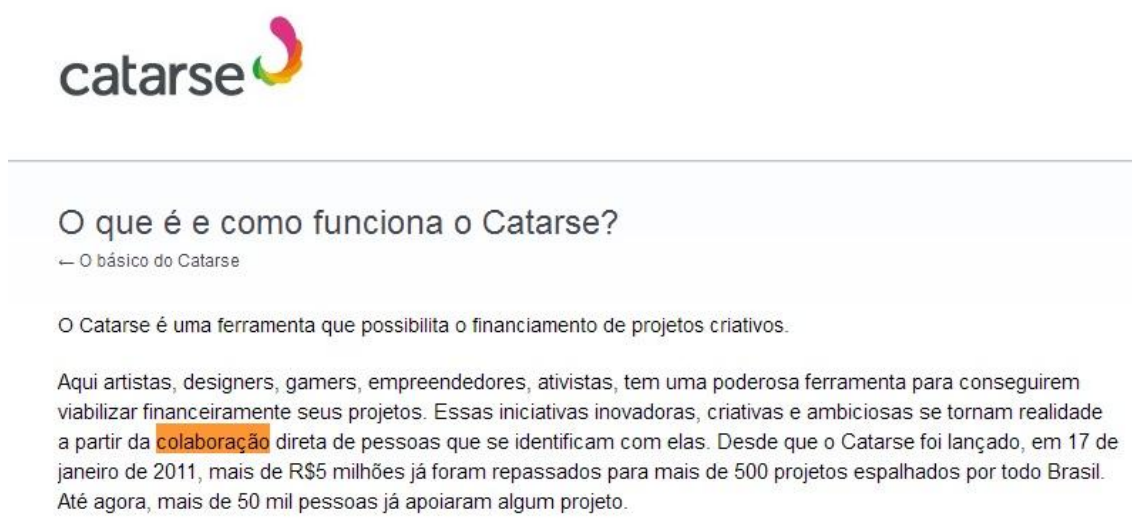


Figura 7 - Página que explica o que é e como funciona o Catarse⁶⁵

Outro exemplo é o *site* da *Amazon* dedicado à autopublicação e gerenciamento de projetos, que também se utiliza da ideia de colaboração para justificar sua proposta:

⁶⁴ <http://pt.wikipedia.org/>

⁶⁵ <http://suporte.catarse.me/knowledgebase/articles/199935-o-que-%C3%A9-e-como-funciona-o-catarse->



Figura 8 – Site de autopublicação da Amazon⁶⁶

Estes são apenas alguns exemplos e não queremos ser exaustivos nesta listagem de *sites* e projetos que utilizam o termo colaboração para denominar o seu propósito, mas é importante insistir que não são casos isolados ou exemplos escolhidos a esmo. Os principais projetos online que possuem como foco o trabalho coletivo para os mais diversos fins, desde produção de conhecimento (como é o caso da *Wikipédia* e dos *wikis* em geral), até os *sites* de financiamento coletivo, dizem que trabalham com propostas colaborativas.

Entendemos que um artigo da *Wikipédia* pode não ser, necessariamente, uma fonte relevante de referência em um debate acadêmico (por motivos que discutiremos ainda nesta pesquisa, dada a configuração da própria estrutura de formação do conteúdo da *Wikipédia*), mas como a própria *Wikipédia* se define a partir da colaboração achamos importante trazer aqui o verbete *Mass Collaboration* da *Wikipédia* (versão em língua inglesa), que apresenta uma diferenciação entre a colaboração e a cooperação em massa:

A colaboração em massa difere da cooperação em massa em relação aos atos criativos que ocorrem no desenvolvimento conjunto do conhecimento. Os membros de um grupo envolvidos na cooperação não precisam se envolver em uma negociação conjunta do que estão produzindo, eles simplesmente executam instruções voluntariamente. Outra diferença importante são as fronteiras em torno do qual uma massa de cooperação pode ser definida.

⁶⁶ <https://www.createspace.com/>

Devido às características extremamente gerais e falta de necessidade de negociação e de consenso no quadro da cooperação, toda a internet, uma cidade e até mesmo a economia global podem ser considerados como exemplos de cooperação em massa. Assim, a colaboração em massa é mais refinada e complexa em seu processo de produção e no nível de engajamento coletivo. (Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Collaboration>>, Acesso em 06/02/2014 [tradução nossa])

Traduzimos o termo *Mass Collaboration* como colaboração em massa para não parecer que estamos sendo tendenciosos, mas ele é geralmente traduzido para o português como “colaboração online”⁶⁷. E nessa definição podemos ver alguns aspectos interessantes que talvez justifiquem, de fato, o uso do termo colaboração e não cooperação. Vamos analisar cada aspecto em separado.

Em primeiro lugar está colocada a ideia de que um ato colaborativo (diferentemente do cooperativo) exige um tipo de negociação entre as partes. Na *Wikipédia*, por exemplo, vemos isso ocorrer quando acessamos o histórico da versão de um artigo que estamos consultando. Como se trata de um projeto de código aberto é possível verificar todas as edições e versões daquele verbete específico desde o dia de sua criação até o momento presente. Através desse histórico é possível ver toda a rede de negociações travadas entre os diversos colaboradores do projeto. Não ocorreram ali, contribuições isoladas, mas contribuições compartilhadas que precisavam ser discutidas (através das próprias edições e dos comentários dos contribuidores) até que se chegasse à versão do artigo que você está consultando naquele momento, mas que nunca poderá ser chamada de versão final, porque o propósito da *Wikipédia* é a possibilidade de edição contínua. O mesmo ocorre nos sites de financiamento coletivo, quando o criador do projeto precisa negociar com os seus contribuidores que tipo de recompensa ou retorno eles terão por estarem investindo naquele projeto específico.

Mas em que sentido a cooperação não envolveria a negociação entre as partes? Quando muitas pessoas fazem cada um a sua parte em determinadas circunstâncias sociais, como pagar os seus impostos, por exemplo, eles estão cooperando para um fim que interessa para a sociedade como um todo, como possibilitar que o dinheiro investido nesses impostos possa ser revertido em benefícios públicos. A cooperação, portanto, é uma atividade de conjunto, mas não precisa haver negociação entre as partes para que ela ocorra. Se cada vizinho deixar o lixo no lugar

⁶⁷ Esse verbete possui uma versão em português onde é possível ver que foi utilizada a expressão “Colaboração Online” e não “Colaboração massiva”. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Colabora%C3%A7%C3%A3o_online>.

certo, eles cooperarão para que a rua possa ser limpa e organizada de maneira mais prática. Quando os mesmos vizinhos se unem para organizar um evento de integração da comunidade ou quando se reúnem para reivindicar melhorias para o bairro (tarefas que envolvem que estes vizinhos conversem, estabelecendo acordos, metas, prioridades etc), eles estão colaborando em torno de objetivos comuns e, neste sentido, negociando, mesmo que não haja valores monetários envolvidos nesse negócio ou troca de interesses. Nos dois casos o resultado é benéfico para o grupo como um todo, mas colaboração e cooperação não tem que ter relação, necessariamente, com o bem comum. Um exemplo: uma pessoa pode cooperar com um ladrão quando deixa a porta de casa aberta e facilita – ainda que sem planejar isso – a sua entrada. Podemos, por outro lado, dizer também que uma pessoa colaborou com um ladrão se ela ajudou efetivamente na realização de um assalto, estando consciente e de acordo com a situação. Cooperar, pelo menos de acordo com esta perspectiva, é uma ação em que a heterogeneidade está mais presente, enquanto que o colaborar pressupõe um estado de maior igualdade e busca por interesses comuns. Por outro lado, nem todos os pesquisadores concordam com esta perspectiva, como discutiremos mais adiante.

O segundo aspecto importante levantado na definição da *Wikipédia de Mass Collaboration* diz respeito ao fato de que, na colaboração, estamos diante de uma ação mais pontual e com maior nível de engajamento. A cooperação, por outro lado, seria uma ação bem mais abrangente e, por isso, pode ser pensada em níveis em que as ações dos indivíduos estão bem menos direcionadas ao consenso do grupo. O funcionamento da internet, de forma geral, envolve o trabalho cooperativo de todas as pessoas que constroem e mantêm da rede funcionando e sendo alimentada com conteúdos, *softwares*, estrutura e interações sociais. Contudo, nesse nível macro, é impossível determinar as conexões pontuais entre as pessoas que estão agindo e exercendo influências umas sobre as outras. Na colaboração, porém, teríamos essas pessoas mais localizadas e agindo pontualmente em relação a fins mais diretos. Assim, ainda que em um projeto de financiamento coletivo seja possível a existência de milhares de contribuidores com os quais o idealizador do projeto provavelmente nunca terá contato real, é fato que a negociação direta, as motivações e interesses mútuos, foram instituídos em um nível bem mais refinado, ainda que complexo, do que quando comparamos esta situação com o funcionamento da *web* como um todo.

Apesar de acatarmos como suficientes estas diferenciações é importante mencionar que nem sempre essa distinção entre o que é o colaborativo e o cooperativo é muito clara⁶⁸. Sêga (2011), por exemplo, aborda a cooperação da seguinte forma:

A cooperação em si pode ser resultante de uma ação social orientada para o *outro*, como um ato de solidariedade humana, um ato sociopolítico e econômico ou simplesmente a intenção para compreender o *outro* na sociedade e ser por ele compreendido (SÊGA, 2011, p.7, itálicos no original).

Essa forma de compreender a cooperação já não é compatível integralmente com a ideia de uma cooperação como uma ação que não envolve negociações com os outros, mas sim como uma perspectiva de entendimentos mútuos, o que nos poderia levar a ver a cooperação como uma instância bem mais próxima da colaboração do que na distinção feita no verbete da *Wikipédia*. Richard Sennett (2013) adota uma postura diferente quando afirma que “a cooperação pode ser definida, sucintamente, como uma troca em que as partes se beneficiam” (SENNETT, 2013, p.15). Para Sennett cooperar e colaborar são, de forma bem clara, palavras diferentes para se falar de uma mesma ação⁶⁹ comum a todos os animais sociais, que, de acordo com o referido autor, “cooperam para conseguir o que não podem alcançar sozinhos” (SENNETT, 2013, p.15). Campos (2009), por outro lado, apresenta a concepção de Piaget sobre a diferenciação entre colaboração e cooperação, no contexto específico da psicologia da aprendizagem, apontando para um caminho inteiramente distinto dos apresentados até aqui:

Para Piaget (...) a cooperação é definida como uma operação na ação, ou seja, a execução de uma operação em conjunto, bem como a palavra expressa “cooperar”. Nesse sentido, busca-se um esforço de coordenação envolvendo processos de correspondência, reciprocidade e complementaridade, já que se trata de um mesmo sistema operatório. O autor distingue este termo de *colaboração*, quando define esta como uma prática de união de atos de maneira isolada, mesmo quando direcionados a um objetivo em comum, ou seja, a união de esforços individuais fora de um mesmo sistema operatório. O processo de colaboração seria parte do processo de cooperação, sendo este prática mais abrangente e completa. (CAMPOS, 2009, p.20)

Esta definição apresentada por Campos é praticamente o inverso do que dissemos antes, em relação ao fato de que, aqui, a colaboração está sendo considerada

⁶⁸ No dicionário Houaiss (2004), assim como em outros dicionários que consultamos, esses termos aparecem como sinônimos.

⁶⁹ Tanto que o índice remissivo de seu livro indica a quem busca o termo “colaboração” que veja “cooperação”.

como uma prática isolada, como esforço individual que pode gerar um benefício comum. Por fim, Tapscott e Williams abordam a questão da colaboração no livro *Wikinomics: como a colaboração em massa pode mudar seu negócio*. Neste livro, em que os autores analisam o modelo de negócios decorrentes das plataformas de colaboração online, como *Linux*, *Wikipédia*, dentre outros, a colaboração é apresentada como uma atividade não abrangente, mas vinculada à participação clara dos indivíduos:

Qual é a primeira coisa que vem à sua mente ao ouvir a palavra "colaboração"? Se você for como a maioria das pessoas, invocará imagens de pessoas trabalhando juntas de maneira feliz e produtiva. Na vida cotidiana, colaboramos com outros pais em uma reunião de pais e professores, com outros alunos em um projeto em sala de aula ou com vizinhos para proteger e melhorar as nossas comunidades. No âmbito dos negócios, colaboramos com colegas de trabalho no escritório, com parceiros na cadeia de suprimentos e fazendo parte de equipes que permeiam os silos departamentais e organizacionais. Colaboramos em projetos de pesquisa, trabalhamos juntos para realizar uma grande venda ou planejar uma campanha de marketing (TAPSCOTT e WILLIAMS, 2007, p.29).

A diferença, para os autores, entre esse modelo tradicional de colaboração e a colaboração online, é que esta última pode ocorrer agora em larga escala e com grandes grupos, mas sem perda da pessoalidade e da influência decisiva de cada pessoa que participa de um projeto mediado pelas alternativas construídas a partir da tecnologia digital, o que nos faz voltar à primeira definição apresentada, aquela construída no verbete da *Wikipédia*.

Vemos, nessa breve apresentação que fizemos, que a diferenciação entre cooperação e colaboração não é algo simples de se identificar. Em algumas situações os termos são apresentados como sinônimos e em outros eles possuem características distintas, além da falta de consensos em diferentes contextos e para diferentes autores. Além disso, a palavra “colaborar” possui relação direta com a ideia de trabalho (labor), algo que pode também ser identificado na cooperação, bastando para isso lembrarmos que o verbo “operar” também está ligado ao contexto do trabalho, algo que fica bem visível quando falamos em uma classe operária, por exemplo. Contudo, como ressaltamos anteriormente, a nossa escolha pelo termo “colaboração online” se dá muito mais pelo seu uso recorrente em projetos online e em textos que tratam especificamente do fenômeno da colaboração a partir da internet do que por uma predileção ou defesa nossa de que a colaboração seja algo diferente ou superior à cooperação. Por isso, em diversos momentos utilizaremos autores que tratam da cooperação, quando entendermos que as contribuições colocadas por esses autores, mesmo que em contextos diferentes

do online, nos ajudam a pensar e compreender melhor o fenômeno da colaboração online.

3.2 Colaboração antes da tecnologia digital

Antes de iniciarmos nossa análise da colaboração online entendemos ser necessário discutir, ainda que brevemente, alguns aspectos da colaboração antes da tecnologia digital. Existem vários caminhos possíveis para esta apresentação de elementos da colaboração no período anterior à cibercultura e, dentre tantas obras que apresentam sinteticamente essas questões mais gerais destacamos aqui duas: *Sociedade e Interação: um estudo das diferentes formas de interação*, de Christina Sêga e *Why Humans Cooperate: A Cultural and Evolutionary Explanation*, de Natalie Henrich e Joseph Henrich. Essas duas obras têm o mérito de condensar os muitos aspectos importantes das dinâmicas sociais nos diversos âmbitos da interação e colaboração. Mencionamos essas obras porque são referências que consultamos para termos acesso a essa dimensão mais ampla das relações sociais. Contudo, como não procuramos aqui uma ênfase nos aspectos históricos da colaboração, mas apenas um recorte do que consideramos significativo e essencial para dialogarmos com as questões que analisaremos sobre colaboração online, optamos por concentrar nossa análise neste tópico em dois autores clássicos: Émile Durkheim e Max Weber. Escolhemos estes autores justamente porque muitas questões que serão analisadas mais à frente, no âmbito da colaboração online, tocam em temas que já foram por eles analisados, tais como a divisão do trabalho no sistema capitalista e sua conexão com as formas de organização entre grupos (Durkheim, 1999) e as ações e relações sociais (Weber, 2009).

Durkheim, em *Da Divisão do Trabalho Social*, apresenta sua conhecida concepção de divisão entre dois tipos de solidariedades que correspondem a diferentes modelos de sociedade: a solidariedade mecânica e a solidariedade orgânica. A solidariedade mecânica é aquela em que os valores e crenças do grupo agem como forma de uniformização das condutas e ações. O elemento individual é enfraquecido e a consciência coletiva (princípios de conduta arraigados na comunidade) é uma referência para os participantes do grupo. Esse modelo de solidariedade, de acordo com Durkheim, é o modelo das sociedades pré-capitalistas em que prevalecia certa homogeneidade nas formas de agir e fazer. Já a solidariedade orgânica é aquela em que prevalece a

interdependência entre os indivíduos. Aliás, o próprio conceito de indivíduo ganha sentido nesse modelo de solidariedade, pois aqui os valores e crenças, ainda que permaneçam de forma geral, não forçam a coerção do grupo. A comunidade é enfraquecida em relação aos seus costumes e tradições, mas ganha em união social, focada, principalmente, através de um processo acelerado de divisão do trabalho. A solidariedade orgânica, afirma Durkheim, é típica de sociedades capitalistas.

A analogia feita por Durkheim entre organismos e as sociedades capitalistas é interessante para pensarmos o modelo de colaboração que vivenciamos no período anterior a inserção das tecnologias digitais. A sociedade capitalista é análoga a um organismo porque se comporta muito mais como algo vivo, que passa por transformações constantes, do que como algo automático (mecânico). Da mesma forma, sendo algo similar a um organismo vivo, a sociedade moderna, capitalista, também pode tanto passar por um estado normal, saudável, em que o convívio siga de maneira regular, como por um estado patológico, em que o convívio se torna inviabilizado por condutas inaceitáveis socialmente ou conflitos de difícil solução. Nesse modelo apresentado por Durkheim a colaboração se dá, necessariamente, em função desse estado normal da coletividade, a partir da manutenção do desenvolvimento material das sociedades. Isso significa, em outros termos, que a colaboração almejada se dá, no contexto da solidariedade mecânica, para a conservação da regularidade do próprio sistema social e econômico. Como veremos mais adiante, ainda neste capítulo, não é isso que ocorre a partir da colaboração online, pois há justamente nela uma inversão do sentido do trabalho como princípio de desenvolvimento da sociedade. Na colaboração online, em muitos casos, a lógica do trabalho em função do sistema é invertida por interesses particulares que podem se reverter sim em benefícios comunitários, mas de uma forma contrária aos princípios defendidos por Durkheim. Para ele a divisão do trabalho gera solidariedade principalmente

porque ela cria entre os homens todo um sistema de direitos e deveres que os liam uns aos outros de maneira duradoura. Do mesmo modo que as similitudes sociais dão origem a um direito e a uma moral que as protegem, a divisão do trabalho dá origem a regras que asseguram o concurso pacífico e regular das funções divididas. (DURKHEIM, 1999, p.429)

Lembramos anteriormente que a consciência coletiva tinha um papel determinante na solidariedade mecânica, enquanto que ela sofre um enfraquecimento na solidariedade orgânica. O que é defendido pelos entusiastas da colaboração online,

contudo, é que nela a motivação principal se dá por meio de algo similar à consciência coletiva das sociedades mecânicas. Ainda que esse processo se dê, efetivamente, em sociedades que não deixaram de ser capitalistas, ele não surge da divisão do trabalho, como veremos quando discutirmos a questão da amadorização e da profissionalização em sua relação com a tecnologia digital, mas decorre certamente de processos que envolvem os fatos sociais.

Na perspectiva de Durkheim a essência da sociologia está na análise dos fatos sociais e isso justamente pelo fato de que, para este autor, a sociedade se constitui como algo bem maior do que a mera soma das ações individuais ou dos interesses pessoais de cada componente de grupo ou comunidade. Para Durkheim esses fatos sociais representam meios e modos de pensar das pessoas e possuem características bem delimitadas, como a exterioridade e a generalidade, que significam basicamente que os fatos sociais têm uma existência independente das vidas pessoais e ocorrem em âmbito coletivo, não sendo fruto meramente de ações individuais; além de um poder coercitivo, no sentido de que as pessoas, por mais que estejam muitas vezes convencidas do contrário, não agem necessariamente por decisões próprias, mas são influenciadas e coagidas por circunstâncias sociais, que as fazem aceitar e acreditar que estão agindo daquela forma porque não poderiam agir diferente. Assim, em nossa sociedade atual, com toda a lógica da eficácia da tecnociência exercendo um poder preponderante tanto nos discursos acadêmicos e científicos como também naquilo que é veiculado pela mídia, é bem mais provável que as pessoas aceitem a ideia de que a tecnologia é, não só necessária, como determinante em nossas relações sociais e em nossa qualidade de vida.

Nas sociedades em que a divisão social do trabalho exercia ainda pouca influência, as crenças disseminadas culturalmente exerciam um poder repressivo na forma como as pessoas aderiam às normas e regras de convivência social. Tudo isso fazia com que as relações fossem mais estáveis, não no sentido de não haverem conflitos de qualquer tipo, mas sim no sentido de uma uniformização de procedimentos e condutas, sendo que as ações destoantes do todo da sociedade podiam ser facilmente identificadas e negadas, o que poderia ser levado, provavelmente, para um contexto de punição ou expurgação social. Com o avanço da industrialização e a mecanização dos processos mais simples da vida cotidiana, esse processo começou a se alterar. A especialização da vida no mundo do trabalho e a aceitação paulatina de novas formas de convivência permitiu que, ainda que regidos por uma lei institucional que em tese vale para todos os cidadãos, fosse permitida uma gama maior de comportamentos e

princípios adotados socialmente. Assim, a religiosidade, principalmente nas sociedades democráticas, passou a ser entendida no contexto de uma liberdade de cultos (algo improvável em sociedades mais rígidas e intolerantes, não só na antiguidade, mas ainda nos tempos atuais), a vida pública passou a aceitar a diversidade de comportamentos que não interferissem no funcionamento estrutural da sociedade (o que implica em novos modelos de família, educação e vivência das liberdades sexuais), além de outras diferenciações de ordem econômica e política. Uma consequência sem precedentes, contudo, e que nos interessa prioritariamente aqui, dada a nossa análise do fenômeno da colaboração online, é o fato de que na solidariedade orgânica as pessoas se tornaram interdependentes economicamente de uma forma como nunca havia ocorrido antes.

A divisão social do trabalho exigiu de cada cidadão de uma grande cidade que ele convivesse e se relacionasse com outras pessoas que pudessem lhe prover os bens e serviços que precisasse para sobreviver. Essa forma de convivência exigida pelo meio pode parecer comum e natural para nós, mas, de acordo com Durkheim, ela era menos recorrente nas sociedades que viviam de acordo com a solidariedade mecânica, porque lá havia a possibilidade de um grupo possuir um nível de subsistência e independência do resto da sociedade muito maior do que o que passamos a experimentar depois do processo de industrialização. Essas relações de reciprocidade nos forçaram a um convívio prático com fins bem delimitados, em que cada indivíduo ou setor da sociedade passa a ser considerado necessário para o estabelecimento da qualidade da vida de todos.

Com a desigualdade social e as falhas na distribuição de renda surgiu, conseqüentemente, um grupo minoritário de pessoas que veio usufruir com maior frequência dos bens produzidos nas sociedades tecnológicas modernas, onde o desejo foi levado a muitos através dos meios de comunicação de massa, fazendo com que ocorresse uma uniformização de gostos, usos e padrões de comportamento nas sociedades democráticas. Uma consequência possível, de acordo com Durkheim, é a anomia, um estado de desespero ou senso de falta de objetivos que permeia as pessoas que, apesar de poderem consumir e terem mais poder para o consumo, se veem agora à beira de uma falta de objetivo diante da vida. Para Durkheim isso ocorre provavelmente porque foram derrubados os meios de troca e percepção da realidade que eram criados nas sociedades tradicionais por meio da constituição dos valores e da moral estabelecida através das religiões instituídas e dos padrões sociais limitados e geralmente seguidos pela maior parte das comunidades.

Atualmente, no mundo da internet, das tecnologias digitais e do avanço de alternativas cada vez mais pontuais em relação a soluções para questões do cotidiano, as pessoas passam a ver a sua vida perder em significado no mesmo ritmo em que diminui o tempo para lidar com o aumento dos compromissos e das obrigações sociais que cada pessoa passa a ter. No contexto da colaboração online esse é um tema crucial, dado que procuramos entender como se dá essa colaboração em uma época em que, apesar de termos mais meios para trabalhar em conjunto, somos mais condicionados pelo trabalho individual, que se desenvolve a partir de práticas de consumo em massa em detrimento dos valores sociais coletivos, visando apenas o *status quo* socioeconômico. A interdependência na solidariedade orgânica se dá muito mais pelo contexto de ligação entre as fontes de conexões estabelecidas entre as ações individuais nos mais diversos contextos de práticas culturais e profissionais. E se é assim, se estamos juntos em função do trabalho que visa um bem coletivo, mas separados pelo pouco senso de comunidade que foi perdido na destituição das sociedades que viviam com o modelo de solidariedade mecânica, então por que colaboramos em ambientes online, em que não somos remunerados e nem temos a certeza de quem é o outro com quem estamos colaborando? Seria injusto exigir que Durkheim tivesse a resposta sobre um questionamento decorrente de uma realidade que ele não poderia prever, mas acreditamos que suas contribuições que apresentamos aqui são essenciais para as reflexões que nos propomos a fazer em nossa pesquisa, assim como as proposições de Max Weber.

Weber, em *Economia e Sociedade*, estabelece seu conceito de ação social, considerando que nem todo tipo de ação se encaixa na condição de social. Para Weber, que define a ação social como aquela que “orienta-se pelo comportamento de outros” (WEBER, 2009, p.13), é preciso excluir do âmbito social as ações que se orientam por objetos materiais ou são solitárias ou até mesmo as que não consideram diretamente o comportamento de terceiros. Resumindo, podemos afirmar que nem todo contato entre pessoas tem caráter social ainda que só exista ação social no contato entre pessoas. Por outro lado, existem quatro tipos de ações sociais, que dependem da forma como elas são determinadas:

1. De modo racional referente a fins, procurando um meio para realização de determinado objetivo;

2. De modo racional referente a valores, em que o indivíduo se orienta por valores (éticos, estéticos religiosos etc.), independentemente dos resultados alcançados;
3. De modo afetivo, por questões emocionais;
4. De modo tradicional, seguindo costumes que foram repassados.

Difícilmente, de acordo com Weber, uma ação vai se orientar por apenas um único modo, já que as ações humanas tendem a ser reflexo de diversas influências exteriores. Mas as ações podem ser, em alguns casos, recíprocas e nessas situações teremos o que Weber chama de “relação social”. O conceito de relação social envolve “um mínimo de relacionamento recíproco entre as ações de ambas as partes” (WEBER, 2009, p.16), mas não determina nada sobre o conteúdo dessas ações. Isso é importante porque uma relação social tanto pode ser de cooperação quanto de conflito, além de poder mudar seu sentido durante o processo.

Weber trabalhava com a importante tese de que os indivíduos eram capazes de – a partir de sua ação livre – modificar a realidade em que estavam inseridos. A ação social (tema essencial na sociologia de Weber) era entendida por este autor não como parte de uma estrutura organizacional maior e preponderante sobre o indivíduo (a sociedade) mas sim como aquilo que era determinante na construção dos vínculos sociais, no campo das interações, da construção de valores etc; aquilo que iria se constituir com a própria estrutura da comunidade. Isso significa, em outras palavras, que as ideias e valores culturais que surgem das ações sociais, podem interferir decisivamente na construção do modelo de sociedade com suas instâncias mais elevadas. É assim, por exemplo, que Weber considerava a ética protestante como uma influência decisiva para a constituição do capitalismo. Não são apenas mudanças econômicas e políticas no nível macro da sociedade que são determinantes para a modelação da sociedade em relação ao seu funcionamento como, por exemplo, no caso de governos e decisões institucionais com influência em deliberações que atingem um grande número de pessoas a guisa da construção de princípios legais ou alterações no modelo social por meio da instauração de leis. Também as ações individuais, através da liberdade de cada cidadão e de suas possibilidades de intervenção, podem gerar esse tipo de transformação, ainda que não de forma tão rápida como quando as mudanças são institucionalizadas ou condicionadas por decretos ou dispositivos similares.

No entanto, apesar de algumas divergências, Weber concordava com Durkheim em relação à ideia de que, nas sociedades modernas, as pessoas estavam cada

vez mais se afastando dos modelos condicionantes da vida baseada em estruturas religiosas e rituais. Weber acreditava que isso poderia também trazer consequências sérias para todos nós, já que uma mudança nesse nível de intervenção não iria simplesmente passar sem deixar um rastro na forma como interagimos e vivemos em comunidade. Uma questão importante para Weber é o fato de que, com essas mudanças em relação ao modo de relação do indivíduo com os outros e consigo mesmo por conta da mudança nas concepções morais e espirituais, as pessoas passaram a racionalizar cada vez mais as suas decisões, trabalhando principalmente com a lógica da eficácia e com o sentido de urgência e praticidade das decisões. Isso significa, em outros termos, que não era mais possível (pelo menos não na maioria das situações cotidianas) que uma pessoa considerasse o seu agir a partir de princípios que pudessem ser avaliados objetivamente através de sua finalidade ou vantagem decorrente de sua aplicação.

Mesmo considerando que as religiões ainda exercem atualmente uma influência decisiva na vida das pessoas, estejam elas em classes sociais mais ou menos abastadas e com os mais diversos níveis intelectuais, o que Weber considerava é que mesmo essa relação com a religião e com os costumes e valores decorrentes da vida comunitária passou por um processo de racionalização. A decisão de frequentar determinado culto, por exemplo, não é mais uma condição para viver e ser aceito em uma comunidade (estamos nos referindo prioritariamente às sociedades democráticas), como já ocorreu em outras épocas. Ainda que os princípios da laicidade do Estado possam ser contestados e possamos, sem medo de errar, afirmar que a religião ainda possui influência em decisões de cunho político e econômico, esse poder não só diminuiu como, para grande parte da população que adota uma crença, essa religião não funciona como um condicionante absoluto para sua vida. O que significa dizer, por exemplo, que uma pessoa que mude de crença a cada mês ou não tenha crença alguma não terá – pelo menos não por princípio da própria lei – seus direitos sociais negados em nenhuma circunstância. Essa questão, que aparentemente teria a ver apenas com a manutenção da religião e dos ritos para a vida comunitária, tem um reflexo direto na forma como as pessoas passam a interagir e se relacionar. Com os valores culturais tendendo para a racionalização ocorre o que Weber denominou como desencantamento do mundo.

Cada vez mais as pessoas perdem o sentido de magia em relação à forma como entendem a vida e a natureza, tendo como consequência a prevalência do espírito científico como um foco de explicações sobre todos os processos e realidades da vida,

agindo assim de forma determinante no modo como as sociedades modernas passam a estruturar a vida pública. Weber temia que as sociedades contemporâneas se deteriorassem cada vez mais com o avanço desse processo de racionalização que não traria apenas facilidades para o cotidiano, mas também desleixo e desapego em relação aos valores comunitários. E, justamente por essas possíveis consequências, caberia aqui uma pergunta similar a que colocamos anteriormente, quando apresentamos as ideias de Durkheim: por que as pessoas, desencantadas da realidade e dependentes dos processos científicos, que poderiam dar conta de resolver nossos problemas mais pontuais, colaborariam online sem objetivos necessariamente comuns e sem benefícios claramente recíprocos? Isso é algo sobre o que pretendemos refletir na continuidade desta pesquisa e, para isso, essas contribuições das ideias de Weber serão fundamentais.

Veremos que em nossa análise da colaboração online esses conceitos de “ação social” e “relação social” serão importantes, mesmo que não estejamos tentando comprovar uma relação entre o pensamento sociológico de Weber e o fenômeno da colaboração online. A característica mais importante para nossa compreensão das ações nos ambientes online é que toda e qualquer ação social, assim como toda relação social, é apenas uma probabilidade, mesmo que possamos identificar eventualmente determinadas regularidades. Na colaboração online esse é um fator essencial já que não se pode falar necessariamente em grupos regulares em projetos colaborativos na *web*, o que não significa que não exista efetivamente algum nível de colaboração entre indivíduos no ciberespaço. Esses e outros aspectos relativos aos conceitos de Weber e Durkheim, brevemente apresentados aqui, serão avaliados em conexão com a colaboração viabilizada pela tecnologia digital a partir do próximo tópico.

3.3 O potencial da colaboração online a partir da tecnologia digital

A proposta da colaboração online costuma ser desenvolvida a partir da ideia de que o trabalho humano é essencialmente coletivo ou, pelo menos, compartilhado em um grande número de etapas. Isso significa que mesmo que uma atividade pareça isolada das outras ela está, na verdade, correlacionada com atividades desenvolvidas por outras pessoas, gerando um impacto mútuo em todas as etapas. Um professor, no que se refere ao domínio do conteúdo e ao planejamento de suas atividades docentes, depende só de si mesmo para exercer sua função. No entanto, se formos mais fundo na ideia de

inter-relação das tarefas desenvolvidas por diversos profissionais, chegaremos à conclusão de que, para que o professor chegue à sala de aula e faça o seu trabalho, ele precisa, antes, do trabalho do motorista do ônibus que o levará para o seu local de trabalho, do porteiro que abrirá a escola, do faxineiro que deixará a sala limpa etc. Nesse sentido, o que a colaboração online permite é uma potencialização de algo que já ocorre no cotidiano das pessoas, permitindo que elas colaborem ainda mais e de forma mais recorrente e consciente.

Contudo, apesar do exemplo mencionado, existe outra percepção, bem recorrente no senso comum, sobre o funcionamento do trabalho, especialmente daquele essencialmente intelectual. De acordo com essa visão o trabalho científico assim como o trabalho artístico envolvem apenas tarefas solitárias, onde prevalece unicamente a genialidade do indivíduo. Esse conceito de gênio, em seu aspecto mais romântico, considerando os cientistas e artistas como pessoas predestinadas a verem o mundo de uma maneira que ninguém mais vê, é ainda disseminado no imaginário popular.

Clay Shirky, autor das obras *Lá vem todo mundo* e *Cultura da participação*, é um crítico ferrenho dessa forma de encarar as capacidades humanas. Para ele, “os seres humanos são criaturas sociais – não de vez em quando ou por acidente, mas sempre. A sociabilidade é uma de nossas capacidades fundamentais e revela-se tanto como causa quanto como efeito em quase todos os aspectos de nossas vidas” (SHIRKY, 2012, p.18). O que Shirky procura discutir, contrapondo-se a esse pensamento ao mesmo tempo idealista e elitista – que julga que apenas alguns aptos e nascidos sob circunstâncias especiais seriam capazes de criar algo relevante –, é que o trabalho colaborativo, ainda que não seja louvado da mesma forma que o trabalho solitário e “genial”, é algo disseminado e que traz, em geral, bons frutos para a humanidade como um todo. De acordo com Shirky, podemos ver os rastros da colaboração em tudo que quisermos:

Michelangelo colocou assistentes para pintar parte do teto da capela Sistina. Thomas Edison, que registrou mais de mil patentes em seu nome, administrava uma equipe de cerca de vinte pessoas. Até a escrita de um livro, um empreendimento notoriamente solitário, envolve o trabalho de preparadores de originais, editores e designers (...) (SHIRKY, 2012, p.19).

Esses indícios de que a colaboração está por toda parte se contrapõem ao modelo que mencionamos anteriormente, do trabalho solitário e isolado na produção de conhecimento. E se por tanto tempo mantivemos essa mesma compreensão das coisas, o

que estaria mudando agora, para que passássemos a valorizar o trabalho intelectual coletivo? Para Shirky essa mudança de compreensão tem relação direta com as tecnologias mais recentes de produção e distribuição de bens culturais e suas possibilidades de agregar pessoas em torno de projetos comuns. Como diz o referido autor: “Uma lição óbvia é que novas tecnologias permitem novos tipos de formação de grupo” (SHIRKY, 2012, p.20).

Shirky acredita fortemente que uma mudança nas formas de comunicação insere também uma mudança na sociedade como um todo. Em nosso caso, da análise sobre a colaboração, poderíamos ver essa mudança acontecendo na forma como as pessoas passam a encarar e valorizar o trabalho coletivo. O que talvez tenha menos a ver com a condição gregária do ser humano (que, naturalmente, sempre esteve presente em todos nós) e bem mais com as facilidades da tecnologia digital.

O que nos faz acreditar que vale a pena colaborar, muito além de nossa essência social, é algo que está bem longe do altruísmo. Na verdade, não colaboramos com um projeto porque somos moralmente bons ou porque queremos o bem para a comunidade em que vivemos ou para a raça humana. Dentre muitos fatores, que vamos ainda analisar, existe um levantado por Eric Raymond (2001) que acreditamos ser extremamente relevante: a promessa plausível⁷⁰. Para o autor uma proposta de projeto colaborativo pode ter muitos problemas e desafios, mas ele será atrativo se o que for solicitado for suficientemente justo e possível de ser realizado. Por isso um trabalho colaborativo em torno de um *wiki*⁷¹ funciona, mas um projeto colaborativo para erradicar a pobreza e a fome não. Estes últimos projetos são difíceis e abrangentes demais para que se possa assegurar minimamente as chances de sucesso.

Shirky demonstra que a economia tem um fator de peso na decisão e nas possibilidades que a colaboração online possui hoje. Se aquilo que está sendo proposto

⁷⁰ Essa tese é apresentada por Raymond em *A catedral e o Bazar*, onde o autor discute os princípios básicos do *Open Source*, a tecnologia de código aberto utilizada em projetos colaborativos de engenharia de software. Para Raymond um projeto de software pode seguir a estrutura da catedral (com o material disponível apenas para uma elite especializada) ou do bazar (em que os meios de produzir e interferir nos projetos são dados a toda e qualquer pessoa que tenha interesse). Daí a questão essencial: no modelo do bazar o que motivaria as pessoas a investir seu tempo em algo que não é, necessariamente, rentável? Raymond acredita que o que motiva as pessoas é a promessa de estarem contribuindo com algo que é possível de ser realizado e que trará um benefício mútuo para todos os envolvidos.

⁷¹ O termo *wiki* tem origem no dialeto havaiano e significa “rápido”, “veloz”. *Wiki* foi o nome escolhido por Ward Cunningham para designar o *software* colaborativo criado por ele na década de 90. Esse *software*, cuja primeira versão se chamava *WikiWikiWeb*, tinha como propósito permitir que pessoas em localizações distintas pudessem trabalhar em um mesmo projeto sem nenhuma coordenação externa além do interesse dos próprios participantes do projeto em questão. O *wiki* mais famoso é a *Wikipédia*, mas a ferramenta criada por Cunningham é *open source* (código aberto) permitindo que qualquer pessoa a utilize para seus projetos pessoais.

vai ser utilizado por muitas pessoas sem que ninguém pague por isso mais do que seu próprio esforço em colaborar (como no caso do *Linux* ou do *Firefox*) ou se aquele produto finalizado puder gerar benefícios e exclusividades para quem colaborou com o projeto (é provavelmente essa a principal motivação das pessoas que apoiam os projetos do *Kickstarter*⁷²) o estímulo a participar dedicando um pouco de seu tempo ou mesmo dinheiro é bem maior.

Os benefícios dessa mudança estrutural em nosso uso da tecnologia digital é o principal foco da análise proposta por Shirky. Para ele, “hoje temos ferramentas de comunicação flexíveis o suficiente para corresponder a nossas capacidades sociais, e estamos testemunhando a ascensão de novas maneiras de coordenar a ação que tiram partido dessa mudança” (SHIRKY, 2012, p.23). Tudo aquilo que nos acostumamos a receber pronto e determinado pela indústria do entretenimento, por exemplo, passa agora por um processo de ressignificação. Qualquer usuário da internet pode produzir conteúdo e vendê-lo sem intermediários, o que aumenta significativamente a possibilidade de termos acesso a bens culturais. E isso pode incluir tanto o músico e o escritor que optam por não aderir ao modelo tradicional de cessão de direitos autorais como também a pessoa comum que deseja simplesmente investir certo tempo em um projeto de seu interesse, pelo simples prazer de dividir algo com outras pessoas: “estamos vivendo em meio a um extraordinário aumento de nossa capacidade de compartilhar, de cooperar uns com os outros e de empreender ações coletivas, tudo isso fora da estrutura de instituições e organizações tradicionais” (SHIRKY, 2012, p.23)

Isso tudo traz também consequências que podem ser vistas como essencialmente negativas. Se é mais fácil colaborar, contribuir com manifestações e se inteirar de fatos e informações nos ambientes online, isso nos torna ao mesmo tempo cada vez menos sedentos de experiências fora da internet. A expectativa parece quase sempre a mesma: se eu posso fazer algo que necessito de dentro da minha casa, por que fazer de outra forma? Isso afeta muita coisa, desde a possibilidade de manifestações reais em frente a um órgão público em reivindicação por direitos políticos e/ou sociais, até o questionamento sobre o porquê de se enfrentar congestionamento, dificuldades para estacionar, ingressos caros e outros tipos de transtorno para ver um show que estará disponibilizado online apenas algumas horas depois do espetáculo ou mesmo em tempo real. Não estamos afirmando que as pessoas preferem, necessariamente, assistir a um

⁷² Um site colaborativo focado em financiamento de projetos: <http://www.kickstarter.com/>

show na internet em vez de assisti-lo ao vivo⁷³. Mas a questão é que quando essa se torna uma opção válida, ela naturalmente agregará mais e mais pessoas.

Ainda utilizando o mesmo exemplo, é importante perceber também que mencionamos situações bem distintas e que envolvem um acesso potencial a determinados recursos. A mobilização política é bem menos divertida que o show de música, o que por si só já convenceria muitas pessoas a não saírem de suas casas para participar desse tipo de mobilização (política) caso a manifestação online fosse uma opção. Por outro lado, um *tuitaço*⁷⁴ mesmo podendo também fazer um “barulho” significativo terá um impacto social bem menor que a manifestação em um local público. O show de música, por sua vez, envolve a diversão presente no local com a interação entre amigos, a sensação de proximidade com o artista e a adrenalina de cantar em uníssono com uma multidão. Essas experiências, mesmo tendo seus equivalentes no plano virtual, não são tão facilmente substituíveis se a opção de ir ao show for viável (quer dizer, se o show for na cidade em que a pessoa mora, se ela tiver dinheiro para o ingresso, for com amigos etc). Além de tudo isso, existe outro fator importante: a tecnologia digital não está disponível para todos e mesmo que muitos que possuam acesso a ela, isso não significa que todos podem igualmente desfrutar de seus benefícios da mesma forma⁷⁵.

No entanto, uma coisa parece certa: quando a tecnologia está disponível ela mobiliza pessoas em torno dela e isso muda o jeito como as coisas passam a acontecer. Nas décadas de 60 e 70 do século XX muitos artistas e *managers*⁷⁶ brigavam ferozmente com o público para impedir a permanência de qualquer um que tentasse gravar um show. Como a tecnologia era muito restrita (poucas pessoas teriam condição de levar um bom gravador portátil para um show) e como as consequências eram

⁷³ Se alguém pensa em não ir ao show por conta do congestionamento, por exemplo, isso já significa que esse alguém não faz parte da maioria interessada no show (os que estão no congestionamento).

⁷⁴ Manifestação de protesto massiva através de uso de *hashtags* (#) na rede social *Twitter*.

⁷⁵ Um exemplo é o valor da banda larga, ainda muito cara para grande parte da população brasileira. Além de dados recentes que mostram que mais de 50% da população brasileira não têm acesso à internet. Fonte: <http://www.brasil.gov.br/noticias/arquivos/2013/05/16/numero-de-usuarios-de-internet-e-de-pessoas-com-celular-cresceu-mais-de-100-no-brasil>

⁷⁶ Produtores que gerenciavam a carreira dos artistas, fazendo contratos com as gravadoras e com os donos de casas de shows.

graves⁷⁷, valia a pena lutar contra toda e qualquer tentativa desse tipo. E ainda assim muitos *bootlegs*⁷⁸ conseguiram ser feitos, para desespero das gravadoras.

Como oposição a isso temos o nosso mundo de predominância da tecnologia digital, em que quase todo celular grava áudio estéreo, tira fotos e faz vídeos (às vezes em alta definição) tornando inviável a luta contra o compartilhamento de imagens e sons de shows. Essa mudança não acabou com a música popular, com os artistas ou com as gravadoras, mas fez com que os hábitos fossem transformados. Num mundo em que grande parte das pessoas não compra mais um *cd* sequer, adotar uma atitude truculenta impedindo a pessoa (que pagou muito caro por um ingresso) de gravar conteúdo de forma não autorizada, não vai ajudar muito o mercado da música.

Por outro lado, o protecionismo em relação à integridade do conteúdo e dos produtos da era anterior à popularização da internet são visíveis nos conflitos que os mantenedores do site *Wolfgang's Vault*⁷⁹ tiveram que gerenciar para permanecer com sua proposta original de divulgação de material raro de música coletado de forma não oficial. A origem do *Wolfgang's Vault* remonta ao produtor de concertos de rock Bill Graham, que colecionou pôsteres, ingressos, fotografias e concertos gravados em áudio e vídeo durante boa parte de sua atividade produzindo show de celebridades do rock como *Led Zeppelin*, *Grateful Dead*, *Janis Joplin*, *The Doors*, dentre outros. Após a morte de Bill Graham o seu acervo particular foi comprado por mais de 5 milhões de dólares pelo empresário William Sagan, que fundou, em 2003, a *Wolfgang's Vault* com a proposta de vender muitos desses produtos. A princípio a empresa permitia a audição por *streaming*⁸⁰ de concertos inteiros do acervo, mas como não tinha autorização dos artistas, a empresa recebeu processos de diversas gravadoras. Hoje, como uma série de acordos firmados, o acervo em áudio é vendido através de *download* de arquivos em *mp3*. A questão do protecionismo dos direitos autorais (e aqui não estamos discutindo a questão moral envolvida no processo) é interessante se percebermos que esse acervo de shows foi coletado nas décadas de 60 e 70. A escassez de materiais dessa época e a excelente qualidade do acervo de Bill Graham fez com que as empresas se mobilizassem para não saírem perdendo com a proposta do *Wolfgang's Vault*. Uma

⁷⁷ Considere-se que essa era uma época em que boa parte da renda dos artistas vinha da exclusividade da venda de discos. Em um ambiente como esse um material não autorizado que fosse eventualmente vendido no mercado informal tomaria parte significativa do rendimento dos artistas e das gravadoras.

⁷⁸ Esse era o nome dado para as gravações não autorizadas feitas em shows e difundidas posteriormente.

⁷⁹ <http://www.wolfgangsvault.com/>

⁸⁰ *Streaming* é um tipo de distribuição de dados por meio da internet. Nesse tipo de acesso o usuário não precisa fazer o *download* de um arquivo em *mp3*, por exemplo, mas precisa estar conectado para receber o sinal do áudio através de um *site* ou aplicativo.

iniciativa parecida para cobrar por vídeos disponibilizados no *Youtube* ou arquivos *mp3* disponibilizados em *blogs* pessoais é algo inviável de acontecer com relação aos artistas mais recentes, considerando-se o universo de centenas de milhares de vídeos e arquivos que são distribuídos na internet diariamente. O excesso de material torna a luta pelos direitos autorais infrutífera para as gravadoras, que buscam outras alternativas de lucro⁸¹.

Shirky entende que as organizações e instituições de prestígio que assumiam controle em âmbitos da vida pré-internet, ainda continuarão fazendo o mesmo com o desenvolvimento e popularização da tecnologia digital. Para ele a questão é que essas instituições (vamos continuar com a indústria fonográfica como exemplo), perderam apenas “vantagens relativas” em relação àquilo que elas faziam, como o compartilhamento de arquivos, dados e informações, mas não perderam suas “vantagens absolutas”, quer dizer: vão continuar como instituições e organizações importantes e influentes que ainda deterão, de certa forma, o controle sobre boa parte daquilo que é produzido e filtrado para o grande público.

Um desafio para a colaboração nos dias atuais é compreender que a tecnologia atual exige uma reflexão sobre a forma como nos acostumamos a viver em função de nossas organizações políticas, sociais e econômicas. O modelo a que estamos habituados é o modelo hierárquico, em que cada pessoa participa da estrutura como uma peça no mecanismo que ajuda a “máquina” administrativa a funcionar. A colaboração online, em oposição a isso, reflete a natureza complexa do organismo, em que qualquer intercorrência ou acaso modifica drasticamente o todo em constante movimento. Essa parece ser uma associação simplista, mas existem muitas diferenças significativas na forma como vemos o mundo quando compreendemos não só o ambiente em que vivemos mas também nossas instituições de uma maneira menos determinista do que no modelo unidirecional mídia-público.

Vamos apresentar um exemplo disso a partir de uma situação cotidiana envolvendo uma dinâmica no mundo do trabalho. Uma tarefa colaborativa desenvolvida por membros de uma equipe envolve uma série razoavelmente grande de acordos que precisam ser feitos e discutidos, desde o horário e prazos para entrega de atividades até a divisão de tarefas e consensos que precisam ser gerados em torno das ideias que regem o projeto. Vamos considerar como nosso exemplo uma equipe designada para

⁸¹ A simples inclusão de propagandas antes da exibição dos vídeos do *Youtube* são um exemplo.

produzir uma campanha publicitária. Um trabalho deste tipo, que envolve um processo criativo e que precisa de uma realização eficaz tendo em vista um resultado esperado pelo cliente, não poderia funcionar sem uma liderança que tomasse certas decisões a respeito do trabalho da equipe, ainda que algumas dessas decisões soem como antipáticas em determinado momento. O que a colaboração online faz é reverter essa lógica, esperando que o resultado eficaz seja alcançado simplesmente porque existe interesse dos participantes em contribuir com aquele projeto, sem prazos estabelecidos, cobranças e sem ninguém que adote a posição unilateral do chefe. Isso, naturalmente, não funciona em todos os casos. A *Wikipédia*, por exemplo, possui mecanismos para impedir que determinados usuários destruam o trabalho bem-feito de outros colaboradores, mas isso não vai contra a ideia do princípio básico que é, necessariamente, sempre o mesmo: ninguém precisa colaborar, mas eventualmente existirão pessoas bem-intencionadas com vontade de fazê-lo.

O grande benefício das tecnologias digitais nesse ponto, de acordo com Shirky, é que elas facilitam um processo que só não é mais comum pela dificuldade de organização: o desejo de cada pessoa coordenar a si mesma. Nos projetos de colaboração online qualquer pessoa pode decidir quando participar e quanto tempo e esforço dedicar ao projeto. Ninguém é obrigado a fazer qualquer coisa, e muito menos a fazer em determinado tempo, cumprindo qualquer prazo que seja. O que, pela lógica da hierarquia das instituições tradicionais, poderia simplesmente dispersar possíveis colaboradores pela falta de centralidade de demandas e necessidades faz, na verdade, é atraí-los⁸².

A observação e as conclusões de Shirky nos levam a crer que, em muitos casos, a coordenação espontânea de grupos (o que ocorre na colaboração online) é mais eficiente que a coordenação institucional (modelo administrativo tradicional), pelo simples fato de que existe uma dificuldade essencial em coordenar grupos em crescimento, por conta de sua natureza complexa. As organizações tradicionais tratavam desse problema de uma maneira simples: excluindo o problema; reduzindo a organização e o trabalho colaborativo a um mínimo gerenciável que pudesse ser vigiado e determinado a qualquer instante. Já a autorregulação proporcionada pelas facilidades da tecnologia digital é uma aceitação dessa complexidade e de suas potencialidades.

⁸² Retomando o exemplo da agência publicitária, podemos ver que a questão não é o modelo certo ou errado de gerenciamento dos grupos, até porque a dinâmica produtiva que envolve o trabalho publicitário é bem diferente da colaboração espontânea dos usuários da internet.

Um bom exemplo desse funcionamento dos grupos colaborativos é um serviço de *GPS* para dispositivos móveis chamado *Waze*⁸³. A proposta do aplicativo, disponível para *smartphones* com sistema operacional *Android* e *IOS*, é funcionar como uma rede social em que cada usuário cria alertas de acidentes, sinais de trânsito, congestionamentos, mudança de trajetos nas estradas etc. A cada vez que um usuário envia um alerta, demonstrando que o trânsito está parado por conta de um acidente em determinado ponto da rodovia, por exemplo, todos os outros usuários do *Waze* que estão conectados e próximos àquela área recebem um aviso. E aqui acontece a mágica. Se um número significativo de pessoas recebem o aviso mas percebem que não havia acidente nenhum (ou seja, tratava-se de um trote) elas podem retirar o alerta, regulando o sistema para que um número maior de pessoas se beneficiem da informação mais correta possível. Esse simples mecanismo significa que o *Waze* faz uma coisa que nenhum outro *GPS* faz: ele reporta e atualiza o trânsito em tempo real. Um sinal que fosse modificado de local ou um desvio na estrada por conta de uma obra em andamento, só seria identificado por um *GPS* comum depois que o dono do aparelho atualizasse o sistema conectando o mesmo a um computador. E dependendo da mudança existente, a atualização que corrigiria aquelas intercorrências poderia demorar algumas semanas ou até mesmo meses para ser realizada. O benefício imediato do trabalho colaborativo, nesse caso, é ver essas atualizações acontecendo o tempo todo, pelo simples fato de que quem determina o funcionamento do aplicativo são os próprios usuários. O *Waze* é uma ferramenta que permite a autorregulação e a autocoordenação em função de um bem comum. Poderia ser algo fadado ao fracasso, mas que, na prática, funciona muito bem. Como afirma Shirky: “Grupos sob coordenação frouxa podem realizar agora coisas antes inalcançáveis por qualquer outra estrutura organizacional” (SHIRKY, 2012, p.44). Isso significa, em termos práticos, que operações colaborativas com quase custo algum, mas com resultados positivos, deixaram de ser uma utopia por conta das ferramentas sociais decorrentes da tecnologia digital. Para Shirky, não há nenhuma surpresa nisso, mas apenas uma consequência natural decorrente do fato de que hoje possuímos meios para realizar o que sempre quisemos fazer: colaborar em prol de objetivos comuns. A princípio, a argumentação de Shirky parece afundar em um sentimentalismo sobre a natureza boa da humanidade, mas o que ele propõe é algo mais simples. Se temos estímulo para fazer algo e sabemos que o resultado é vantajoso para todos, não há

⁸³ <http://www.waze.com/>

porque não fazê-lo. Se ninguém lucra desmerecidamente com o trabalho alheio as pessoas consideram que vale o esforço de dedicar um pouco de seu tempo, não só por conta do altruísmo (ainda que isso possa estar envolvido), mas principalmente porque quem contribui sente que está tirando vantagens de todo o processo.

Nossas redes eletrônicas estão permitindo novas formas de ação coletiva, permitindo a criação de grupos colaborativos maiores e mais distribuídos que em qualquer outro momento na história. O alcance do trabalho que pode ser levado a cabo por grupos não institucionais é um profundo desafio ao status quo (SHIRKY, 2012, p.45)

É neste sentido mais amplo de uma mudança estruturante no modo de produção e consumo que Shirky sugere estarmos vivendo em uma revolução proporcionada pela tecnologia digital. Para ele as ações coordenadas por grupos esteve quase sempre limitada por organizações formais (estatais ou privadas) e em raríssimas vezes essas iniciativas partiram do próprio público. O que mudou então? De acordo com o referido autor, a questão central não é capacidade ou o desejo humano de interagir e cooperar, mas sim os meios que agora proporcionam soluções mais eficazes, rápidas e baratas de se fazer aquilo que sempre se quis em termos de trabalho em conjunto. Mas isso também não significa que as coisas se dão, no ambiente online, de forma estabelecida. Um fator importante, por exemplo, é perceber que existem diferentes níveis de complexidade quando se considera as possibilidades do trabalho coletivo:

Podemos pensar no empreendimento em grupo como uma espécie de escada de atividades, as quais são possibilitadas ou melhoradas por ferramentas sociais. Os degraus dessa escada, por ordem de dificuldade, são o compartilhamento, a cooperação e a ação coletiva. (SHIRKY, 2012, p.46)

De acordo com essa divisão proposta por Shirky o compartilhamento é uma atividade que não exige tanto do usuário. Qualquer pessoa pode disponibilizar um arquivo *pdf* ou *mp3*, por exemplo, em um fórum sobre determinado tema, em um *blog* ou mesmo através de redes sociais como o *Twitter* e o *Facebook*. Compartilhar um arquivo ou uma informação com outras pessoas não significa que a forma de interação entre essas pessoas vai ultrapassar o mero contato com aquilo que foi disponibilizado. É possível que alguém acesse, faça *download* e utilize um arquivo específico compartilhado por alguém sem nem sequer deixar a outra pessoa saber que fez tudo isso. O compartilhamento, por si só, pode não parecer um grande avanço considerando-se todas as possibilidades que são destacadas pelos entusiastas da tecnologia digital,

mas se lembrarmos do mundo antes da popularização da internet é possível perceber como essa mudança é relevante. Durante muito tempo era muito difícil termos acesso a qualquer música que estivesse esgotada nas lojas de discos e a qualquer livro que não pudesse ser encontrado em uma biblioteca local. Hoje essas barreiras diminuíram bastante. Um simples acesso ao site *Domínio Público*⁸⁴ já nos mostra como o compartilhamento de arquivos se tornou algo natural e rico em termos de acesso a fontes por vezes difíceis de serem encontradas ou reunidas em uma única biblioteca no modelo tradicional.

A cooperação, por outro lado, avança um pouco mais no nível de complexidade das relações entre indivíduos. Como afirma Shirky “cooperar é mais difícil que simplesmente compartilhar porque exige que você mude seu comportamento para sincronizar-se com outras pessoas que estão mudando o delas para sincronizarem-se com você” (SHIRKY, 2012, p.46). Da forma como Shirky aborda a questão a diferença essencial está no fato de que quando cooperamos nós avançamos para uma constituição de identidade das pessoas e grupos envolvidos. Para compartilhar, a conexão com o outro pode ser assíncrona (e, na internet, geralmente é) e nós não sabemos necessariamente quem é o público ou mesmo o perfil geral das pessoas que farão uso daquilo que foi compartilhado. Na cooperação tudo isso se modifica pois cada pessoa envolvida sabe, minimamente, o tipo de relação e a dependência que possui em relação a todas as outras pessoas envolvidas. Um dos elementos centrais que movem as pessoas à cooperação, em seu nível mais simples, é a conversa, o desejo de estar em contato com outras pessoas. Mas mesmo essa forma primária de cooperação traz consequências negativas:

A conversa é capaz de gerar mais senso de comunidade que o compartilhamento, mas também introduz novos problemas. É notória a dificuldade de se impedir que conversas na internet se transformem em xingatório ou mera tagarelice, e ainda mais de mantê-las no assunto original. (SHIRKY, 2012, p.47)

Nesse sentido, vale destacar a crítica feita por Jaron Lanier (2010) à concepção de que a possibilidade da conversa quase irrestrita permitida pela tecnologia digital traga mais benefícios do que problemas para a sociedade como um todo. Lanier aborda o tema a partir da existência dos *trolls*⁸⁵. O fato de existirem pessoas que

⁸⁴ <http://www.dominiopublico.gov.br/>

⁸⁵ “‘Troll’ é um termo usado para designar uma pessoa anônima que é abusiva em um ambiente on-line” (LANIER, 2001, p.86)

dedicam seu tempo a iniciar e incentivar discussões e agressões online prova, de acordo com Lanier, os problemas que a tecnologia digital e seu incentivo implícito à aparição anônima carregam em sua essência. Como afirma o autor, “seria bom acreditar que a população de *trolls* vivendo entre nós é ínfima. Mas, na verdade, muitas pessoas são atraídas para discussões desagradáveis on-line” (LANIER, 2010, p.86).

Parte desse comportamento advém da conduta humana e é, talvez, impossível de prever e impedir. Mas outra parte advém do tipo de *design* de *software* que permite esse tipo de abuso. A questão, para Lanier, é que boa parte da ação humana é derivada justamente da relação que temos com a concepção de norma institucional, além do mecanismo de regulação mais simples que existe: o olhar do outro. A mesma pessoa capaz de fazer algo terrível anonimamente, dificilmente teria coragem de fazê-lo se todos soubessem sua verdadeira identidade.

Platão descreve uma situação semelhante quando narra o mito de Gíges, na obra *A República*. Gíges era um pastor de rebanhos, um homem comum e correto que certo dia encontra um anel de ouro que o permite ficar invisível no momento em que quiser. Gíges, que nenhum mal praticava, passa então a planejar coisas terríveis: invade o castelo do Rei, seduz a Rainha, mata o Rei e toma o poder para si. A história considera a possibilidade de que, provavelmente, os seres humanos só praticam o bem ou adotam a conduta correta porque são vigiados e temem o castigo e a repreensão decorrentes do olhar dos outros. É esse justamente o ponto da argumentação de Lanier: o *design* da *web*, privilegiando a ação anônima (um autêntico anel de Gíges), liberta o lado *troll* de cada um:

Quando eu critico esse tipo de cultura on-line, muitas vezes sou acusado de ser um velho quadrado ou um defensor da censura. Não é isso. Não acredito que eu seja necessariamente melhor ou mais moral do que as pessoas que mantêm os websites que fazem piada da desgraça alheia. O que estou dizendo, no entanto, é que os designs de interface com o usuário que resultam da ideologia da nuvem computacional faz as pessoas – todos nós – serem menos gentis. O *trolling* não é uma série de incidentes isolados, mas o *status quo* no mundo on-line (LANIER, 2010, p.88-89)

De acordo com o referido autor, o anonimato não é um problema em si mesmo e, dependendo da situação, é inclusive necessário o uso do anonimato para que se garanta a possibilidade de se dizer algo importante sem receber represálias extremistas (uma garantia da liberdade de expressão). A questão é o que Lanier chama de “anonimato negligente”, baseado na permissividade e na facilidade de acesso a tudo

sem consequências maiores para o usuário. Para ele existe, sim, motivo para nos preocuparmos com a possibilidade de “com milhões de pessoas conectadas por meio de um veículo que por vezes traz à tona suas piores tendências, surgirem de repente hordas fascistas” (LANIER, 2010, p.92). Não levando tanto em ênfase o caráter às vezes apocalíptico das afirmações do autor é interessante discutir a questão do design da *web* e de sua ética implícita.

Para quem cresceu observando a *web* como ela é atualmente parece não haver nenhuma maneira diferente de solução técnica para a questão da comunicação online. Lanier, no entanto, considera que essa foi apenas uma opção errada, feita em um momento específico da história da internet. Lanier é músico e cientista da computação e um dos percussores da realidade virtual. No final da década de 80 Lanier esteve envolvido diretamente com o ambiente acadêmico e científico que desenvolveu a internet no modelo como a conhecemos e utilizamos hoje. E justamente daí advém a crítica do autor:

Antes da World Wide Web, existiam outros tipos de conexão on-line, dos quais a Usenet foi provavelmente a mais influente. A Usenet era um diretório on-line de tópicos no qual qualquer pessoa podia postar comentários com rapidez. Uma área da Usenet, chamada “alt”, era reservada para tópicos não acadêmicos, incluindo temas excêntricos, pornográficos, ilegais ou ofensivos. (...) Para entrar on-line naquela época, você normalmente precisaria ter uma conexão acadêmica, corporativa ou militar, de forma que a população da Usenet era em grande parte adulta e instruída. Isso não ajudou muito. Alguns usuários ainda se transformavam em idiotas cruéis quando entravam no ambiente on-line. Essa é uma prova de que é o design, e não os fatores demográficos, que concentra o mau comportamento. (LANIER, 2010, p.96-97)

A *Usenet*, de acordo com Lanier, mesmo possuindo um acesso restrito a pessoas com um grau alto de instrução não impedia o problema dos *trolls* e dos tópicos abusivos. Esse é um exemplo significativo de que a quantidade de pessoas ou a classe social e o nível de escolaridade das mesmas não é, necessariamente, o maior peso na construção das identidades coletivas nos ambientes online. Para não ficarmos apenas na abstração conceitual e nos exemplos sobre o início da internet vamos citar aqui uma situação prática ocorrida no Brasil e que aponta no mesmo caminho da problematização proposta por Lanier.

Quando o aplicativo *Instagram*⁸⁶, um misto de rede social e ferramenta para edição de fotos com estilos *vintages* (antigos) com alusão à tecnologia de fotografia

⁸⁶ <http://instagram.com/>

analgica, passou a figurar na lista dos aplicativos disponíveis dentro do *Android Market*⁸⁷, a internet brasileira foi inundada por uma série de artigos e *posts* em *blogs* e *sites* de notícias⁸⁸ falando sobre a *orkutização*⁸⁹ do *Instagram*. A versão do *Instagram* para dispositivos com sistema operacional *Android* foi lançada em 03 de Abril de 2012, fazendo com que o aplicativo, antes exclusivo para donos de *Ipshones* e *Ipods*, se sentissem desprezados pela empresa. O argumento em torno da ideia da *orkutização* do aplicativo é de que o *Instagram* perderia sua qualidade com a popularização e uso em massa do mesmo.

O termo *orkutização* é uma referência direta à rede social *Orkut*, mantida pelo *Google*, e que ficou reconhecida por contribuir com a popularização do uso das redes sociais no Brasil. Com a ascensão do *Facebook* e do *Twitter*, o *Orkut* perdeu muitos de seus usuários e recentemente foi descontinuado pelo *Google*⁹⁰. Como a proposta de comunidades online do *Orkut* favorecia a construção de múltiplos perfis falsos, a conduta *troll* e a disseminação de informações sem nenhum tipo de regulação⁹¹, a *orkutização* virou sinônimo de algo popular, mas não popular no sentido de acesso amplo a determinado bem cultural, e sim no sentido de algo fadado ao fracasso, por conta da conduta do excesso de pessoas de baixa classe social e com pouca bagagem cultural (um argumento bem elitista e segregador). Mas o problema, e aqui concordamos com Lanier, não é a quantidade de pessoas, nem sua classe social ou conhecimento acadêmico, mas o *design*. Muito tempo se passou e os usuários do *Instagram* ainda não sentiram que a rede social de fotografia foi invadida por uma horda de loucos e fanáticos de toda espécie. De fato, o número de usuários cresceu muito, mas o que motivava as condutas nas comunidades do *Orkut* era a facilidade da criação de perfis anônimos e a estrutura mesma das comunidades temáticas, o que não irá, necessariamente, ocorrer com o *Instagram*.

A partir desse exemplo podemos avaliar a crítica de Lanier como algo mais do que uma mera aversão às mídias sociais. Contra a automatização de tudo e a

⁸⁷ A loja de aplicativos para dispositivos móveis com sistema operacional *Android*, atualmente chamada de *Google Play*: <https://play.google.com/>

⁸⁸ Cf., por exemplo, o artigo *A “orkutização” do Instagram e natureza gregária da internet*, no site do Estadão, de São Paulo: <http://blogs.estadao.com.br/alexandre-matias/2012/04/08/a-%E2%80%98orkutizacao%E2%80%99-do-instagram-e-a-natureza-gregaria-da-internet/>

⁸⁹ Termo que será explicado mais adiante, decorrente do uso massivo da rede social *Orkut*: <http://www.orkut.com.br/>

⁹⁰ A data oficial do fechamento do *Orkut* é 30 de setembro de 2014. Cf.: <https://support.google.com/orkut/answer/6033100?hl=pt-BR>

⁹¹ Existiam comunidades com funções polêmicas, desde dicas sobre pirataria de jogos de vídeo game a comunidades que incentivavam a bulimia e o suicídio.

esquematisação dos ambientes online, Lanier acredita que o gerenciamento, aquele mesmo negado em parte por Shirky, é essencial para o funcionamento adequado de qualquer coisa na internet: “Os lugares on-line que funcionam sempre são projetos adorados de indivíduos, não de agregados automatizados da nuvem” (LANIER, 2010, p.101).

Sem adotar um único ponto de vista, mas considerando que as duas posturas (de Shirky e Lanier) possuem contribuições interessantes para o debate, avançaremos agora para situações mais complexas que, como veremos a seguir, dificultam ainda mais a possibilidade de entrarmos em um consenso.

Como analisamos anteriormente, as primeiras instâncias do trabalho em grupo são, por ordem de dificuldade:

- 1) o compartilhamento, a simples troca de arquivos e informações;
- 2) a cooperação, que em seu nível mais pontual ocorre através da conversação (que acontece nos *emails*, *chats*, fóruns online e conversas via *Twitter*, por exemplo).

Um nível mais avançado de cooperação (e, portanto, estamos em um desmembramento do segundo nível de complexidade, de acordo com a classificação de Shirky) é a produção colaborativa, um tipo de cooperação que “aumenta a tensão entre os objetivos do indivíduo e do grupo” (SHIRKY, 2012, p.47). A colaboração, nesse sentido, envolve uma série de decisões coletivas e concessões que devem ser feitas por todos os envolvidos. Como afirma o autor:

A produção colaborativa pode ser valiosa, mas é de obtenção mais difícil que o compartilhamento, porque tudo que precisa ser objeto de negociação, como um artigo da *Wikipédia*, demanda mais energia que coisas que podem ser simplesmente adicionadas, como um grupo de fotos. (SHIRKY, 2012, p.47)

A colaboração, portanto, exige uma coordenação de interesses e ações que nem sempre são fáceis de resolver, principalmente nos ambientes online, elevando o grau de complexidade das interações e aumentando também o nível de imprevisibilidade dentro desses ambientes e projetos. Em alguns casos, como na *Wikipédia*, filtros para impedir que pessoas mal-intencionadas possam arruinar o trabalho feito coletivamente são necessários, mas não é necessariamente esse o único caminho a seguir. O *Waze*, que já mencionamos anteriormente, funciona unicamente com a participação e autorregulação dos usuários e seus resultados são positivos.

Shirky acredita na colaboração online como um caminho possível e realizável de uma nova forma de acesso ao universo dos bens culturais. Chris Anderson, em sua defesa da *Wikipédia* (já apresentada inicialmente no capítulo anterior), faz eco com Shirky ao acreditar no potencial humano que aflora com a colaboração online:

Os autores da *Wikipédia* tendem a ser pessoas liberais, entusiasticamente engajadas e motivadas pela oportunidade de melhorar o conhecimento público de algum assunto de que são aficionados e profundos conhecedores, população que, em apenas cinco anos, se multiplicou por mil, com a invasão de amadores capacitados, que passaram a contar com as novas ferramentas simples e democráticas de produção de enciclopédias: um browser e uma conexão com a internet (ANDERSON, 2006, p.70)

A ideia de que o acesso aos meios favorece a utilização positiva dessas ferramentas é atestada, como afirma Anderson, pelo aumento gigantesco do número de contribuidores da *Wikipédia*. Em um projeto em que todos são convidados a participar, mas ninguém é remunerado para isso, é realmente sintomático o fato da enciclopédia online crescer e crescer mais a cada instante, com mais pessoas interessadas em participar.

Os *trolls*, mencionados por Lanier como o *status quo* da internet anônima, aparecem também na *Wikipédia*. Como qualquer pessoa pode intervir no artigo criado por outro usuário, é possível que muitas pessoas façam modificações, ou mesmo criem artigos novos, com a simples intenção de fazer vandalismo online. Shirky relata a identificação de alguns desses *trolls* da internet e mostra que eles têm pouco incentivo para insistir em suas atividades. Para explicar como é difícil a vida do *troll* da *Wikipédia*, Shirky faz uma analogia com a depredação de prédios e bens públicos em uma cidade. Imagine um mundo em que um muro depredado ou uma placa de trânsito riscada voltam ao que eram antes em poucos minutos. Em um ambiente assim, por mais que o vândalo se esforçasse não haveria compensação, já que sua intervenção deixaria de existir em poucos instantes. De acordo com Shirky, na *Wikipédia* (e nos sistemas de *wikis*⁹² em geral) é mais ou menos assim. Ele narra, por exemplo, uma situação em que identificou um verbete intencionalmente falso sobre cidades dos EUA em um *wiki* de viagens e o que ocorreu a partir da correção desses verbetes:

⁹² O termo “wiki” é hoje quase sinônimo de *Wikipédia*, mas esta é apenas um dos tipos derivados da ferramenta *wiki*, criada na década de 90 por Ward Cunningham, como já afirmamos antes (Cf. nota 71). A proposta de Cunningham era criar um software colaborativo de código aberto (livre para ser utilizado por qualquer pessoa) que permite a criação de sites de informações construídos coletivamente.

Apaguei esses verbetes (...) e então examinei a história dos vários verbetes que o usuário tinha alterado. Verifiquei que ele ou ela havia dedicado quase uma hora a conceber cuidadosamente aqueles três verbetes. Levei cerca de um minuto e meio para apagar os três, e foi o bastante; o engraçadinho nunca mais apareceu, talvez desapontado com a rapidez com que verbetes falsos podiam ser desfeitos. Os wikis enfrentam uma das questões mais básicas da filosofia política: quem guardará os guardiões? A resposta é: todos. O acordo básico de um wiki significa que as pessoas interessadas em que o site não seja usado para esse tipo de brincadeira tenham alguma vantagem, porque escrever um verbete adulterado exige muito mais tempo que corrigi-lo. (SHIRKY, 2012, p.230)

A questão é que o valor dos *wikis* vai muito além de qualquer possível interesse monetário envolvido e tem uma relevância muito maior no sentido da construção dos valores sociais do grupo. Como afirma Shirky “a maioria dos que supõem que *wikis* fracassarão em razão dessa liberdade subestima o valor de ela ser estendida a todos” (SHIRKY, 2012, p.229). Quer dizer, quem participa de um *wiki* acredita, efetivamente, que contribui com algo que gera benefícios para toda a comunidade de usuários. Naturalmente, isso não impede que existam pessoas que procurem destruir o que foi construído por outros, mas se o esforço para destruir é bem maior do que o de criar ou corrigir (como foi apresentado no caso citado anteriormente), a tendência é que os *trolls* sintam que esse não é o seu lugar.

Lanier, contudo, vê outros problemas. Ainda que o sistema de regulação (a partir do *design*) limite a ação das pessoas que pretendem apenas destruir o trabalho coletivo, nem por isso é possível julgar que o trabalho coletivo é bom. De acordo com Lanier, “como uma fonte de informações úteis, a *Wikipédia* se destaca em duas áreas: a cultura pop e ciência *hard* – as ciências chamadas naturais (...)” (LANIER, 2010, p.188). No que se refere à cultura pop, como tudo que está ali é baseado em ficção, aparentemente tudo pode ser considerado verdadeiro e de boa qualidade. Além disso, esses são, em geral, os artigos mais desenvolvidos da *Wikipédia*, já que são fruto do esforço apaixonado de fãs que idolatram suas séries de televisão, filmes e revistas em quadrinhos. No outro lado, estão as “ciências duras”, exatas e naturais, que possuem também boas contribuições, mas de um pequeno número de especialistas, que julgam que a *Wikipédia* pode ser uma fonte de referência importante, dada a escassez de material sobre determinados assuntos. No meio do caminho, com verbetes malfeitos, incompletos e apressados, afirma Lanier, está todo o resto (incluindo as ciências humanas e sociais). Daí o grande problema: a *Wikipédia* ganhou unanimidade de um trabalho colaborativo bem estruturado e significativo, mas suas contribuições só são notórias, ainda de acordo com Lanier, em poucos campos do conhecimento, sendo um

vinculado ao campo do entretenimento e outro de pouco interesse para a maior parte do público. Toda a área de conhecimentos gerais é apressada e, claro, pode ter bons artigos, mas não possui contribuidores suficientemente motivados para torná-los ainda melhores. A hegemonia da *Wikipédia* como fonte confiável de informações é o que preocupa Lanier:

A mim parece que, se a *Wikipédia* desaparecesse de repente, informações similares em grande parte ainda estariam disponíveis, mas em formatos mais contextualizados, com mais visibilidade para os autores e com um maior senso de estilo e presença. (LANIER, 2010, p.189)

Efetivamente, boa parte das pessoas negligencia (não por falta de interesse, necessariamente) o fato de que existem outras alternativas à busca de informações e conhecimento na internet, para além da *Wikipédia* e do *Google*. Um bom exemplo é o *Wolfram Alpha*⁹³, um *site* (mas que também conta com versões para dispositivos móveis), que trabalha com que os criadores chamam de conhecimento computacional. Dentro do *Wolfram Alpha* não se faz uma busca, como no *Google*, ou na *Wikipédia*, mas se faz perguntas, e ele responde. A diferença essencial é que o *Google* trabalha com a indexação de parte do conteúdo da *web*⁹⁴ e a *Wikipédia* trabalha com as contribuições dos usuários. Isso significa que em qualquer uma dessas duas soluções é bem provável que não se encontre o que se procura ou não se encontre a informação mais relevante para aquela pesquisa. Isso sem contar que o sistema de busca do *Google* funciona com um mecanismo que envolve uma série de fatores para a apresentação dos resultados prioritários (aqueles que aparecem no topo da busca), como: a quantidade de *sites* que fazem *link* para aquele resultado específico, o tempo que ele está disponível online e o perfil de busca do usuário, que determina se você “prefere” esse tipo de resultado em detrimento de um outro. Tudo isso mostra que o sistema de buscas do *Google* não é o mais confiável que possa existir, até porque existe a tendência de que o mapeamento feito pelo perfil de usuário apresente de forma recorrente mais opiniões concordantes do que discordantes em relação a novos conhecimentos que poderiam ser obtidos. Do ponto de vista do comércio, a lógica do *Google* é interessante. Se eu faço buscas em

⁹³ <http://www.wolfram.com/>

⁹⁴ A maior parte da *web*, chamada de *Deep Web*, não é indexada. Além disso, qualquer pessoa ou empresa pode utilizar mecanismos para impedir a indexação de qualquer conteúdo que queira colocar na internet. O *Facebook*, por exemplo, com mais de 1 bilhão de usuários ativos no mundo todo, não permite que seu conteúdo seja encontrado nas buscas do *Google*. Assim, o *Google* não é um banco de dados de tudo que existe na *web*, como parece para a maioria das pessoas, mas um banco de dados de algumas coisas que foram encontradas ou liberadas para esse fim.

sites de música eu recebo mais anúncios de instrumentos musicais. Considerando que eu queira comprar um instrumento, isso não é problema algum. Mas se eu tenho interesse em pesquisar sobre um assunto, eu não deveria receber aquele resultado que é mais parecido comigo e sim o que é realmente mais relevante. No entanto, não é isso que o *Google* faz.

O *Wolfram Alpha*, por outro lado, não considera o perfil do usuário, mas a resposta para a pergunta que é feita; a melhor resposta, se ela existir, ou um conjunto de respostas disponíveis (as mais viáveis) para questões polêmicas. No entanto, além do próprio método implantado no sistema, existe uma outra pequena diferença entre aquelas soluções de pesquisa (*Google* e *Wikipédia*) e o *Wolfram Alpha*. Diferença pequena, mas decisiva para a maioria das pessoas escolherem a forma como acessam a *web* para buscar informações. O *Google* e a *Wikipédia* são inteiramente gratuitos, mas para aproveitar o melhor do *Wolfram Alpha* é preciso pagar. Num mundo em que nos acostumamos com a ideologia da cultura livre e do acesso quase irrestrito aos bens culturais, pagar por informação passa a ser algo impraticável para boa parte das pessoas que utilizam a internet com maior frequência nos dias de hoje. Como afirma Lanier:

A proeminente tendência de entusiasmo por wikis, caudas longas, inteligências coletivas e assim por diante incorpora a premissa de que uma profissão após a outra será desmonetizada. Hordas digitalmente conectadas executarão cada vez mais serviços em uma base voluntária coletiva, de medicina a investigação criminal, até todos os trabalhos serem realizados dessa forma (...). Essa trajetória levanta a questão de como uma pessoa que se oferece para trabalhar como voluntária na nuvem o dia inteiro ganhará dinheiro para pagar o aluguel. A moradia também será dividida pela nuvem? (LANIER, 2010, p.140)

O princípio do compartilhamento de arquivos e da construção coletiva de conhecimentos e informações não deixa clara a questão da manutenção do sistema. Aparentemente nada muda pra ninguém e só existem benefícios para todos. Mas o grande problema é que esse trabalho voluntário doado em prol do coletivo precisa sustentar a si mesmo na estrutura do sistema capitalista em que vivemos. Chris Anderson defende que a amadorização e a falta de remuneração serão, cada vez mais, a norma em termos de trabalho coletivo online para a produção cultural:

Esse é o mundo da “peer production” (produção colaborativa ou entre pares), fenômeno extraordinário, possibilitado pela internet, caracterizado pelo voluntarismo ou amadorismo de massa. Estamos na aurora de uma era em que a maioria dos produtores, em qualquer área, não será remunerada. A principal diferença entre esses amadores e seus colegas profissionais é

simplesmente a lacuna cada vez menor nos recursos disponíveis, para que ampliem o escopo de seu trabalho. Quando as ferramentas de trabalho estão ao alcance de todos, todos se transformam em produtores. (ANDERSON, 2006, p.70-71)

Curiosamente tanto Anderson quanto Shirky, defensores do trabalho coletivo e voluntário nos ambientes colaborativos, publicaram seus livros da mesma forma que Jaron Lanier: licença de direitos autorais padrão, formato de suporte em livro físico ou *ebook* comercializado pela *Amazon*. Nada de permissão de uso para fins democráticos, cópias irrestritas, acesso livre a todos. Talvez não exista de fato nenhuma contradição nisso, já que seus livros não são obras coletivas como um *wiki*, mas fruto de pesquisas predominantemente individuais⁹⁵. De qualquer forma, isso mostra, a nosso ver, que a crítica de Lanier se sustenta no sentido de afirmar a necessidade da manutenção do modelo de produção e divulgação de bens culturais no seu modelo antigo, pré-internet. E o fato de julgarmos que isso não serve para todos os casos, não elimina a questão central que é: existe mesmo algo realmente inovador e suficientemente revolucionário na colaboração online como é geralmente afirmado? Mais adiante discutiremos a questão da amadorização em massa e de suas consequências em relação ao processo de valorização do trabalho profissional individual, mas antes precisamos ainda pontuar o último dos níveis de dificuldade de trabalho coletivo que nos propusemos a analisar: a ação coletiva.

Diferentemente do compartilhamento, em que as relações são vagas, e da cooperação, que envolve um nível de interação mais apurado, a ação coletiva depende da coesão do grupo. Nessa forma de atividade a responsabilidade e a compreensão da importância do papel de cada indivíduo é exigida para o funcionamento da ação coletiva. Isso pode ocorrer, por exemplo, em um ato coordenado para realizar determinado objetivo bem específico onde todas as pessoas envolvidas se veem representadas, como uma mobilização de cunho político e social, com grupos organizados, governamentais ou não.

A formação de grupos ridiculamente fácil importa porque o desejo de ser parte de um grupo que compartilha, coopera ou atua de comum acordo é um instinto humano básico que sempre foi limitado por custos transacionais. Agora que a formação de grupos passou de difícil a ridiculamente fácil, estamos vendo uma explosão de experimentos com novos grupos e novos tipos de grupo (SHIRKY, 2012, p.50).

⁹⁵ Ainda que possamos compreender que toda pesquisa é fruto de um diálogo com outros pesquisadores da área, como realmente acreditamos.

A tese defendida por Shirky é a de que se temos ferramentas eficientes disponíveis a colaboração se torna praticamente inevitável. Isso considerando que as tecnologias ou plataformas para a formação de grupos são rápidas e eficientes o bastante para atrair o interesse das pessoas. No caso da ação coletiva existem exemplos sintomáticos surgidos nos últimos anos, como a sempre citada *Primavera Árabe*⁹⁶ e a criação de *ongs* especializadas em apoiar e mobilizar pessoas e projetos a partir de petições online como *Voto Consciente*⁹⁷ e *Avaaz*⁹⁸, dentre outras. Se tudo isso vai se desenvolver para uma ciberdemocracia global, como defendeu pioneiramente Pierre Lévy (1999), não se sabe. Mas intervenções de fato existem.

No entanto, existe uma questão mais pontual levantada anteriormente e que merece destaque em nossa análise, considerando sua conexão direta com o futuro e desenvolvimento dos ambientes e ferramentas que possibilitam a colaboração online: a amadorização em massa.

3.4 Amadores, profissionais e os dilemas da colaboração

Henry Jenkins, em *Cultura da Convergência*, defende a tese de que o grande benefício da tecnologia digital não é a criação de uma classe de amadores com vontade de criar algo. Na prática, essas pessoas sempre existiram. A vantagem hoje é que agora elas podem mostrar seus trabalhos para o mundo e incentivar mais pessoas a fazerem o mesmo. Jenkins cita um exemplo disso referindo-se ao ambiente do cinema digital, basicamente produzido por fãs e para os fãs:

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje, de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. Nada disso é novo. O que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs. A web proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora. Os amadores têm feito filmes caseiros há décadas; agora, esses filmes estão vindo a público. (JENKINS, 2009, p.188)

⁹⁶ Uma série de protestos políticos e sociais ocorridos entre 2010 e 2012, em diversos países do mundo árabe (Oriente Médio e África), que tiveram grande parte de sua mobilização decorrente do uso de mídias sociais e tecnologia digital.

⁹⁷ <http://www.votoconsciente.org.br/>

⁹⁸ <http://www.avaaz.org>

Para o autor a tecnologia realmente faz muita diferença na forma como nos conectamos uns aos outros, no barateamento das ferramentas de produção e nas formas de divulgação desses produtos. Em geral essas possibilidades da tecnologia digital só são negligenciadas até o momento em que elas conseguem se sobrepor ao modo tradicional de se fazer qualquer coisa. É difícil acreditar que algo feito de forma amadora poderia superar aquilo que é produzido de maneira profissional, mas foi exatamente isso que aconteceu com o compartilhamento de música via *mp3* e é o que acontece com os *blogs* de notícias que ganham mais e mais espaço enquanto muitos jornais de prestígio mantêm apenas um número estável de leitores.

As indústrias da mídia foram as primeiras e as mais afetadas pela queda brusca que os custos da comunicação sofreram recentemente. Antes, era difícil levar palavras, imagens e sons do criador para o consumidor, e a maioria das empresas de comunicação envolve um gerenciamento dispendioso e complexo desse problema de canalização, seja dirigindo uma gráfica ou uma gravadora. (SHIRKY, 2012, p.54)

Shirky deixa claro que não se deve confundir amadorização em massa com profissionalização em massa. No entanto, para ele, qualquer um pode ser jornalista⁹⁹, o que pode ser, no mínimo, questionável. Naturalmente é verdade que muitos blogueiros podem ser jornalistas, ou, mesmo não sendo, podem fazer bem o trabalho jornalístico (o que não fará deles jornalistas). De qualquer forma, o que queremos dizer é que ainda que qualquer pessoa possa publicar e divulgar por conta própria o que quiser, isso não significa que toda e qualquer pessoa que criar um *blog* em que comente, apresente e discuta questões relevantes terá imediatamente adquirido um ofício ou *status* profissional. A amadorização em massa é uma alternativa complementar e saudável para o modelo tradicional que envolve as profissões a que nos acostumamos. O problema que Shirky não considera suficientemente, contudo, é o fato de que muitos dos amadores na internet de fato acreditam serem profissionais ou mesmo que competem de igual pra igual com eles. Quer dizer, eles acreditam serem profissionais que fizeram sua formação e afirmação pública por conta própria.

Sempre houve e sempre haverá amadores e profissionais, mas essa divisão agora é mais sutil. Pessoas mais qualificadas a exercer determinado tipo de função continuarão sendo requisitadas, mas seus serviços serão sempre mais caros e exclusivos,

⁹⁹ “Em princípio, qualquer pessoa no mundo desenvolvido pode publicar qualquer coisa em qualquer momento, e no mesmo instante o material publicado torna-se globalmente disponível e facilmente encontrável. Se qualquer um pode ser editor, qualquer um pode ser jornalista” (SHIRKY, 2012, p.64).

justamente pelo tipo de trabalho especializado que podem realizar. Por outro lado, o trabalho dos amadores pode ser valioso em circunstâncias mais pontuais, ainda que isso não seja um motivo para invalidar esse tipo de material. Como afirma Shirky “se um amador fez apenas uma boa foto na vida, mas é possível encontrá-la, por que não usá-la?” (SHIRKY, 2012, p.68). Teremos como consequência disso, principalmente, para o bem ou para mal, um excesso de materiais disponíveis, músicas, textos, fotos etc., produzidos por pessoas com diversos níveis de qualificação, diminuindo o interesse por esse tipo material no conjunto da expectativa da sociedade.

Quando era difícil produzir e divulgar livros, músicas ou vídeos, o valor que esses produtos tinham ultrapassava o mero valor material e entrava no campo do valor simbólico, da compreensão do estado de exceção daquela pessoa capaz de escrever um livro e levá-lo a público. Um erro comum entre muitas pessoas que defendiam a cibercultura já no início de sua difusão era acreditar que em um mundo em que todos podem ter acesso aos meios de produção e divulgação, todos serão igualmente capazes de fazer qualquer coisa. Shirky (assim como Jenkins) defende o outro lado, o lado da exaltação do poder dos amadores, com todas as limitações que os acompanham. Mas entendemos que a amadorização em massa (que pode ser positiva por si só) não impede, substitui ou inviabiliza a profissionalização, que continuará sendo necessária.

Naturalmente, Shirky compreende os problemas do acesso global aos meios de produção e difusão de produtos culturais. Com o excesso, alguns problemas bem óbvios, como a crescente diminuição da qualidade do que é produzido, aparecem. Como o próprio autor afirma “empanturrar-se de lixo é tão ruim quanto passar fome” (SHIRKY, 2012, p.73). Em defesa da tecnologia digital e contra aqueles que acusam esse “lixo” de ser algum tipo de diminuição da cognição humana, Shirky lembra que tudo que está na internet é público, mas não é necessariamente para todos. Muitas vezes alguém pode postar um vídeo ruim ou um texto sem sentido e mal escrito num *blog* sem a mínima intenção de ser considerado ou julgado como um diretor de filmes ou um escritor sério. Por que então insistimos em tratá-los assim? Na opinião de Shirky é porque sempre que lemos algo na internet a sensação que temos é que aquele conteúdo está ali disponível para nós, como um convite a sermos críticos em relação aquele material, em geral, desprezioso. De forma mais clara: “blogueiros com uma dezena de leitores não têm um público pequeno: eles não têm público nenhum, têm apenas amigos” (SHIRKY, 2012, p.78). No entanto, e talvez nem todos tenham a clara

dimensão disso, o que é escrito e publicado na internet ainda que apenas para amigos, ganhará o mundo inteiro.

Outra questão que podemos levantar, mas não menos relevante, é o que temos a ganhar com esse excedente de produção possibilitada pela tecnologia digital. Para Lanier, por exemplo, a lógica da quantidade não nos valerá de nada:

(...) não há evidências de que a quantidade se transforme em qualidade nas questões de realização e expressão humanas. Em vez disso, acredito que o que importa seja o foco, uma mente concentrada e uma imaginação individual aventureira, distinta da multidão. (LANIER, 2010, p.75)

Lanier entende que a defesa da inteligência coletiva, mediada por meio da colaboração online, esbarra justamente na possibilidade da construção de um todo significativo. Para ele, o que teremos cada vez mais serão fragmentos de pensamentos, histórias, imagens e sons. Mas perderemos o essencial: o contexto. Mas há quem veja esse mesmo panorama com outros olhos, enxergando outros problemas, como a questão da interatividade.

Para Shirky, por exemplo, existem dois tipos essenciais de ferramentas sociais decorrentes da tecnologia digital: ferramentas criativas (utilizadas para produção) e ferramentas re-criativas (distribuição). Essas ferramentas permitem uma interatividade em potencial de uma pessoa para outra em qualquer lugar do mundo. Mas esse potencial não será necessariamente utilizado porque na internet algumas pessoas recebem bem mais atenção do que podem devolver, ainda que aparentemente não seja assim, pelo menos não na sensação do grande público. Seguir o perfil público do *Twitter* de alguém famoso, como uma celebridade da televisão, um escritor ou ator de cinema e ser seguido de volta não significa que existe uma relação de proximidade entre as partes. Na verdade “esse seguir de volta” pode ser apenas um jeito simpático da pessoa famosa dizer ao público que se importa e que agradece a atenção, se não for bem menos do que isso. Para Shirky

na web, a interatividade não tem limites tecnológicos, mas continua sob fortes limites cognitivos: não importa quem você seja, você só pode ler certo número de blogs, só pode trocar *emails* com certo número de pessoas e assim por diante (SHIRKY, 2012, p.80).

É nesse ponto que passamos a entender que o potencial interativo e colaborativo da *web* esbarra nos fatos sociais e na própria realidade. Por mais que todas

as pessoas com acesso à internet possam participar de ambientes e ações colaborativas, na prática poucos dedicarão seu tempo a esse tipo de tarefa. Têm sido assim nos exemplos mais sintomáticos (como na *Wikipédia*) e provavelmente continuará assim. O problema, naturalmente, não é das tecnologias de comunicação, mas da própria condição humana, que precisa de estímulos maiores do que o simples prazer de se fazer algo em prol do bem comum.

3.5 A colaboração online como tema complexo

Pelo que discutimos neste capítulo gostaríamos de reforçar a afirmação de que estamos, de fato, diante de um tema que está muito próximo da complexidade. Ainda que não seja possível afirmar que existem temas próprios ou impróprios para serem analisados por meio do pensamento complexo, acreditamos poder afirmar que existem temas em que a natureza da complexidade se coloca de forma mais evidente do que em outros, sendo esse justamente o caso da colaboração online. No segundo capítulo, quando discutimos com maior profundidade a questão da complexidade, abordamos alguns elementos que se fizeram presentes também aqui, no terceiro capítulo, em nossa abordagem das características da colaboração antes e a partir da tecnologia digital.

A questão da fragmentação do conhecimento é, provavelmente, um dos principais entraves para a análise das questões que envolvem a interação social. Considerando que em um modelo de ciência simplificador – aquele que é apontado por Edgar Morin (2003) como sendo uma tentativa de fragmentar o conhecimento – a perspectiva global dos fatos tende a ser desconsiderada, na análise de fenômenos sociais que seguem essa padronização do fazer científico o que se espera que ocorra é justamente o mesmo, ou seja, que se pense muito pouco sobre as correlações entre as diversas áreas do saber que contribuem para a construção daquela dinâmica de conhecimento em questão. A colaboração, independentemente de estar no contexto da cultura digital ou não, envolve um processo de interações que vai muito além de um simples processo de conexão entre duas ou mais pessoas.

É possível que em alguns casos a colaboração se resuma à decisão de um indivíduo em ajudar ou contribuir com o projeto de outros. Mas mesmo nesse caso acreditamos haver muitos elementos presentes que ultrapassam a mera decisão de um

indivíduo em colaborar e o fato de outro aceitar ser ajudado. Se pensarmos apenas no processo direto que envolve uma colaboração de sucesso, digamos assim, nos remeteríamos necessariamente a um padrão de ações que, se desencadeados corretamente, nos levariam seguramente à constatação de um resultado satisfatório para o ato de colaborar. Contudo, a imprevisibilidade está sempre presente nas ações humanas e interfere de forma decisiva em nossas decisões. Uma ação não é simplesmente uma coordenação de iniciativas que sempre vai ser realizada a contento simplesmente por um desejo inicial. Uma série de interferências podem ocorrer fazendo com que determinadas consequências não previstas se sobressaiam diante daquilo que seria mais provável.

Tomando os *sites* de financiamento coletivo como exemplo podemos imaginar a seguinte situação: considere um projeto bem organizado, com um propósito interessante e atrativo para os colaboradores. Esse projeto recebe uma boa divulgação por parte de seus criadores, que investiram muito tempo levando a ideia para as pessoas em diversos *sites* de redes sociais, em campanhas por *email*, criando *banners* em *blogs* e tentando convencer os amigos mais próximos em conversas diretas. Mas apesar de tudo isso, o projeto não conseguiu mobilizar o interesse das pessoas e acabou não podendo ser executado. Agora consideremos outro projeto, um que foi apenas criado e publicado no *site* financiamento coletivo, mas que foi esquecido pelo próprio indivíduo que o publicou. O projeto tinha uma ideia interessante, mas não recebeu atenção do seu criador no sentido de uma campanha de divulgação eficiente. Na verdade, ele nem mesmo o divulgou em lugar algum, talvez por displicência ou pouca crença de que seria possível conseguir colaboradores suficientes para financiar sua ideia. Depois de alguns dias, no entanto, para surpresa dele mesmo, o seu projeto estava financiado. Apesar daquela pessoa que criou o projeto ter esquecido de divulgá-lo, uma outra pessoa, com uma rede de contatos na *web* muito grande, divulgou uma mensagem em um *site* de rede social com algo semelhante a isto: “Esse é um projeto muito bom. Vale a pena financiar a ideia”. E colocava o *link* do projeto logo em seguida. Por conta dessa mensagem de um total desconhecido aquele projeto negligenciado pelo próprio criador tinha alcançado um número suficiente de colaboradores e agora poderia ser executado.

Nesses exemplos é possível observar como, em algumas situações, as coisas se dão completamente contra nossas expectativas. O primeiro projeto que mencionamos teria logicamente muito mais chance de ter sucesso do que o segundo, mas o caráter aleatório da realidade se fez presente aqui. O fato de utilizarmos exemplos hipotéticos

não minimiza a questão. Até mesmo porque existem fatos reais que corroboram o que estamos afirmando.

Um dos exemplos mais recentes e polêmicos se refere ao projeto do jogo de tabuleiro *The Doom That Came To Atlantic City!*¹⁰⁰, divulgado no *Kickstarter* – o maior *site* de financiamento coletivo do mundo – pela empresa *The Forking Path*. Na verdade a empresa se resume a uma pessoa, o estadunidense Erik Chevalier. Ele lançou a campanha no *Kickstarter* em maio de 2012 pedindo a colaboração de possíveis compradores do jogo. A meta de Erik era arrecadar U\$35.000,00. Em uma semana e meia a meta foi batida e no final da campanha de um mês ele havia arrecado U\$122.874,00, três vezes mais recurso do que o que foi solicitado para realizar o projeto. A campanha foi obviamente um sucesso e com tanto dinheiro o jogo deveria ser realizado sem problemas no prazo estabelecido. Mas não foi. Na verdade, um ano e dois meses depois do lançamento da proposta Erik divulgou uma nota para os colaboradores afirmando que o jogo estava cancelado porque ele estava sem dinheiro¹⁰¹. Arrecadando mais dinheiro do que o necessário para realizar o projeto, não deveria ser esse o problema para concluir o jogo. O fato, contudo, é que o projeto foi cancelado e o *Kickstarter* não se responsabilizou pelas pessoas que deram seu dinheiro para a empresa falida. A devolução do dinheiro ficaria por conta do próprio Erik, que afirmou em uma das suas últimas mensagens que devolveria os valores quando pudesse. Pela reação das pessoas nos comentários às postagens de Erik vemos que muitas pessoas desconfiam de fraude enquanto outras acreditam que ele simplesmente não estava preparado para gerenciar um projeto de forma séria e por isso acabou perdendo o dinheiro sem levar o projeto até o fim.

Contextualizando esse exemplo em relação ao foco da nossa pesquisa, isso nos mostra que a colaboração nos ambientes online envolve elementos de difícil avaliação com os quais convivemos em toda a nossa vida social, como confiança e análise de risco. O mundo na internet não é tão diferente do mundo fora da *web*, e se é difícil que, fora do ciberespaço, nós confiemos nosso dinheiro a pessoas estranhas com boas ideias, o mesmo raciocínio deveria se aplicar aos ambientes online. Mas existe algo que mobiliza as pessoas para a colaboração nos ambientes online de uma forma diferente do que ocorre fora da internet. E é justamente esses elementos que iremos

¹⁰⁰ <https://www.kickstarter.com/projects/forkingpath/the-doom-that-came-to-atlantic-city>

¹⁰¹ <https://www.kickstarter.com/projects/forkingpath/the-doom-that-came-to-atlantic-city/posts/548030>

analisar no quarto e último capítulo, avaliando as possibilidades da colaboração online, suas limitações e alguns de suas iniciativas mais bem-sucedidas.

3.6 Considerações

Neste capítulo discutimos a colaboração antes e partir da tecnologia digital. Iniciamos expondo os motivos de nossa opção pela expressão “colaboração online”, apresentando o fato de que, ainda que os limites entre o que é colaboração e o que é cooperação não estejam bem definidos, o termo “colaboração online” é utilizado com mais frequência na internet para designar o fenômeno que procuramos investigar nesta pesquisa. Desta primeira questão avançamos para a análise de questões pertinentes à colaboração antes da tecnologia digital, onde discorreremos sobre conceitos de Durkheim e Weber, que acreditamos serem essenciais para pensarmos questões mais recentes como a interação no ciberespaço, a colaboração online e os vínculos sociais realizados por meio de mídias digitais. Discutimos, em seguida, as contribuições de Clay Shirky, Jaron Lanier, Chris Anderson e Henry Jenkins em diversos aspectos da interação mediada por computador. Consideramos a interação online como uma ação que se caracteriza como um trabalho coletivo que se desenvolve em diferentes instâncias, separadas por níveis de complexidade:

1) compartilhamento, a forma simples, que acontece na partilha de arquivos, dados e informações online;

2) cooperação, com maior integração entre as pessoas e dividida em outros dois níveis: a) cooperação conversacional (através de *emails*, fóruns, comentários em *blogs* etc.); b) colaboração online, a que mais nos interessa, envolvendo um maior comprometimento do grupo em torno de projetos coletivos coordenados (como na *Wikipédia*, por exemplo);

3) ação coletiva, a forma mais complexa e mais difícil de ser realizada, por envolver uma mobilização maior de pessoas para fins que extrapolam os ambientes online, como no caso de uma manifestação política.

Analisamos a dimensão das potencialidades da colaboração online, considerando seus avanços em relação às formas anteriores de produção e distribuição de bens culturais, mas também seus problemas mais pontuais, como a existência da cultura dos *trolls*, o questionamento sobre a qualidade do trabalho desenvolvido coletivamente e a hegemonia da *Wikipédia* e do *Google*, como formas de acesso ao

conhecimento livre. Apresentamos a opinião dos autores anteriormente mencionados em relação à questão da amadorização em massa, uma das vantagens mais imediatas do barateamento da tecnologia digital e condição necessária para o desenvolvimento da colaboração online, mas que traz como consequência direta um aumento excessivo da quantidade de bens culturais disponíveis, trazendo o dilema da necessidade de escolhermos entre a quantidade de dados e informações contra a qualidade dos mesmos, algo que só pode se sobressair se existe uma escassez de recursos, o que não é o caso na cultura digital. A partir disso reafirmamos nossa perspectiva de considerar a colaboração como um tema complexo, o que é importante dado o enfoque que buscamos adotar nesta pesquisa.

Os defensores da cultura digital, também chamada de cultura livre, em referência ao posicionamento ideológico que defende a liberdade irrestrita de acesso a tudo que estiver disponível na *web*, reforçam a concepção de que a cibercultura se insere, ainda que não propositalmente, como uma reação positiva à cultura de massa (que analisamos no primeiro capítulo), instaurando um ambiente de liberdade cultural para o cidadão comum em detrimento do monopólio da comunicação de massa. No último capítulo vamos retomar alguns desses aspectos analisando características específicas da colaboração online a partir de alguns projetos sintomáticos para que possamos – a partir da observação e do confronto desta com a discussão teórica desenvolvida até aqui (principalmente no contexto da complexidade) – refletir sobre o que a colaboração online tem como característica representativa desta época em que vivemos.

CAPÍTULO 4 – COLABORAÇÃO ONLINE: REFLEXÕES E PERSPECTIVAS

Neste capítulo final analisaremos a colaboração online a partir de seus princípios ideológicos: a cultura livre e o *open source*. Iremos discutir as possibilidades e limitações da colaboração na internet, tomando esses pontos de observação como uma ponte de contato com a análise teórica que desenvolvemos até este momento da pesquisa. Nosso objetivo é discutir a base de sustentação das ferramentas colaborativas online relacionando estes pilares (cultura livre e *open source*) com iniciativas reais que se utilizam destes princípios para a disseminação de projetos colaborativos através do uso massivo de tecnologias digitais. Apresentaremos a conexão entre o ideal de cultura livre e da criação de *softwares* por meio do *open source* como o meio central para a viabilização de projetos colaborativos online, considerando também possíveis contradições em seus princípios e aplicações (como no caso do *Wikileaks*, por exemplo). Dentre os diversos projetos colaborativos online que mencionaremos, dedicaremos um espaço maior para a análise da *Wikipédia*. Acreditamos que, apesar de muito já ter sido dito contra ou a favor desta enciclopédia online, ela ainda representa, melhor do que qualquer outro projeto, as possibilidades da colaboração na *web*. A nossa observação se dará, no caso da *Wikipédia*, principalmente em relação ao funcionamento da ferramenta. Assim, inseridos no ambiente online de colaboração promovido pela *Wikipédia*, nos colocaremos como usuários dessa ferramenta ao mesmo tempo em que nos situaremos de forma crítica em relação às diversas análises promovidas por autores que se mostram entusiastas ou não desse e de outros projetos colaborativos online. No caso dos outros projetos ou ferramentas que mencionaremos, nossa análise se dará mais pela percepção do reconhecimento de determinadas características da colaboração decorrentes dos ideais da cultura livre e do *open source*. Procuraremos também relacionar elementos das discussões que propomos nos capítulos anteriores, trazendo para este último capítulo uma conexão entre o debate teórico que produzimos até o presente momento. A proposta será avaliar como os conceitos discutidos nos diversos campos que investigamos (cultura, cibercultura, complexidade e colaboração) se refletem nas ações colaborativas online. Para tanto, iremos mesclar a pesquisa bibliográfica com nossa observação das discussões sobre cultura livre, *open source* e colaboração em diferentes contextos da *web*.

4.1 Mapeando a cultura livre

A ideia de uma “cultura livre” pode parecer, a princípio, redundante e paradoxal. Afinal, em que sentido se poderia falar de uma cultura que não é livre? O que significa exatamente esse termo? A expressão “cultura livre” se popularizou a partir do livro *Free Culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, de Lawrence Lessing. Em seu livro, Lessing (2004) afirma que a era da cultura digital nos proporciona a possibilidade de assumirmos o controle de grande parte dos produtos culturais, gerenciando nós mesmos seu uso, distribuição e reformulação. Para este autor, os produtos culturais (livros, arquivos de áudio e vídeo etc.) devem ter a menor restrição possível de acesso, o que tem gerado intensos debates sobre as consequências de uma mudança grande de comportamento por parte do público em relação ao gerenciamento de bens culturais feito por grandes empresas assim como para todos aqueles que produzem algum bem cultural. Questões como direito autoral e ganhos com a distribuição e apropriação de dados e informações são temas importantes neste contexto. Lawrence Lessing é um dos fundadores da *Creative Commons*¹⁰², uma organização não governamental sem fins lucrativos que busca facilitar o processo de apropriação e reapropriação de obras criativas disponíveis na internet. O livro de Lessing que mencionamos anteriormente, por exemplo, está disponível para *download* gratuito na internet, seguindo os princípios da licença *Creative Commons*. O movimento gerado por essa organização, em associação à ideia de cultura livre, almeja uma ampliação do chamado *copyleft*¹⁰³, ou seja, a abdicação voluntária de alguns direitos inerentes ao produto que está sendo distribuído. Essas licenças seguem parâmetros distintos, propondo desde a possibilidade de se distribuir livremente o produto em questão até a permissão para a modificação do conteúdo, desde que mencionada a fonte da obra original. A ideia não é burlar o direito autoral em si, mas propor uma disseminação maior de bens culturais com um nível cada vez menor de restrições. De forma geral, no entanto, a decisão é sempre do produtor do conteúdo. Um vídeo postado no site *Youtube* assim como uma música disponibilizada no site *Soundcloud* podem

¹⁰² <http://creativecommons.org.br>

¹⁰³ Como discutiremos no decorrer deste capítulo, o *copyleft* é uma alternativa ao *copyright* no sentido de se rever as questões ligadas ao direito autoral e à cessão de direitos de uso e apropriação de bens culturais. Enquanto o *copyright* procura garantir os direitos jurídicos de propriedades intelectuais o *copyleft* busca, através da ideologia da cultura livre, romper algumas das pressões envolvidas no campo jurídico, considerando que os bens culturais mas podem ser divulgados e compartilhados sem que isso envolva uma quebra de direito de propriedade intelectual.

seguir a licença *Creative Commons* e permitirem o *download* e remixagem do conteúdo daqueles produtos. Mas caso os autores entendam que não querem aderir à proposta, o *Youtube* e o *Soundcloud* dão suporte à versão mais tradicional de *copyright*, impedindo ou cobrando por *downloads* e responsabilizando usuários que façam apropriações não autorizadas do conteúdo violado. A ideia de *copyleft* não impede a venda de um produto (um livro, por exemplo) pelo próprio autor, mas também não se propõe contrária à ideia de que qualquer pessoa possa distribuir livremente cópias digitais desse livro, desde que não adquira lucro com esse ato. Isso pode parecer um retrocesso imenso em relação à valorização do trabalho envolvido em propriedade intelectual, mas trata-se de uma questão que ganhou força com a disseminação e popularização dos arquivos em formatos leves e baratos como *mp3* e *pdf*.

Com a facilidade de se divulgar, redistribuir e alterar arquivos de áudio, texto e vídeo, muitas pessoas começaram a se questionar se não deveríamos rever nossa concepção de divulgação de produtos culturais. Isso não tem necessariamente uma relação com a eliminação do direito autoral. Apesar de algumas licenças permitirem que as obras sejam reapropriadas e ressignificadas sem menção à fonte original, o mais comum é que os autores queiram preservar seu direito em relação à autoria. No entanto, compreendendo a dificuldade de se manter determinados produtos em cópias privadas e pagas por meio de aquisição pessoal, alguns autores e produtores têm adotado a medida de não repreender as ações de disseminação livre de seus produtos. Os motivos podem ser os mais diversos, mas é bem provável que, para além de uma ideologia de defesa da liberdade pelo acesso à cultura, esteja envolvida também uma questão prática, por conta da dificuldade de se impedir a reprodução e cópia desses produtos em contextos diversos.

No tópico *Olhares sobre a cultura de massa*, no Capítulo 1 deste trabalho, quando mencionamos a questão da reprodutibilidade levantada por Benjamin, avaliamos que as considerações propostas por Benjamin no contexto da cultura da primeira metade do século XX, tinham reverberações importantes na cultura digital do século XXI, sendo essa questão do acesso aos arquivos e a possibilidade da reprodução massiva dos mesmos um fato importante. Podemos imaginar que uma pessoa interessada em copiar e distribuir livremente um disco de rock em 1954 não conseguiria realizar isso tão facilmente quanto fazemos hoje. Afinal, o processo de criação de um disco de vinil não envolvia procedimentos simples que poderiam ser reproduzidos dentro de casa a baixo custo. Com a popularização e barateamento das fitas cassete a

possibilidade da cópia e da distribuição se tornou uma realidade. O mesmo aconteceu com o *cd* e posteriormente com os arquivos *mp3*, mas com uma pequena e importante diferença envolvendo o *mp3*. Copiar um disco de vinil para uma fita cassete era um procedimento relativamente simples, mas nem sempre foi barato. Era necessário possuir um bom aparelho de som e comprar fitas de qualidade que possuíam uma limitação de tempo bem definida (em geral 30, 60 ou 90 minutos). Além disso, aquela pessoa que mantinha cópias de discos de vinil em fitas cassete precisava armazenar fisicamente aqueles objetos, o que envolvia também a possibilidade de se perder seu conteúdo por desgaste ou manuseamento inadequado dos mesmos. O processo com os *cds* seguiu os mesmos parâmetros. No início era uma tecnologia cara e poucas pessoas podiam comprar um gravador de *cd* para instalar em seus computadores pessoais. Mas mesmo com o barateamento do *hardware* e com a maior rapidez e qualidade da gravação em relação à fita cassete, uma questão ainda se mantinha: a necessidade de armazenamento físico e a possibilidade de se perder o conteúdo por problemas na leitura de *cds* gravados em computadores caseiros. Com o *mp3* todos os processos se simplificaram. Se tornou mais fácil e rápido copiar e divulgar arquivos de música, e o problema do armazenamento se tornou cada vez mais simples. Enquanto um *cd* convencional podia comportar, em geral, 12 a 14 músicas, um *cd* com arquivos em *mp3* poderia armazenar algo como 300 ou mais músicas. Além disso, reproduzir mais e mais cópias dos arquivos *mp3* era também um processo simples e barato, o que de certa forma eliminava o risco de se perder aquele conteúdo.

Até o final do século XX muitos *cds* possuíam proteção para impedir que fosse possível converter o seu conteúdo para o formato *mp3*, mas rapidamente surgiram *softwares* que tornavam possível romper essas travas digitais. A partir daí não foi mais possível controlar completamente as consequências da disseminação dos arquivos em formato digital. Os artistas e gravadoras, depois de diversas tentativas de limitação de acesso aos arquivos e brigas judiciais, tiveram que aderir ao novo modelo e passaram a vender, ao lado dos *cds*, também arquivos em formato digital, arquivos que uma vez comprados por uma única pessoa, podem ser distribuídos livremente para muitas outras, de uma forma muito difícil de rastrear e impedir. Vendo a inevitabilidade da mudança e a dificuldade de combater esse sistema de disseminação de dados por meio da internet é natural que a cultura do *copyleft* cresça em detrimento do padrão mais tradicional do *copyright*.

Parece impossível, a princípio, que alguém consiga se manter na indústria criativa a partir desse modelo de distribuição de dados, mas existem alguns exemplos significativos que mostram o contrário. O escritor canadense Cory Doctorow¹⁰⁴ é adepto e defensor do *copyleft*. Ele publica e vende comercialmente seus livros com relativo sucesso no nicho de ficção em que se encontra, mas não impede ou desestimula que seus fãs distribuam suas obras por meios não convencionais. O escritor é também um dos editores do blog colaborativo *Boing Boing*¹⁰⁵, um dos mais bem sucedidos e visitados da história, que segue a mesma proposta de conteúdo livre e acesso ilimitado. O exemplo de Doctorow pode ser visto como uma exceção à regra. Nesse caso podemos dizer que a regra é a venda do conteúdo de forma convencional, vinculada a empresas que vendem produtos cobrando *royalties*¹⁰⁶ por sua participação e defendem interesses dos produtores das obras criativas por meio de ações judiciais contra possíveis atos de dano à propriedade intelectual. Apesar de realmente ser uma exceção a esse padrão institucionalizado o caso de Cory Doctorow é um exemplo real e certamente não é o único, tanto no campo privado como no contexto das organizações.

Muitas instituições privadas têm aderido ao *Creative Commons* e até mesmo governos adotaram o uso da licença para seus projetos institucionais dando uma visibilidade grande à proposta. No Brasil o Ministério da Cultura havia incorporado a licença em 2003, mas o selo do *Creative Commons* foi retirado das publicações do Ministério pela Ministra Ana de Hollanda, em 2011, gerando uma polêmica em relação à forma como o governo brasileiro encara a iniciativa¹⁰⁷. Apesar de ser um movimento de adesão voluntária, a ideia de cultura livre tem aparecido com uma frequência cada vez maior nos debates e atitudes das organizações atuais. Exemplos do desenvolvimento dessas adesões podem ser encontrado nos discursos mais diversos tanto de cunho político como de acesso a bens culturais decorrentes de debates recentes. O *Portal da Transparência* do Governo Federal¹⁰⁸ é um exemplo da lógica da cultura livre aplicada a um contexto institucional. No *Portal da Transparência* é possível acessar dados relativos aos gastos do Governo com pagamentos de servidores e convênios, bem como identificar receitas, empresas conveniadas e despesas dos mais diversos tipos. O *Portal da Transparência* está ativo desde 2004 e, de acordo com dados oferecidos pelo próprio

¹⁰⁴ <http://craphound.com/>

¹⁰⁵ <http://boingboing.net/>

¹⁰⁶ Os *royalties* são os valores pagos por cessão de uso e acesso a determinados bens. No contexto que estamos discutindo tratam-se de valores pagos por direitos autorais.

¹⁰⁷ Cf., por exemplo, <http://glo.bo/1fF6ZcE>

¹⁰⁸ <http://www.portaltransparencia.gov.br/>

portal, o interesse pela iniciativa tem se ampliado desde a sua criação. O projeto foi lançado em Novembro de 2004 e naquele ano ocorreram 64.326 acessos ao site. Esse número vem aumentando ano a ano, sendo que em 2013 foram ao todo 11.057.696 visitas ao *site*. Esse aumento crescente pode ter a ver com o interesse do público pelas contas do Governo e por um desejo de fiscalizar como o dinheiro arrecadado por meio dos impostos tem sido utilizado. Por outro lado, a ampliação das visitas pode ser simplesmente um reflexo de um maior número de pessoas com acesso à internet, o que torna o tráfego geral da *web* maior em todas as instâncias, não refletindo necessariamente um maior número de pessoas fazendo buscas no *site*, mas apenas um maior número de acessos, talvez vindos de um número limitado de pessoas, de instituições que fazem pesquisa no *site* regularmente ou até mesmo de robôs, como os do *Google*, que buscam dados novos para atualizar sua base de dados constantemente. Contudo, o que nos interessa aqui é perceber a lógica da cultura livre por trás da iniciativa do Governo. Em 2004 a internet já estava disseminada em boa arte das instituições de ensino do Brasil, permitindo acesso à *web* para aqueles que ainda não podiam ter um computador em casa e acesso à internet. As mobilizações ocorridas na *web* por conta de um maior acesso a informações governamentais já envolviam debates acadêmicos efetivos em 2004¹⁰⁹, pressionando iniciativas dessa ordem no mundo todo. Acreditamos que esse debate acadêmico em conjunto com a pressão feita por *ongs* e ativistas cibernéticos, aliada à necessidade real de uma maior clareza com o gasto dos recursos públicos, foram, efetivamente, um incentivo para a criação do *Portal da Transparência* como uma iniciativa da Contraladoria-Geral da União (CGU).

Muitas pessoas e organizações sempre tiveram interesse em uma maior transparência em relação ao modo como o Governo realiza os seus gastos. Antes da internet, contudo, a mobilização dessas pessoas e a própria viabilidade do repasse da informação sempre foi restrito a meios mais caros e limitados. Tomemos como exemplo o *Diário Oficial da União*¹¹⁰. Essa publicação, essencial para a disseminação da informação relativa a ações de interesse da população sobre questões próprias à administração pública, é hoje de fácil acesso, mas nem sempre foi assim. O *Diário Oficial da União* teve sua primeira edição completa disponível na *web* no dia 20 de Abril de 2000. Apesar de já possuir parte de seu conteúdo disponível na internet desde

¹⁰⁹ Basta lembrar que o livro Lawrence Lessing que mencionamos anteriormente foi lançado justamente em 2004.

¹¹⁰ <http://portal.in.gov.br>

1997, só em 2000 o processo de socialização da informação se tornou mais simples, permitindo buscas em todas as seções da publicação. Antes de estar na *web*, contudo, o *Diário Oficial da União* poderia ser consultado unicamente em versão impressa, o que tornava seu acesso bem restrito, isso sem considerar o alto custo implicado em reproduzir o maior número de cópias possíveis. Nesse sentido, é inegável afirmar que mais acesso e mais políticas de acessibilidade à informação representam benefícios para os cidadãos. No entanto, apesar desses exemplos positivos, a defesa da cultura livre não é necessariamente um consenso.

Mario Vargas Llosa em *A civilização do espetáculo* faz uma crítica à lógica da cultura livre defendida pelo *Wikileaks*¹¹¹. O *Wikileaks* é uma organização internacional sem fins lucrativos que publica em seu *site* dados confidenciais de entidades governamentais distribuídos por fontes anônimas. Na interpretação de Llosa (2013, p.138) os documentos divulgados por Julian Assange – principal porta voz do *Wikileaks* – não passam de frivolidades. Utilizando o discurso da transparência e da cultura livre o que iniciativas como *Wikileaks* proporcionam é, na opinião de Llosa, apenas um estímulo à ampliação das formas de entretenimento. Para o escritor peruano, saber de tudo pela internet não equivale a mais liberdade, mas sim ao que ele chama de “liberticídio”, denunciando o fim de valores que nos mantêm como civilização e que permitiram o desenvolvimento social, econômico e cultural das sociedades em que vivemos. De acordo com Llosa, o teor dos documentos divulgados pelo *Wikileaks*, em sua maioria, não tem nada de interessante do ponto de vista de uma informação necessária para a manutenção ou disseminação da democracia, pelo contrário. Tratam-se apenas de confidencialidades que, deslocadas do contexto, conseguem apenas constranger figuras públicas e diplomatas, sem nos levar a conclusões mais sérias sobre os rumos da política e sem propor nada para resolver possíveis problemas que cada cidadão sabe que existem.

A ideia, defendida por Llosa, é que existem dois tipos de transparência: a de gestão e a de opinião. A transparência de gestão certamente interessa a todos, pois precisamos saber como o dinheiro arrecadado por meio de impostos é gasto. Já a transparência de opinião é discutível, pois pode servir apenas para gerar entretenimento e constrangimento público, sem propósito de transformação política alguma, com exceção da geração de conflitos e entraves ao trabalho diplomático. O grande problema

¹¹¹ <https://wikileaks.org/>

é que vivemos em uma sociedade em que a informação se trasmudou em diversão e o *Wikileaks*, ainda segundo a opinião de Llosa, é necessariamente isto: uma mera exposição de informações para fins de entretenimento.

A atitude de Llosa pode parecer extremista demais, mas Natalia Viana, jornalista responsável pela divulgação de documentos do *Wikileaks* no Brasil, acaba por corroborar essa crítica quando escreve, na apresentação do livro *Cypherpunks*, sobre o significado da divulgação de documentos diplomáticos vazados em 2010:

Estava ali um relato inédito da nossa história recente, preciso, datado. E delicioso. Através dele, aprenderíamos como se dão na prática as negociações políticas, em milhares de reuniões discretas, comentários maliciosos, negociações por trás das cortinas. Um comentarista chegou a firmar que o material constitui um novo tipo de literatura. (VIANA, 2013, p.11)

Da forma como está colocado por Natália Viana a imagem passada com o vazamento desses documentos fica mais próxima de uma oferta de entretenimento para o grande público – algo semelhante a um *Big Brother* da política internacional – do que de uma possibilidade de transformação de práticas políticas e sociais. Documentos confidenciais que são tratados como relatos “deliciosos” e que constituem “um novo tipo de literatura” não se parecem com o ideal de transparência que os movimentos de cultura livre costumam expressar. Considerando a pertinência do tema para a compreensão da proposta da cultura livre e, conseqüentemente, da colaboração online, – e entendendo o *Wikileaks* como um exemplo sintomático dos elementos paradoxais que permeiam o ciberespaço – vamos tecer aqui alguns comentários sobre o *Wikileaks* e seus desdobramentos ideológicos presentes nos ideais da colaboração online.

4.2 O *Wikileaks* como exemplo das contradições inerentes aos ideais da cultura livre

O *Wikileaks* se apresenta como uma organização que exerce uma tarefa de jornalismo investigativo. A ideia é utilizar a tecnologia da criptografia para proteger documentos e indivíduos anônimos que queiram divulgar e denunciar segredos de Estado, especialmente se estes revelam violações aos direitos dos cidadãos de qualquer tipo. O elemento *hacker* presente na ideologia do *Wikileaks* está tanto na proposta de trabalho com códigos digitais e *softwares* de criptografia como na proposta de não vender seus dados e sim divulgá-los de forma livre. Nesse sentido, tanto os jornais e

conglomerados de mídia tradicionais como os cidadãos comuns possuem autorização para ter acesso aos dados disponíveis no site da organização e divulgá-los como bem entenderem. Apesar deste posicionamento, contudo, o *Wikileaks* sempre que teve documentos mais polêmicos e visados em suas mãos estabeleceu negociações com grandes jornais como *The Guardian*, *The New York Times*, *Le Monde*, *El país* e *Folha de São Paulo* para divulgação antecipada das informações. Isso se deve, provavelmente, à necessidade de publicidade que é necessária para manter o *Wikileaks* funcionando. Como se trata de uma instituição sem uma fonte de renda específica ela é mantida por conta de *crowdfunding*, o financiamento coletivo por parte de pessoas que apoiam as propostas e causas do *site*. Isso sem contar as centenas de voluntários de doam seu tempo em tarefas necessárias para divulgar e manter as informações disponíveis em servidores na *web*.

O que torna o propósito do *Wikileaks* mais enigmático é o tom profético e apocalíptico com que Julian Assange fala sobre o projeto. De acordo com ele “a internet é uma ameaça à civilização humana” (ASSANGE, 2013, p.25), e isso se dá justamente porque a *web* é um meio fácil de ser controlado por parte dos governos e das corporações. Essa afirmação por si só já representa um grande paradoxo, já que é a própria internet que permite a existência de iniciativas como a do *Wikileaks* e outras disseminações da ideologia da cultura livre. Além disso, Assange afirma que, a despeito de toda a produção acadêmica, nenhum teórico conseguiu ainda entender as implicações da internet:

Muitos escritores já refletiram sobre o que a internet significa para a civilização global, mas eles enganaram-se. Enganaram-se porque não têm a perspectiva da experiência direta. Enganaram-se porque nunca se viram cara a cara com o inimigo. (...) Nós nos vimos cara a cara com o inimigo. (ASSANGE, 2013, p.25)

Assange, que se autodefine como um “visionário” (ASSANGE, 2013, p.32), afirma em diversos momentos de seu livro que o futuro não parece próspero para as sociedades capitalistas que têm se inserido com cada vez mais intensidade no âmbito da tecnologia digital. A questão da privacidade, do controle de dados e do excesso de informação (que gera paradoxalmente um grande nível de desinformação), são questões debatidas no livro como recorrentes em um mundo cada vez mais direcionado pela internet.

Assim, algo necessário e que pode ocorrer a partir de uma ação coletiva – na opinião de Assange e seus colaboradores – é a necessidade de uma mobilização por parte do grande público que têm acesso ao ciberespaço com o objetivo de evitar que a internet se transforme em uma rede global de vigilância e controle. Apresentamos anteriormente no primeiro capítulo¹¹², a origem do termo cibercultura e sua correlação com a cibernética, apontando para a perspectiva de que a cibercultura envolve, em sua essência, a questão do controle tanto de dados como da própria estrutura da rede. Percebemos, a partir da ideologia do *Wikileaks* no que se refere ao ideal da cultura livre, uma utopia em torno da cibercultura. Nessa utopia a cibercultura é a possibilidade de emancipação humana, o ambiente em que pessoas podem coordenar ações, ter acesso a dados e cultura, identificar problemas e colaborar para soluções sem a necessidade de um grande empreendimento de mobilização física ou mesmo financeira. Contudo, paradoxalmente, a mesma cibercultura representa um espaço de perigo para a população como um todo, que é atraída pelo lado mais banal da *web* (*sites* de redes sociais, *blogs*, vídeos sobre celebridades etc.) e não percebe que ela (a própria população) se torna um produto dentro da internet. Cada *login* feito em um serviço controlado ou gerenciado por uma grande empresa representa uma nova porta que se abre para divulgar seus dados, suas informações e limitar cada vez mais a sua privacidade.

Em termos gerais essa perspectiva se assemelha à postura de Milton Santos (2001) que, como discutimos no primeiro capítulo, via a globalização como um globalitarismo, ou seja, um totalitarismo global que atinge um número cada vez maior de pessoas sem que estas consigam compreender os efeitos causados pela sua inserção nesse ambiente cada vez mais padronizado e mecânico do consumo e do acesso a bens culturais e informações. Para Milton Santos, no entanto, o futuro não é desesperador. O mundo é o que é, mas a possibilidade de mudança é viável, já que o futuro ainda não foi escrito. Como afirmou o autor:

(...) o mundo é formado não apenas pelo que já existe (aqui, ali, em toda parte), mas pelo que pode efetivamente existir (aqui, ali, em toda parte). O mundo datado de hoje deve ser enxergado como o que na verdade ele nos traz, isto é, um conjunto presente de possibilidades reais, concretas, todas factíveis sob determinadas condições. (SANTOS, 2001, p.160)

Milton Santos compreendia que tanto os meios de produção como os meios tecnológicos que interferem com cada vez mais intensidade e velocidade em nossas

¹¹² Mais especificamente no tópico 1.4 (*Sobre o termo “cibercultura”*).

vidas podem ser redirecionados para novos esforços, de forma que seja possível presenciar o surgimento de um “indivíduo refortificado” (SANTOS, 2001, p. 166), capaz de reescrever o rumo da vida humana, direcionando seu campo de ação cada vez mais na direção da cidadania e não apenas para o consumo. Para Santos, portanto, o que devemos almejar é uma transformação ético-política, e ele acreditava que o ser humano possui a habilidade necessária e a liberdade de optar por esse caminho. Não estamos determinados pela realidade ou pelo uso que fazem dela as grandes corporações, porque todos nós podemos adquirir uma consciência de nosso lugar no mundo contribuindo para a solução de nossos problemas mais pontuais, nos diversos campos do saber. Mas como Assange e seus companheiros (como ele mesmo os chama) adeptos da cultura livre vêm o nosso caminho de transformação? Na visão de Assange o único caminho possível, considerando o estágio em que estamos, é convocar as pessoas para a guerra (ASSANGE, 2013, p.29). Apesar de entendermos esse sentido de convocação para a guerra como uma resposta às ações daqueles que estão no controle (grandes corporações, governos, agências de notícias, centro de inteligência e espionagem etc.), parece-nos contraditória esse tipo de proposta vindo justamente de uma visão ideológica que prega que a disseminação do conhecimento e a possibilidade de gerenciamento da autonomia popular está no fato de cada um poder se apoderar não de armas, mas de ferramentas tecnológicas que permitem a emancipação das pessoas em relação ao monopólio da informação e da cultura. A militarização do ciberespaço, no entanto, propõe que estamos em um estágio em que a tomada de consciência já não tem mais efeito algum, sendo a guerra o único caminho para resolver nossos problemas.

Henrique Antoun (2013) discute a correlação entre o conceito de *comunidades virtuais*, cunhado por Howard Rheingold em 1993, e o conceito de *guerra em rede* (netwar), desenvolvido por John Arquilla e David Ronfeldt. Para Antoun a ideia de uma comunidade virtual implica em novos problemas políticos, dentre eles a transposição praticamente inevitável de táticas de guerra para os ambientes online. Contudo – diferentemente da proposta de Assange – essa guerra não é uma convocação para o público em geral. Antoun opõe a *guerra em rede* à ideia de uma *guerra do controle* (cyberwar). Enquanto esta última se dá em um nível mais intenso da relação entre dois Estados medindo forças em um nível próximo de alta tecnologia, a *guerra em rede* é um tipo de guerra em que ocorre como uma “luta de baixa intensidade travada de modo assimétrico por um Estado e grupos organizados em rede” (ANTOUN, 2013, p.210). Esses dois tipos de guerra fazem parte da *guerra da informação* (infowar), mas

uma ultrapassa as capacidades técnicas da maior parte das pessoas (*cyberwar*), enquanto a outra se dá pelo uso tático de ferramentas, estratégias e tecnologias digitais por parte de um pequeno grupo com domínio específico de determinadas áreas da ciência da informação. Dizendo de outra forma, uma é um tipo de guerra que envolve a inteligência bélica de dois ou mais países enquanto a outra envolve a reação de *hackers* contra determinados setores do Estado organizado, mas nenhuma delas envolve pessoas comuns, gente que acessa a internet para ver fotos de parentes em sites de redes sociais, ler emails de trabalho ou buscar formas de entretenimento na *web*.

O *Wikileaks* é, inegavelmente, uma organização especializada na *netwar*, utilizando conhecimentos de *hackers* experientes que possuem meios de anonimamente invadir sistemas, criptografar algumas mensagens e buscar alternativas para descriptografar outras. Mas a convocação à guerra feita por Assange não é exclusiva para os *hackers*, mas sim para toda a população. Mas como pessoas sem conhecimentos técnicos apurados em tecnologias digitais poderiam ajudar nessa guerra? Através unicamente do *crowdfunding*, o financiamento coletivo. Assange faz questão de ressaltar que existe uma perseguição, principalmente vinda do governo norte-americano, que tem como consequências ameaças de morte e prisão aos integrantes do grupo, além do bloqueio das contas bancárias e quaisquer movimentações financeiras do *Wikileaks* (ASSANGE, 2013, p.38-39). Como a maior parte do público tem acesso às notícias do *Wikileaks* através da grande mídia e, apesar de eventualmente admirar a cultura *hacker*, essas pessoas não fazem parte dela, Assange busca catequisar os leitores para a causa em questão, dizendo que a guerra em que ele está envolvido é uma guerra de todos, mesmo que participemos dela apenas com nosso dinheiro.

Vemos, nesse tipo de iniciativa controversa, um uso polêmico da colaboração online. De fato, é interessante pensar nas possibilidades do financiamento coletivo para fins culturais, área em que existem iniciativas muito positivas, apesar de existirem problemas com a estrutura das ferramentas em termos de confiabilidade, como discutimos no final do tópico 3.5, quando apresentamos a colaboração online como um tema propício para a análise por meio da complexidade. É importante, contudo, discutir se essa mesma lógica aplicada ao financiamento de ações consideradas ilegais por alguns setores da sociedade (não vamos entrar aqui no mérito se as práticas do *Wikileaks* são realmente legítimas ou não) pode ser benéfica para o grande público. Afinal, uma coisa é você entender e apoiar determinadas ações de *hackers* que lutam pelo direito de disseminação de informação diplomática, mas outra coisa é você se

envolver diretamente com essas ações por meio de financiamento, podendo eventualmente ser investigado por governos ou instituições que se sintam lesadas por ações vindas de uma organização da qual você faz parte, ainda que apenas como colaborador financeiro. Julian Assange e outros participantes diretos do *Wikileaks* saberão como se defender de uma tentativa de invasão a seus dados pessoais disponíveis na *web*. Mas a maior parte das pessoas não. Sendo assim, não seria irresponsável chamar para a guerra toda a população, sendo que essa mesma população não sabe manusear as armas com as quais a guerra será travada? Na visão de Assange não. E isso pelo simples fato de que todos nós já estamos envolvidos nas consequências dessa guerra. A vigilância e a tentativa de controle não são coisas novas, mas a novidade está no fato de vivermos na época da comercialização da vigilância (ASSANGE, 2013, p.42), que ocorre através do acesso aos produtos criados pelas grandes empresas de tecnologia. Produtos do *Google*, *Facebook* e *Twitter* seriam, na opinião de Assange, como iscas para fazer com que cada pessoa entregue livremente seus dados em troca do benefício do uso de determinados aplicativos aparentemente inocentes: contas de *email*, *sites* de redes sociais, *blogs*, editores de texto etc. De acordo com esta visão, nossos perfis nos *sites* de redes sociais e contas de *email* não *serão* invadidos em um futuro distante, caso descubram que apoiamos iniciativas que contrariam interesses dos governos e grandes corporações; nossos dados, ainda de acordo com Assange, *já são* vistoriados e analisados por essas empresas e governos.

Essa visão apocalíptica da cultura livre obviamente não é a única. Existem formas bem mais realistas de se pensar sobre os usos e possibilidades da tecnologia digital. Mas consideramos importante pontuar o posicionamento político e ideológico do *Wikileaks* porque entendemos que eles refletem, para o bem e para o mal, a maneira como a maior parte das pessoas pensa a ação dos *hackers*. O *hacker* é geralmente pensado como um contraventor que age no ambiente virtual e não como alguém que desenvolve soluções com código fonte aberto buscando alternativas de levar *softwares* mais seguros para o maior número possível de pessoas. Naturalmente, o *hacker* pode se encaixar nas duas perspectivas que mencionamos anteriormente, e o aspecto colaborativo da internet e das ferramentas criadas para esse fim são essenciais para se pensar qualquer uma dessas práticas. Mas o viés de maior divulgação é certamente a imagem política e contraventora, representada bem nas ações do *Wikileaks* e no trato que a mídia em geral dá às suas ações.

A atitude combativa do *Wikileaks*, como vimos até aqui, pressupõe que os problemas de privacidade e falta de segurança de dados privados ocorrem simplesmente porque existem empresas que estão no controle e que estão aliadas aos governos ou que cedem seus dados aos governos quando demandadas. No entanto, seria possível também argumentar de outra forma em relação a essa questão se considerarmos que somos também responsáveis na construção da *web* que utilizamos. Um bom exemplo disso é um artigo de Whitney Erin Boesel intitulado *Google Glass Doesn't Have a Privacy Problem. You Do*. Nesse artigo, publicado no *site* da revista *Time*¹¹³, a autora argumenta que toda a polêmica que envolve o *Google Glass* decorre, na verdade, de um uso irresponsável da internet por parte dos usuários. O *Google Glass*, um tipo de óculos tecnológico que possui conexão com a internet e recursos como reconhecimento facial, tem causado polêmica por algumas de suas funcionalidades, dentre elas o fato de permitir que você possa visualizar o perfil online de uma pessoa ao mesmo tempo em que conversa com ela.

Em uma situação extrema, isso permitiria que você identificasse o nome, a conta do *Twitter*, fotos do *Instagram* e outros dados de uma pessoa desconhecida na rua, apenas pelo reconhecimento facial. Mas aí, argumenta Boesel (2014), no artigo que mencionamos anteriormente, o problema não é do dispositivo mas sim das pessoas que espalham seus dados nos ambientes online sem protegê-los de maneira suficiente. A partir deste exemplo entramos no ponto-chave que queremos trazer para a discussão com a análise que fizemos do *Wikileaks*: os defensores da cultura livre podem ajudar as pessoas a compreenderem melhor seu posicionamento na internet, tanto com esclarecimento sobre como funciona a internet e suas ferramentas como criando aplicações úteis que possam ajudar as pessoas a se precaverem de possíveis problemas como a exposição exagerada da vida privada, o descuido com a segurança dos dados compartilhados online etc. E achamos que é exatamente essa a filosofia da maioria dos adeptos do *open source*, principalmente no que se refere ao aspecto cultural. Até mesmo Assange segue por esse caminho quando discute não a militarização do ciberespaço, mas a disseminação do conhecimento. Em suas proposições mais otimistas Assange afirma entrever um futuro positivo em que prevaleça “autoconhecimento, diversidade e redes de autodeterminação” (ASSANGE, 2013, p.154). Isso levaria ao surgimento de cidadãos mais conscientes e uma população mais instruída, tanto no nível político como

¹¹³ Disponível em: <http://ti.me/Tc83eh>. Acesso em 30/05/2014.

no científico. E como isso será possível? Através do livre intercâmbio de informação. Quanto mais pessoas produzirem conhecimento livre de barreiras para o acesso das outras, mais provável será encontrarmos pessoas utilizando a internet para informar e para aprender coisas novas, ao contrário de se verem envoltas com uma busca pelos *memes*¹¹⁴ da semana ou ansiosas pelas notícias sobre as vidas das celebridades. Além disso, é bem provável que as tecnologias se tornem mais e mais baratas, permitindo que um número maior de pessoas possa adquirir conhecimentos de como produzir algo que pode ser útil para outras. Como afirma Assange, dentro do contexto da tecnologia digital, “se você construir alguma coisa, pode disponibilizá-la para ser usada por 1 bilhão de pessoas” (ASSANGE, 2013, p.151). Nunca foi tão fácil ter acesso a um modo de aprender coisas novas e essa é, certamente, uma das coisas mais interessantes da colaboração online: sempre haverá alguém disposto a ajudar outras pessoas a aprenderem algo novo. E mesmo que isso não seja essa uma regra para a maioria dos usuários da internet, a verdade é que vivemos em um mundo em que os espaços da colaboração estão aumentando de forma intensa, pelo que podemos observar empiricamente. Um exemplo disto é o gráfico a seguir que fizemos com a coleta de dados do *Twitter* utilizando o *software Nodexl*¹¹⁵.

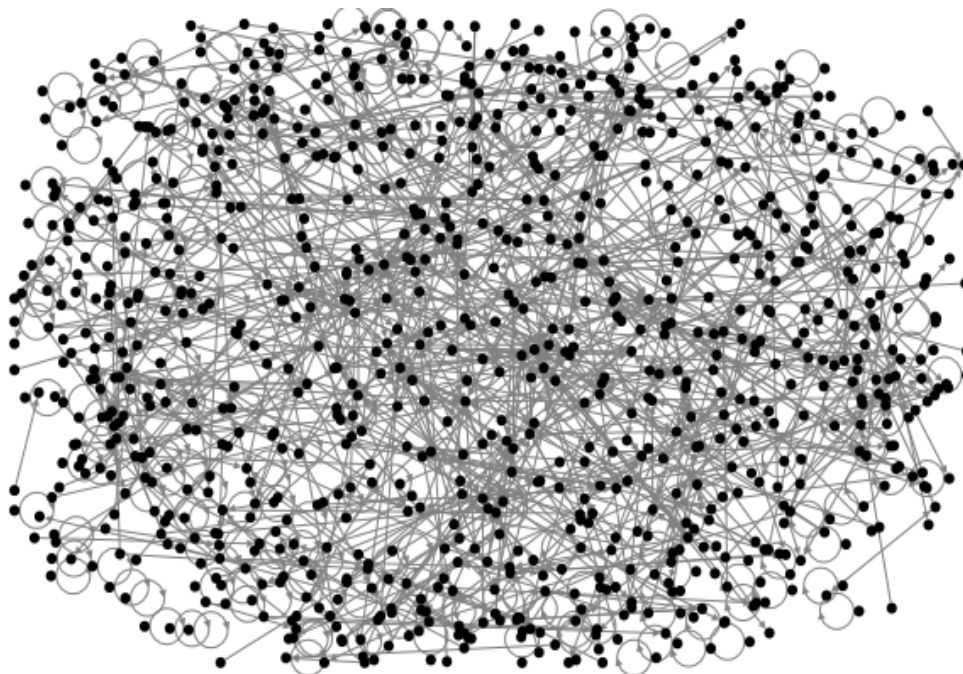


Figura 9 - *Tweets* coletados com a hashtag #opensource entre os dias 26 e 27/05/2014.

¹¹⁴ A palavra *meme* é utilizada, no contexto da internet, para se falar de arquivos multimídia que se tornam extremamente populares, sendo reproduzidos e difundidos largamente nos *sites* de redes sociais.

¹¹⁵ <http://nodexl.codeplex.com/>

Configuramos o programa para coletar um total de 3.000 *tweets* que tivessem a *hashtag* #opensource, tema essencial quando se discute sobre colaboração. O programa reportou que esses 3.000 *tweets* foram postados no período entre as 20h07 do dia 26/05/2014 e as 13:56 do dia 27/05/2014, horário em que fizemos a consulta. Nesse gráfico os pontos mais escuros representam os *tweets* mais influentes, aqueles que motivaram mais interações com outros usuários. Os círculos mostram *tweets* isolados, sem interação, e as linhas mostram as conexões entre os diversos usuários que discutiam o tema *open source*. O fato do gráfico apresentar conexões muito próximas aponta para a possibilidade de que muitos usuários estivessem interagindo uns com outros. Além disso, vale ressaltar que os 3.000 *tweets* foram postados em menos de 24h. É muito pouco, se considerarmos a imensidão da internet e a quantidade de dados recebidos minuto a minuto pelo *Twitter*, mas trata-se de um número significativo para um tema que não está na mídia, fato que nos dá indícios da relevância da ideologia do *open source* para um número razoável de pessoas que utilizam a internet.

Mas antes de avançarmos na discussão do *open source* uma última palavra sobre o *Wikileaks*, enfatizando as contradições que apresentamos até aqui: apesar dos autores do livro *Cypherpunks* afirmarem categoricamente que são contra o protecionismo da lógica do *copyright*¹¹⁶ o livro em questão possui *copyright* e não é distribuído na *web* gratuitamente. Todas as versões (impressa e *ebook*) são comercializadas por editoras e livrarias tradicionais.

No próximo tópico vamos detalhar um pouco mais a lógica do *open source*, procurando mostrar como seus princípios, quando praticados efetivamente, representam a base material e ideológica da colaboração online.

4.3 *Open source* como ideologia da colaboração online

Na continuidade da discussão sobre a influência da ideologia dos ativistas e pensadores da cultura livre e do *open source* no modo como se pensa e se produz a colaboração online, consideramos importante aqui mencionar o nome do programador finlandês Linus Torvalds que, em 1991, propôs a criação de um sistema operacional novo baseado em uma estrutura de código fonte aberta chamada *GNU*. Em um fórum,

¹¹⁶ Por exemplo: “A história da humanidade e a história da cultura são histórias de ideias copiadas, alteradas e processadas, e é hipocrisia chamar isso de roubo” (ASSANGE, 2013, p.94).

Linus Torvalds afirmava que estava iniciando um novo projeto por hobby e que queria sugestões sobre o que as pessoas gostariam de ter em um sistema operacional¹¹⁷. Vinte e três anos depois, esse hobby, o *Linux*, tornou-se um dos sistemas operacionais mais utilizados no mundo, sendo usado em aproximadamente 40% dos servidores do mundo (SHIRKY, 2012, p.202). E ainda continua com código aberto, aceitando contribuições e sendo aperfeiçoado pelos usuários do sistema.

O que fez o *Linux* dar certo? Por que ainda existem pessoas contribuindo com essa proposta tanto depois mesmo sem perspectiva alguma de ganho direto com o seu tempo e esforço dedicados a esse projeto? Como mencionamos no capítulo anterior¹¹⁸, existe uma característica essencial da colaboração online que se exemplifica bem no caso do *Linux*: a promessa plausível. Saber que se está dedicando algum tempo em uma iniciativa da qual qualquer um pode se beneficiar, com a garantia mínima de que esse esforço não irá gerar lucro financeiro para outras pessoas com base no trabalho voluntário de alguns, é o que faz a maior parte das pessoas acreditarem que iniciativas como essas valem a pena. Como afirma Shirky:

O Linux conseguiu ser bom e revolucionário não prometendo ser ótimo, ou reunindo programadores remunerados sob a direção de um plano mestre, mas aprimorando-se gradativamente mediante contribuições voluntárias, versão por versão. (SHIRKY, 2012, p.203)

A promessa plausível se resume basicamente a uma proposta viável de ser implementada com benefícios claros para todos os participantes. Essa é, sem dúvida alguma, a tônica principal dos projetos colaborativos online. Se pensarmos em todos os exemplos que mencionamos neste trabalho, desde aplicativos até projetos de financiamento coletivo é possível perceber como, em todos eles, estavam presentes essas características essenciais: algo não utópico que poderia ser efetivamente realizado, com vantagens para todos os envolvidos. Isso ocorre na *Wikipédia*, nos sites de financiamento coletivo, nos aplicativos colaborativos que permitem que pessoas ajudem umas às outras com informações e sugestões sobre determinado assunto, nos projetos de código de aberto com fins tecnológicos e/ou políticos etc. Além disso, existe outra característica interessante da colaboração online que foi observada com alguma regularidade por Shirky (2012, p.213): na maior parte dos casos é mais fácil encontrar

¹¹⁷ A mensagem original postada por Torvalds pode ser visualizada nesse link: [https://groups.google.com/forum/#!topic/comp.os.minix/dlNtH7RRrGA\[1-25-false\]](https://groups.google.com/forum/#!topic/comp.os.minix/dlNtH7RRrGA[1-25-false])

¹¹⁸ Cf. nota 70, no tópico “O potencial da colaboração online a partir da tecnologia digital”.

peças dispostas a colaborar com projetos que já foram iniciados do que encontrar pessoas dedicadas a iniciar novos projetos. É como se cada pessoa precisasse de uma motivação externa, um impulso, para que passe a se dedicar a algo que considera relevante. De certa maneira, isso parece ser algo comum a toda e qualquer dinâmica da vida. Iniciar um projeto do zero envolve muitos problemas ou pelo menos muita imprevisibilidade, o que, por si só, já é capaz de nos fazer pensar duas vezes se vale a pena dedicar nosso tempo e suor investindo em uma ideia que talvez não dê certo. Quando vemos alguém que já iniciou um projeto, contudo, e percebemos que nesse projeto alguns de nossos interesses estão sendo contemplados e, mais do que isso, verificamos tratar-se de um projeto possível de ser realizado e que trará vantagens para todos os lados envolvidos, então não vemos mais motivo para não colaborar. No caso do *Linux*, por exemplo, é impossível mensurar quantas pessoas já colaboraram com o projeto em algum momento dos seus 23 anos de existência. O mesmo podemos dizer da *Wikipédia*: não é possível determinar quantas pessoas se dispuseram a corrigir um artigo com problemas ou iniciar um novo¹¹⁹. Só sabemos, pela evidência do tamanho da *Wikipédia*¹²⁰, que existe muita gente interessada em colaborar com essa iniciativa.

Um último aspecto que faz com que as pessoas se sintam motivadas a colaborar nos mais diversos projetos online é a lógica dos *softwares* com código aberto (*open source*). É bem verdade que muitas pessoas sequer sabem o que significa um programa feito com código aberto, mas se o conhecimento sobre o como são feitas as coisas não está sendo amplamente disseminado na internet, o acesso e o consequente uso de ferramentas tecnológicas, inclusive de código aberto, está cada vez mais intenso. No Brasil, um funcionário público certamente vai se deparar, na instituição em que trabalha, com computadores que possuem o sistema operacional *Linux* (uma alternativa ao *Windows*), o navegador de internet *Firefox* (alternativa ao *Internet Explorer* e ao *Google Chrome*) e o pacote de editor de texto, planilha e imagens *BrOffice* (uma alternativa ao *Office* da *Microsoft*). Todos estes são produtos com código aberto que são feitos, mantidos e atualizados com a colaboração de pessoas interessadas no aperfeiçoamento destas ferramentas. Como mencionamos anteriormente é possível que para muitas pessoas estes programas sejam apenas uma versão gratuita para substituir

¹¹⁹ Existem estatísticas oficiais, mas nela (<http://stats.wikimedia.org/EN/Tables/WikipediaEN.htm>) a rede de contribuidores é representada apenas pelos usuários mais ativos.

¹²⁰ De acordo com a página http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Size_in_volumes, a versão da Wikipédia em inglês possui, desde Abril de 2014, mais de 4.5 milhões de artigos, o equivalente a aproximadamente 2.002 volumes da Enciclopédia Britannica.

outro produto que custa caro, mas a percepção sobre a ideia de um produto com código aberto implica em um número maior de questões ideológicas, para além de sua mera gratuidade.

Existe, acreditamos, uma relação intrínseca entre a colaboração online e a existência de *softwares* com código aberto. Como um programa de computador existe primeiro como um código que, na maioria dos casos, é indecifrável para a maior parte do grande público, é relativamente fácil para as grandes corporações tratarem esses códigos da forma como quiserem. Por exemplo: ao criar um blog no sistema *Blogger* (do *Google*), no *Tumblr* (do *Yahoo*) ou no *Wordpress*, você recebe automaticamente um *template*, que funciona uma exibição na *web* do seu *blog*. Para customizar essa aparência do seu *blog* você não precisa acessar o seu código-fonte, basta acessar um painel que permitirá que você altere cores, tipo de fonte, disposição do conteúdo, imagens etc. Sendo o processo tão simples, cada pessoa, mesmo a menos experiente em programação, se sente capaz de “criar” a personalidade do seu *blog*, adequando o que é imposto pelo programa e o que é do interesse do usuário. Contudo, o *blog* é, essencialmente, o código-fonte, sendo a aparência dele um reflexo disso. Se não conhecemos o código-fonte e não lemos os termos de compromisso que aceitamos para utilizar aquele serviço, é possível que aconteçam coisas indesejadas, como a inserção de propagandas no *blog*, coleta de dados pessoais, venda de informações para anunciantes etc. O serviço de *blog* é gratuito, mas a plataforma pode pertencer a uma empresa com a demanda prioritária de alcançar algum lucro (como no caso das três empresas que mencionamos anteriormente), o que vai ser feito vendendo seus dados para terceiros ou inserindo no código-fonte de seu *blog* anúncios ou similares. Além disso, desconhecendo a estrutura da plataforma que você utiliza e aceitando apenas gerenciar a página pelos caminhos apresentados pela empresa que mantém o serviço, você, de certa forma, abre mão de ter controle sobre o conteúdo que está disponibilizando. A qualquer momento, imagens, textos e links que você tenha disponibilizado podem ser retirados da *web*. E se você não tiver criado nenhuma forma de *backup*, o que ocorrerá será a perda de todo o conteúdo do *blog*. Mas o que muda em uma plataforma com código-aberto? O aspecto final, do produto, essencialmente é o mesmo. No caso de um *blog*, vai tratar-se de uma página na *web*, com textos, imagens, links etc. Por outro lado, a disponibilização pública do código-fonte permite com que qualquer pessoa que queira possa entender como foi pensado e construído a estrutura daquele software, inclusive permitindo que essas pessoas realizem as alterações que quiserem para adaptar a proposta às suas

necessidades. Ainda que seja possível interferir no código-fonte de uma plataforma como *Blogger*, por exemplo, criando um *template* próprio, essa ação é limitada, já que existem demandas do serviço que não podemos burlar. Assim, nunca temos certeza se estamos sendo efetivamente clientes ou apenas o produto.

Procuramos, a partir desse exemplo, correlacionar a ideia de projeto de código aberto como fonte primária da colaboração online, algo que se contrapõe à lógica seletiva direcionada por corporações que buscam induzir os usuários de serviços a determinados comportamentos e padronizações. Como dissemos anteriormente, a ideologia dessas empresas é de que o uso é gratuito, mas esse acesso livre não dá muito espaço para inovações ou usos fora do que está estabelecido. Um exemplo disso na grande mídia – para entendermos a lógica invertida de uma produção direcionada por determinadas empresas mesmo quando estas consideram o valor daquilo que é produzido pelo público – é uma iniciativa presente em diversas edições dos jornais televisivos da Rede Globo em todo o Brasil. Neste quadro, pessoas da comunidade são contratadas temporariamente para falar de seus bairros e apresentar questões que consideram interessantes tomando como referência o olhar do morador e não da grande corporação. Em Brasília, esse quadro no jornal se chama *Parceiros do DF*. Apesar de ser uma ideia democrática – permitir que alguém da comunidade faça reportagens sobre questões que ela vivencia – o trabalho é supervisionado pela emissora para garantir o padrão de qualidade e de discurso que a Rede Globo entende que deve ir ao ar. Logo, nem toda ideia será levada efetivamente ao jornal. Se algum dos repórteres tiver uma proposta de matéria que não interessa à visão político-ideológica da emissora ela certamente será vetada. Mas é natural que seja assim. Afinal, se trata de uma empresa como uma proposta de trabalho voltada para alcançar determinadas metas, sejam econômicas ou culturais, e suas bases e princípios não estão em debate com o grande público. Pode parecer estranho comparar uma iniciativa de código aberto na *web* e um quadro em um jornal de televisão, mas fazemos isso por entender que assim marcamos bem a diferença entre o que buscam as grandes corporações, quando estas falam em liberdade e democracia. Quando o *Google* ou a Globo dizem que estão buscando parcerias com a população, oferecendo produtos que refletem os gostos e necessidades das pessoas, o principal foco está em um modelo de negócios pré-determinado que não será debatido com as pessoas mais interessadas na questão. Ou seja, essas empresas sabem o que querem ganhar e possuem estratégias para fazer isso. Nosso nível de decisão está apenas em consumir ou não os produtos que elas criam. Por outro lado,

quando uma iniciativa é desenvolvida a partir da lógica do código aberto, tudo está em discussão e o uso livre daquela ferramenta permite que qualquer pessoa utilize o que foi criado para as suas próprias necessidades. Isso seria o equivalente, no caso do *Parceiros do DF*, à possibilidade da Globo levar ao ar uma reportagem com pessoas da comunidade criticando a própria Rede Globo, o que sabemos ser algo impossível de acontecer. E exatamente aqui está a diferença entre um tipo de iniciativa com foco na cultura livre e no código aberto e outras baseadas em uma lógica de mercado: nas iniciativas do primeiro tipo os ideais de liberdade e democracia são levados bem mais à risca.

Até a década de 80 a ideia de compra de um *software* implicava, necessariamente, na compra também de seu código-fonte. A partir da popularização dos computadores pessoais, no entanto, mais e mais empresas viram na venda de *softwares* uma fonte de renda tão importante, senão mais atrativa, do que a da venda dos *hardwares*, os computadores em si. Esse modelo de negócios baseado e sustentado na venda dos programas tem seus benefícios e problemas. A possibilidade de se adquirir uma licença de uso de um *software* por determinado período implica em uma limitação temporal para essa compra. Como é necessário que se venda *softwares* com frequência, é importante criar o interesse ou necessidade pela compra desses novos produtos. Isso se dá, por exemplo, na mudança de consoles de *videogames*, onde um jogo novo só funcionará no aparelho mais recente, enquanto quem possui o mais antigo terá cada vez mais dificuldade para encontrar jogos para o seu *hardware*; no mercado dos aplicativos para *smartphones*, que são atualizados com cada vez mais frequência, forçando os usuários a comprarem novos aparelhos com maior capacidade de processamento e memória para que possam usufruir das novas aplicações; e nos computadores pessoais, em que a mudança dos sistemas operacionais torna obsoletos os sistemas antigos, levando à compra de novas licenças de usos de inúmeros programas pelos quais já se havia investido. Naturalmente, estamos aqui supondo uma relação de compra dos *softwares*, mesmo entendendo que existe o hábito generalizado por boa parte dos consumidores de computadores (principalmente da plataforma *Windows*) de se utilizar programas pirateados, sendo esta uma das principais consequências negativas da lógica do controle dos *softwares*.

Richard Stallman é o fundador da *Free Software Foundation (FSF)*, uma fundação que desde 1983 debate e propõe o uso do *software* livre, o direito de acesso a dados e bens culturais por meio do *copyleft* e as garantias de direito de privacidade na

internet. Stallman defendia a ideia de que os softwares deveriam se tornar uma possibilidade real, uma alternativa ao modelo das grandes corporações que adotaram a proposta de vender seus programas e guardar em segredo o código-fonte dos mesmos. O trabalho de Stallman como ativista começou na década de 80, mas apenas em meados da década de 90 seus ideais ganharam força¹²¹ e se tornaram viáveis para empreendimentos maiores, como o *Linux*, que já comentamos antes. Mas o que realmente mudou da década de 80 para a década de 90 para fazer com que a proposta de *software* livre se tornasse real em termos práticos? De acordo com Shirky (2012, p.205) a principal mudança não foi ideológica, mas técnica. As ideias de Stallman, as mesmas que ele defende até hoje, não se difundiram mais rapidamente no início porque elas precisavam de meios de comunicação e disseminação da informação mais eficientes, algo que permitisse que mais pessoas entrassem em contato com as propostas e meios de viabilizar projetos e colaborar em temas de interesse comum. A disseminação da internet em larga escala foi, portanto, o fator essencial que permitiu uma mudança de perspectiva em relação à visão de mundo de Stallman. De uma ideologia, uma filosofia de vida ou crença no futuro, as propostas de software livre se transformaram em realidade por conta da diminuição dos entraves para a comunicação, o barateamento das tecnologias e a possibilidade de mais pessoas terem acesso às ideias de terceiros em relação a projetos colaborativos. Como mencionamos anteriormente, é mais fácil atrair pessoas para um projeto existente do que imaginar que cada pessoa vai levar até o fim seus próprios projetos. Com a questão do *software* livre a situação é exatamente essa. Por mais que muitas pessoas estivessem insatisfeitas com os rumos que o mercado de *softwares* e venda de computadores caseiros estavam tomando, elas não saberiam, necessariamente, como intervir para modificar essa realidade. Além disso, elas se encontravam isoladas, cada pessoa em seu próprio círculo de relações restritas, sem conhecimento de alguma iniciativa que pudesse modificar significativamente esse panorama. A internet mudou isso radicalmente. A partir da *web* se tornou possível acessar a um fórum, *site* ou lista de *emails* em que pessoas discutiam livremente sobre alternativas viáveis, projetos em andamento e tentavam recrutar colaboradores para ajudar a aprimorar os sistemas e projetos de *software* livre; colaboração que podia ir desde simplesmente testar os programas e oferecer ajuda financeira, até colaborar

¹²¹ Sam Williams (2010) relata em seu livro *Free as in Freedom* como as ideias de Stallman adquiriram mais espaço nos debates de filosofia da tecnologia da década de 90, especialmente no que se refere à questão do *open source*.

programando e sugerindo mudanças nos *softwares*. Além disso, toda a ideia de cultura livre ganhou aqui uma nova ressignificação, levando um número cada vez maior de pessoas a procurarem formas de intervir com a disseminação das novas alternativas que estavam sendo implementadas.

A título de comparação podemos pensar em alternativas ao modelo de cultura institucionalizada que existiam até a década de 80. O tipo mais comum de iniciativa que buscava apontar discursos diversos ao da grande mídia (rádio, televisão, revistas, cinema etc.) era o *fanzine*. No tópico 2.6 (*A democratização do conhecimento no ciberespaço*) nós apresentamos brevemente o tema do *fanzine* quando discordamos da postura de Jenkins (2009, p.47) quando este afirma que os consumidores antigos eram passivos e aceitavam tudo que lhes era ofertado enquanto os consumidores atuais, da era da internet, são ativos e críticos. O *fanzine*, mencionamos naquele momento, eram a prova de que nem todos os consumidores eram passivos e acríticos, pois estas publicações caseiras tinham como proposta apresentar perspectivas distintas daquelas institucionalizadas sobre os mais diversos temas, como literatura, quadrinhos, música, tecnologia etc. No entanto, apesar de existirem de maneira disseminada na cultura ocidental, os *fanzines* eram ainda limitados a um grupo bem restrito de pessoas que tinham acesso àquele ambiente de difusão e divulgação de novas ideias. Os *fanzines* eram produzidos de maneira artesanal, xerocados e enviados por meio de correio. Seu custo era relativamente alto para a época e sua forma de divulgação principal era o “boca a boca”, fazendo com que o alcance de novos interessados ficasse sempre limitado a um pequeno grupo de iniciados. Além disso, no *fanzine*, pela própria estrutura do produto e pelo meio de produção, era necessário ter uma ou algumas poucas pessoas coordenando todo o processo. Apesar de poder existir colaboração, os *fanzines* eram feitos e organizados de acordo com a visão de mundo de seus “editores”, permitindo alguma interação e troca de experiências sobre temas que não eram contemplados de forma suficiente pelas grandes corporações, mas que não representavam aqui uma libertação completa da lógica industrial da cultura de massa. Afinal, os *fanzines* seguiam o modelo de publicações institucionalizadas, mesmo quando combatiam os ideais mediáticos em suas próprias publicações.

As iniciativas de cultura livre disseminadas a partir da internet seguem um caminho contrário. Tomemos como exemplo o *GitHub*¹²², um site que tem como

¹²² <https://github.com/>

propósito permitir que pessoas e empresas com propostas de projetos com código aberto possam divulgar e receber colaborações para o desenvolvimento de *softwares* e soluções livres de *copyright*. No *GitHub*, a partir do momento em que um projeto é iniciado, todos têm acesso ao código-fonte, podendo propor mudanças, testar e se apropriar das ideias disponibilizadas. Como todos têm acesso simultâneo a tudo o que está acontecendo e todos podem alterar os programas simultaneamente, a imagem primeira que nos vem à mente é de algo impossível de funcionar. Afinal, sem coordenação direta alguma, é possível criar qualquer coisa que não seja apenas bagunça?

Quando discutimos, no tópico 2.2 (*Complexidade na Comunicação*), a relação entre a realidade caótica e a possibilidade de produção de conhecimento e de viabilidade do ato da comunicação, vimos que a realidade mesmo sendo imprevisível em determinadas instâncias não impede que conhecimento e informação possam ser difundidas. Esse é, acreditamos, o mesmo caso do *GitHub*, que se mostra como uma realidade caótica onde se opera a produção de conhecimento em larga escala a partir da ação simultânea de inúmeras pessoas. O *GitHub* é caótico porque é impossível prever quantas pessoas vão interferir em determinado projeto e de que forma farão isso. Além disso, como dezenas de alterações podem ser operadas simultaneamente, o sistema está preparado para guardar todas as versões de todos os participantes para garantir que nenhuma alteração ruim desperdice uma versão melhor do programa que havia sido feita antes, ao mesmo tempo em que permite a visualização ampla do desenvolvimento colaborativo do projeto. Diferentemente do *fanzine*, portanto, em que a coordenação se dava por poucas pessoas e o modelo era o da mídia tradicional, em um projeto como o *GitHub* – e, acreditamos, nos projetos de colaboração online como um todo – a coordenação é operada duplamente pelo sistema e por todas as pessoas envolvidas no projeto, sendo o seu modelo algo totalmente distinto de qualquer tipo de trabalho conjunto antes da internet. É esse modelo que se repete nos exemplos que analisaremos mais adiante, na continuidade deste capítulo.

Finalizando nossa apresentação da ideologia da cultura livre e do *open source* deixamos aqui uma síntese do que significa esses ideais para as pessoas que estão envolvidas com iniciativas que defendem esses princípios. Seguem aqui dois *tweets* publicados pelo perfil do *UbuWeb*¹²³ que representam o ideal da cultura livre:

¹²³ <http://www.ubu.com/>



Figura 10 - *Tweets* do site *UbuWeb* sobre a ideologia da cultura livre.

O *UbuWeb* é um site mantido pelo poeta norte-americano Kenneth Goldsmith, funcionando como um depósito de arquivos de todo tipo (livros em *pdf*, vídeos e arquivos de áudio) que são distribuídos de forma livre e gratuita, sem nenhum tipo de restrição para acesso ou *download*. O *site* representa de forma bem clara a ideologia da cultura livre, oferecendo um conteúdo interessante e culturalmente prestigiado, sem exigir nenhum tipo de troca para o usuário que busca se beneficiar da proposta. O *site* aceita colaborações de pessoas que se coloquem como voluntários para digitalizar material de áudio e texto, mas recusa auxílio financeiro e anúncios. Seu propósito, como afirma o manifesto do *site*, é difundir cultura de forma livre para todos¹²⁴. Os dois *tweets* que apresentamos anteriormente trazem duas ideias que se aplicam, quase que invariavelmente, a todos os projetos de colaboração online: 1) o dinheiro não é o mais importante; 2) as pessoas colaboram por questões afetivas e interesse na difusão do conhecimento. Esses dois aspectos serão lembrados em nossa

¹²⁴ Nas palavras do próprio Kenneth Goldsmith: “You’ll never find an advertisement, a logo, or a donation box. UbuWeb has always been and will always be free and open to all” (Disponível em: <<http://www.ubu.com/resources/index.html>>, Acesso em 01/05/2014).

análise da *Wikipédia*, que faremos no último tópico, depois de apresentarmos as conexões entre a transdisciplinaridade e a colaboração online.

4.4 O aspecto transdisciplinar da colaboração online

A colaboração, em seus mais diversos âmbitos, gera produtos que aparentemente entram em competição com os outros produtos que fazem parte da lógica capitalista. Assim, seguindo esse raciocínio, teríamos que afirmar que um álbum de um artista que é gravado de maneira independente e lançado por meio de financiamento coletivo está competindo com artistas contratados por gravadoras; escritores que autopublicam seus livros estão competindo com editoras etc. Mas, na verdade, entendemos que esses processos não são excludentes, mas complementares. Na lógica binária de uma compreensão da cultura como oposição entre produtores e consumidores, o que se procura é sempre identificar quem está no topo da relação, gerando conteúdo que será assimilado pelos outros. Quando, com a tecnologia digital, passamos a ver a eliminação desses espaços tão dicotômicos, entramos então no campo daquilo que Nicolescu (1999) chama de terceiro incluído.

De acordo com Nicolescu a lógica binária (A e não-A) atende bem a determinadas situações da vida. O exemplo utilizado por Nicolescu (1999, p.38) é do tráfego em uma estrada, sendo que faz todo sentido considerar que os dois sentidos (permitido e proibido) satisfazem as necessidades da organização do trânsito. Em questões sociais, políticas e culturais, no entanto, a lógica binária não é sempre suficiente para que possamos compreender a dinâmica da realidade. Relações como certo ou errado, bem ou mal, direita ou esquerda, nem sempre são adequadas a todas as situações justamente porque acabam direcionando nosso olhar para a exclusão. A questão da colaboração é justamente essa, de uma superação da lógica binária, a lógica que propõe uma dicotomia entre produtores e consumidores. A colaboração online subverte essas relações acolhendo as mais diversas possibilidades, gerando um discurso de complementaridade, inclusão e coexistência.

Para Nicolescu (1999, p.13) ocorreram duas revoluções significativas no século XX, uma no campo da física quântica e outra no desenvolvimento e popularização da informática. A revolução quântica nos permitiu conhecer uma parte realidade até então impossível de investigar, nos levando a uma nova compreensão das

relações entre o ser humano e a natureza. A revolução informática, por outro lado, nos proporcionou a liberação do tempo e do espaço, permitindo a partilha de conhecimentos e o avanço das possibilidades de comunicação e interação entre pessoas do mundo todo. No entanto, apesar desses notáveis avanços, não parecemos transformar a vida das pessoas para melhor em nível global: muitas pessoas ainda passam fome, destruimos a natureza com ainda mais ímpeto e temos mais armas capazes de eliminar a vida humana da Terra. Como afirma Nicolescu, “na era da razão triunfante, o irracional é mais atuante que nunca” (NICOLESCU, 1999, p.14). Disso decorre, na opinião do referido autor, o avanço de uma tripla destruição (material, biológica e espiritual) em nome de um ideal de mundo funcional, uma “tecnociência cega mas triunfante, que só obedece a implacável lógica da eficácia pela eficácia” (NICOLESCU, 1999, p.16). Mas Nicolescu não é um pessimista. Para ele, assim como para Morin e os autores da complexidade, contra a cegueira condicionada do conhecimento simplificado, existe sempre a possibilidade do renascimento (ou autonascimento, como afirma Nicolescu) de uma consciência que consiga conectar, dialogar e pensar em conjunto, mas do que simplesmente separar e isolar os conhecimentos. E esse autonascimento se dá, necessariamente, através da transdisciplinaridade. Entendemos a colaboração online como um fenômeno que está inteiramente inserido nesse contexto transdisciplinar, o que pode ser atestado pela imensa gama de saberes distintos envolvidos na construção de ferramentas colaborativas, indo desde a engenharia de *software* até o gerenciamento de comunidades e organizações sociais.

Um olhar transdisciplinar no campo das ciências é sempre difícil de ser incentivado, por dois motivos principais: 1) as ciências se desenvolveram por meio de sua característica disciplinar e, assim, parece contraditório buscar romper com o modelo que gerou o avanço que foi alcançado por meio de um tipo específico de pensamento; 2) estamos convencidos (principalmente pelos resultados técnicos que obtivemos) de que a busca pela ordem e pelas generalizações são o caminho para o bom conhecimento, o conhecimento seguro, que trará bons frutos para a humanidade. Assim, defender uma forma de encarar a realidade que insere o caos e o indeterminado no campo do conhecimento, parece ser uma tentativa de ir contra a racionalidade.

No caso da colaboração online acreditamos que é exatamente isto que ocorre, já que, nos baseando em uma lógica da eficácia, não seria viável considerar que uma ação promovida de forma coletiva, sem nenhuma coordenação aparente e envolvendo as inúmeras intercorrências das ações imprevisíveis de participantes

anônimos pudesse funcionar. No entanto, é exatamente isso que ocorre nos projetos colaborativos que são desenvolvidos na *web*, como o *Linux*, a *Wikipédia* e outros projetos com código aberto que promovem a ideologia da participação voluntária e livre em relação ao acesso, criação e disseminação de dados. São sistemas caóticos, não hierárquicos, mas que apresentam resultados positivos que podem gerar benefícios para todos os envolvidos. Como dissemos anteriormente, os projetos colaborativos são exemplos significativos do desenvolvimento do conhecimento transdisciplinar em sistemas complexos, o que nos faz questionar se apenas aquilo que é aparentemente ordenado e regulado pode gerar resultados satisfatórios.

Nicolescu aponta que o desenvolvimento da física quântica nos obrigou a considerar a existência de múltiplas frentes de explicação para determinados fenômenos, além de aceitarmos que a realidade não é tão ordenada quanto parecia. Uma dessas rupturas acontece em relação à lógica clássica que trata de pares contraditórios. Os três axiomas clássicos da lógica aristotélica (princípio de identidade, não-contradição e terceiro excluído) parecem ainda hoje tão seguros e eficientes que se torna quase impossível questionar seus fundamentos e consequências. O princípio de identidade, por exemplo, afirma algo que pode ser facilmente confirmado pela razão, ou seja, que se um enunciado é verdadeiro então ele é verdadeiro, ou $A = A$. Já o princípio de não-contradição afirma que é impossível que uma mesma proposição seja verdadeira e falsa ao mesmo tempo e sob o mesmo aspecto, o que também tendemos a concordar de imediato, já que aparentemente não faz sentido aceitar que algo seja e não seja o que é. Por fim, o princípio do terceiro excluído afirma que uma proposição deve ser verdadeira ou falsa, não podendo existir uma terceira opção. Da mesma forma, ou algo existe ou não existe, não é possível haver um intermediário entre a existência e a inexistência de um ente, como também não é possível que o mesmo ente seja ao mesmo tempo ele e não-ele. Também esse princípio nos parece completamente aceitável quando pensamos em sua estrutura conceitual. Nicolescu, contudo, questiona que considerando a existência de outros níveis de realidade¹²⁵ teríamos também que considerar a possibilidade de que esses axiomas seguros e inquebrantáveis passassem por reformulações.

¹²⁵ Quando falamos em física clássica (que estuda a realidade aparente, o que podemos perceber com os sentidos), física quântica (que estuda o mundo micro) e teoria da relatividade (que volta seu olhar para o macrocosmo), já podemos perceber a existência dessa correlação entre níveis de realidade na própria ciência.

Nicolescu discute como a ciência passou a aceitar a contradição como uma forma de encarar a realidade, já que não podia combatê-la, e também como, a partir da influência do filósofo romeno Stéphane Lupasco (1900-1988), foi desenvolvida uma lógica do terceiro incluído, uma lógica com três valores (A, não-A e T) não contraditórios. O termo T, presente no terceiro incluído implica em afirmar que existe um terceiro termo que é, ao mesmo tempo os outros dois opostos (A e não-A). Como representação gráfica, esse raciocínio proposto por Nicolescu pode ser representado assim:

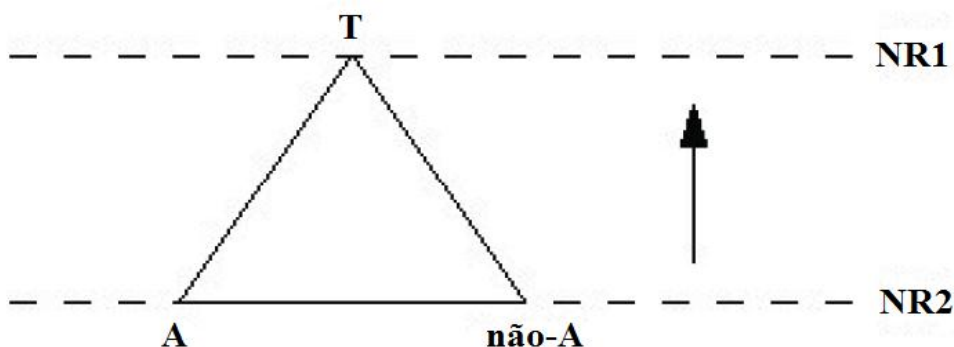


Figura 11 - Representação simbólica da lógica do terceiro incluído

Nessa figura, os termos A e não-A representam os elementos básicos da lógica de exclusão que coloca os opostos como unidades meramente contraditórias. A inclusão do terceiro (T), contudo, estabelece a possibilidade dos dois níveis de realidade apresentados na figura (NR1 e NR2), onde o NR1 é aquele que permite o dinamismo da superação da contradição, unindo e interligando os elementos do NR2. Na prática, como vemos pela seta que vai da direção do NR2 para o NR1, o terceiro (T) é justamente a possibilidade de contextualização dos opostos. Sem o terceiro incluído instaurando uma correlação entre diferentes níveis de realidade, os elementos opostos existem como princípios distintos, isolados. A integração, portanto, só é possível nos parâmetros de uma nova lógica. Nas palavras de Nicolescu:

Um único e mesmo nível de Realidade só pode provocar oposições antagônicas. Ele é, por sua própria natureza, *autodestruidor*, se for completamente separado de todos os outros níveis de Realidade. Um terceiro termo, digamos, T', que esteja situado no mesmo nível de Realidade que os opostos A e não-A, não pode realizar sua conciliação. (NICOLESCU, 1999, p.37)

Essa proposta é uma tentativa, por meio da transdisciplinaridade, de buscar superar entre todo tipo de oposições extremas. A perspectiva reducionista, por exemplo, se coloca como uma tentativa de compreender a realidade por meio de uma visão binária, defendendo a existência de categorias absolutas que não podem dialogar entre si. O não-reducionismo é a crítica direta a esta perspectiva. Mas a simples crítica ao dualismo não é, para Nicolescu, a superação desse modelo, mas sim fruto ainda de uma lógica binária (NICOLESCU, 2012, p. 23). Por isso, o autor afirma que a transdisciplinaridade busca ir ainda mais longe, almejando a superação de todo tipo de oposições, ou seja, é uma busca pela conciliação do conhecimento e do pensamento, mais do que de uma tentativa sobrepujar um modo de se compreender a realidade, seja ele qual for.

No caso específico da lógica do terceiro incluído, os três termos (A, não-A e T) procuram superar a necessidade de pensarmos a realidade como uma sucessão de fatos. Como afirma Nicolescu (1999, p.37), na lógica defendida pela transdisciplinaridade o que existe é uma coexistência no mesmo momento do tempo¹²⁶. A maior dificuldade, contudo, é conseguirmos aceitar a consequência que isto traz, nos posicionando contra a ideia de verdade absoluta no campo do conhecimento, verdade que, em geral, é construída através raciocínios estritamente lógicos. Como afirma Nicolescu: “A lógica é a ciência que tem por objeto de estudo as normas da verdade (ou da ‘validade’, se a palavra ‘verdade’ for forte demais em nossos dias). Sem norma, não há ordem” (NICOLESCU, 1999, p.34). E como a maior parte do nosso conhecimento é construída em torno da nossa confiança na ordenação do mundo, eliminar a ordem do sentido da existência é também, de certa forma, eliminar a coerência das pesquisas e dos esforços para compreender a realidade. Contudo, se considerarmos a complexidade e a transdisciplinaridade como possibilidades e conquistas para o campo do conhecimento não nos veremos, necessariamente, diante de um problema, mas diante de uma nova forma de enxergar a realidade.

Vê-se porque a lógica do terceiro incluído não é simplesmente uma metáfora para um ornamento arbitrário da lógica clássica, permitindo algumas incursões aventureiras e passageiras no campo da complexidade. A lógica do terceiro incluído é uma lógica da complexidade e até mesmo, talvez, *sua* lógica privilegiada, na medida em que permite atravessar, de maneira coerente, os diferentes campos do conhecimento (NICOLESCU, 1999, p. 38).

¹²⁶ Diferentemente da lógica hegeliana, por exemplo, que em seu movimento contínuo de tese, antítese e síntese (se estabelecendo como uma nova tese, que terá uma antítese, de onde surgirá uma síntese etc.) se estabelece como um movimento de sucessão no tempo.

A falta dessas fronteiras bem delimitadas pode ser aparentemente um problema, mas estes são os desafios de se encarar a realidade como ela é, como um todo complexo, e não reduzindo a mesma a um esquema de simplificação que facilita a análise do pesquisador. É justamente esse, acreditamos, o caso da colaboração online. Se nos colocarmos no parâmetro da lógica da exclusão não conseguiremos sair da dicotomia estabelecida, e já quase exaustivamente abordada em muitos trabalhos acadêmicos que discutem o tema, entre tecnologia boa ou má, com resultados positivos ou negativos etc. Dos exemplos que utilizamos neste trabalho para tratar da colaboração online, certamente o que melhor representa essa percepção de uma lógica da inclusão, construída em termos transdisciplinares, é a *Wikipédia*, que iremos analisar agora.

4.5 *Wikipédia* e produção colaborativa de conhecimento online

Muitas pessoas que desqualificam a *Wikipédia* (Lanier, 2012; Keen, 2009) estabelecem comparações com as enciclopédias físicas, em especial com a Enciclopédia Britânica, para mostrar que a *Wikipédia* é inferior em confiabilidade de seu conteúdo e que, por isso, não poderia substituir uma enciclopédia com conteúdo criado e revisado por especialistas. Contudo, se ultrapassarmos a lógica binária, através da qual vamos querer saber quem é melhor de acordo com determinados parâmetros, poderemos perceber que a *Wikipédia* não é uma ameaça para nenhuma enciclopédia física, e, de modo inverso, também não terá sua existência ameaçada por conta das possíveis desvantagens que ela pode ter. A verdade é que a enciclopédia colaborativa tem um propósito diferente das enciclopédias tradicionais e, justamente por isso, pode coexistir com elas sem que nenhuma tenha que substituir a outra.

Mas se a *Wikipédia* se define como “a enciclopédia livre”, em que ela realmente se difere das enciclopédias tradicionais? Entendemos que ela se distancia das iniciativas usuais de enciclopédias justamente pelas características que analisamos anteriormente quando discutimos a cultura livre: trata-se de uma iniciativa com código aberto, que permite acesso livre ao conteúdo e aceita colaboração de qualquer pessoa, indistintamente.

Claro que a mera possibilidade de se imaginar um artigo de uma enciclopédia sendo editado por dezenas ou talvez centenas de pessoas nos leva a uma

imagem de certa forma caótica. Chris Anderson, não sem razão, chega a afirmar que a *Wikipédia* provou ser possível que se tire “ordem do caos” (ANDERSON, 2006, p.69). Mas uma coisa que a complexidade nos ensina é que o caos não é, necessariamente, balbúrdia. Na verdade, a realidade é caótica em muitas instâncias, o que não nos impede de gerenciarmos projetos e coordenarmos aspectos específicos da vida com eficiência. Podemos utilizar o sistema educacional como um exemplo dessa realidade caótica. Em uma mesma sala, um professor pode encontrar estudantes com motivações totalmente distintas, bem como interesses, capacidades cognitivas e atitudes diversas. Tudo isso implica em um grande nível de imprevisibilidade para o trabalho docente, levando a pessoa que tem a função de educar e transmitir conhecimento naquele determinado contexto a pensar em que estratégias pode utilizar para lidar com tamanha diversidade. Mas o fato é que, mesmo percebendo as diferenças reais entre todos os estudantes e identificando que o resultado de seu trabalho é muito suscetível a mudanças de temperamento e dedicação dos estudantes (algo realmente difícil de prever), nada disso impedirá que o professor possa entrar em sala de aula e realizar seu trabalho, inclusive podendo alcançar sucesso, apesar de todo o caos que transparece na multiplicidade representada pelos estudantes e pelo ambiente escolar como um todo. Além disso, inúmeros fatores não previstos podem ocorrer durante as aulas, tanto externos (um som de um acidente de carros pode distrair a turma, por exemplo) como internos (alguns estudantes podem participar da aula com muitas perguntas, modificando o rumo inicial da proposta ou, pelo contrário, os estudantes podem permanecer apáticos durante toda a aula inviabilizando determinado planejamento do professor). Com esse exemplo queremos reiterar que o fato de uma realidade se mostrar caótica em determinados aspectos não significa que não poderemos criar estratégias e mecanismos de ação para lidar com essa mesma realidade.

Assim como o ambiente da sala de aula a *Wikipédia* é, também, um exemplo efetivo de uma realidade caótica, lembrando mais uma vez que não utilizamos aqui a palavra caos no sentido mais usual de uma desorganização negativa, que nos impede de agir. Encaramos o caos a partir da perspectiva da complexidade, que considera a ordem, a desordem e os processos de organização como dinâmicas próprias de toda a nossa existência. Como afirma Morin:

Num universo de pura ordem, não haveria inovação, criação, evolução. Não haveria existência viva nem humana. Do mesmo modo nenhuma existência seria possível na pura desordem, porque não haveria nenhum elemento de

estabilidade para se instituir uma organização. As organizações têm necessidade de ordem e necessidade de desordem. (MORIN, 2011, p.89)

A ideia, defendida por Morin, de que as organizações precisam de ordem e desordem, encontra eco na perspectiva defendidas por outros pesquisadores. Curvello (2001), por exemplo, discute a questão do caos no interior das organizações, apontando para a dificuldade de nos adaptarmos a uma realidade que se direciona de forma cada vez mais acelerada para uma realidade bem diferente daquela com a qual estávamos habituados, sustentada pelos princípios da racionalidade e das hierarquias. Para Curvello uma questão central é considerar o aspecto humano no interior dessas transformações tecnológicas, repensando o lugar da comunicação na construção das organizações buscando “superar a razão instrumental e linear e substituir os modelos de transmissão e controle por modelos mais dialógicos, mais interativos e menos controlados” (CURVELLO, 2001, p.12).

A *Wikipédia* sintetiza essas questões com sua dinâmica própria de organização não-linear, organização que depende muito mais de uma ferramenta suficientemente bem elaborada para garantir que o objetivo não seja deturpado, incentivando assim a participação das pessoas interessadas. Como afirma Shirky, referindo-se à estrutura da *Wikipédia*, “com os tipos certos de ferramenta colaborativa e o tipo certo de pacto com os usuários, é possível fazer com que um grupo grande trabalhe em um projeto que seja livre para todos” (SHIRKY, 2012, p.15).

A *Wikipédia* possui uma estrutura simples. Na página inicial vemos um artigo de destaque, eventos recentes (outra característica interessante da *Wikipédia*, já que fatos da atualidade são adicionados quase que imediatamente ao acervo da enciclopédia) e algumas seções com curiosidades. Na coluna à esquerda do leitor podemos ver indicações para possíveis colaboradores (indicando como criar e editar páginas, fazer donativos etc.) e ferramentas úteis para quem deseja utilizar conteúdo da *Wikipédia*. Na coluna à direita do leitor existe uma apresentação da proposta, mais estímulos à participação e direcionamento para a comunidade. No exato momento em que escrevo, a *Wikipédia* me apresenta a informação de que existem 829.021 artigos em português.

Quando acessamos um artigo da *Wikipédia* podemos ver algumas abas acima do artigo (figura 12). São elas: *discussão* (um espaço para debater eventuais erros ou propor sugestões para o artigo), *editar código-fonte* (o lugar para editar efetivamente o artigo com alterações ou acréscimos), *editar* (uma versão mais simples da aba anterior para pessoas não familiarizadas com edição de código-fonte em *html*) e *ver histórico* (onde é possível acompanhar todas as versões do artigo, com elementos da discussão e verificação das versões anteriores).

The image shows a screenshot of the Portuguese Wikipedia page for Jorge Luis Borges. At the top, there are navigation tabs: 'Artigo', 'Discussão', 'Ler', 'Editar', 'Editar código-fonte', and 'Ver histórico'. The 'Ler', 'Editar', 'Editar código-fonte', and 'Ver histórico' tabs are circled in orange. Below the tabs is a search bar with the text 'Pesquisar'. The main content of the page includes the title 'Jorge Luis Borges', a sub-header 'Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.', and a biographical paragraph. To the right of the text is a biographical infobox with a photograph of Borges and a table of his personal details.

Nascimento	24 de agosto de 1899 Buenos Aires
Morte	14 de junho de 1986 (86 anos) Genebra
Nacionalidade	 Argentino
Ocupação	Poeta, contista, ensaísta
Influências	Influências [Expandir]

Figura 12 - Exemplo de funcionalidades de página na *Wikipédia*

A partir dessa estrutura simples qualquer pessoa pode usufruir de todas as possibilidades que a *Wikipédia* oferece, sem nenhum tipo de limitação ou entraves. A única norma que existe é o bom senso, que serve como um elemento de autorregulação para todos os usuários da ferramenta.

Algo importante de ressaltar é que a participação nos projetos colaborativos envolve determinados ganhos, ainda que não sejam do tipo financeiro, e esse é certamente um elemento motivador para muitos usuários. A *Wikipédia* permite que cada usuário crie uma conta própria no *site* para vincular suas alterações e inclusões de novos artigos ao seu perfil. Apesar de não ser uma ação obrigatória¹²⁷ a própria enciclopédia colaborativa estimula os usuários a fazerem isso através de sua página de benefícios

¹²⁷ Quando o usuário opta por ficar anônimo as alterações realizadas por ele ficam marcadas com o número do IP (*Internet Protocol*) do computador que ele está usando.

para usuários registrados¹²⁸, sendo que consideramos aqui como principal fator para adesão à essa proposta o ganho de reputação ou capital social. Essa ideia de ganho de reputação, de prestígio, está presente com maior ou menor ênfase em todos os projetos colaborativos online. A título de exemplificação, elaboramos o quadro a seguir, que mostra a relação entre a ferramenta de colaboração online (*software* ou projeto) e as propostas, tipos de ações colaborativas dos usuários e expectativas de ganho pessoal com a participação no processo colaborativo em questão:

<i>Software / projeto colaborativo</i>	Proposta da ferramenta colaborativa	Possibilidades de colaboração	Ganhos pessoais para os colaboradores
Duolingo	Curso de língua estrangeira	Tradução da <i>Wikipédia</i> do inglês para outras línguas	Aprendizado de uma língua estrangeira e acesso à versão traduzida da <i>Wikipédia</i>
<i>Wikipédia</i>	Enciclopédia online	Edição e criação de novos artigos, ampliando o alcance da enciclopédia	Reputação pessoal e ampliação da confiabilidade da <i>Wikipédia</i> como um todo
<i>Sites de financiamento coletivo</i>	Financiamento de projetos	Viabilização de projetos não acolhidos por corporações e/ou empresas de grande porte	Recompensas prometidas pelo(s) criador(es) do projeto financiado
Firefox	Navegador de internet	Teste e proposição de melhorias para o produto	Reputação pessoal e acesso a um navegador mais eficiente para uso próprio
Re-captcha	Ferramenta para <i>download</i> seguro	Contribuição com a digitalização de livros a partir de programas que dependem de reconhecimento de caracteres	Ter acesso a um maior número publicações digitalizadas e disponibilizadas gratuitamente na <i>web</i>
Linux	Sistema operacional	Desenvolvimento e teste das diferentes versões do sistema operacional	Reputação pessoal e acesso a um sistema operacional mais estável para uso próprio

Figura 13 - Quadro com elementos característicos de projetos colaborativos online

¹²⁸ http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Usu%C3%A1rios_registrados

Vemos, pelo quadro acima, que a questão do prestígio alcançado pelo ato de colaborar com determinados projetos é relevante em muitas situações. Mesmo no caso dos *sites* de financiamento coletivo acreditamos que a reputação é um peso a mais, já que dentre as possíveis recompensas oferecidas pelos criadores de um projeto que está em um processo financiamento¹²⁹ pode estar a inclusão do nome do colaborador como patrocinador ou sócio do projeto. A expressão *capital social* é utilizada, em diferentes contextos, por diversos autores, dentre eles Pierre Bourdieu, que aborda a questão da seguinte maneira:

O capital social é o conjunto de recursos atuais ou potenciais que estão ligados à posse de uma rede de relações mais ou menos institucionalizadas de interconhecimento e inter-reconhecimento, ou, em outros termos, à vinculação a um grupo como conjunto de agentes que não somente são dotados de propriedades comuns (...) mas também, são unidos por ligações permanentes e úteis (BOURDIEU, 1998, p. 67).

Essa definição se encaixa bem em nossa análise por representar o nível de interesse que cada pessoa tem na vida em sociedade a partir de determinadas relações sociais construídas com base na necessidade e vantagem da vida em conjunto. A construção do capital social ocorre em qualquer tipo de ambiente, seja ele virtual ou não, e funciona como uma troca de reconhecimentos: ao mesmo tempo em que minha ação é uma ação em busca de notoriedade e prestígio ela gera um benefício para a sociedade, de forma que a luta pelo reconhecimento tende a ser mais vantajosa do que o contrário.

A *Wikipédia* (assim como todos os outros tipos de projetos colaborativos) permite a colaboração anônima. Ninguém é obrigado a se identificar com o nome real e fazer referências a si mesmo nas comunidades, fóruns ou espaços de discussão. Ainda assim, quando analisamos o histórico de edições de determinados artigos, o que vemos é justamente a demarcação desse espaço pessoal onde cada usuário constrói ali uma identidade própria desse novo ambiente de socialização e compartilhamento de ideias e propósitos. Aqui visualizamos de forma clara a proposta de Stuart Hall (2006), quando este afirma que vivemos em uma época em que possuímos identidades em transformação em detrimento de uma identidade única e imutável.

¹²⁹ Um projeto divulgado em um site de financiamento coletivo precisa garantir recompensas para os colaboradores. A ideia é que não se trata de um sistema de doações, mas de financiamento em sentido estrito, o que implicaria em algum tipo de retorno para as pessoas que tornaram o projeto possível. No caso do financiamento de um espetáculo de teatro, por exemplo, uma recompensa poderia ser o ingresso para a estreia. Cada recompensa depende do valor que é ofertado, o que torna o processo de construção do projeto bem mais complexo.

O que move o usuário da *Wikipédia*, assim como a pessoa interessada em se comprometer com qualquer tipo de ação colaborativa online, nunca é algo claro e definido. O próprio ambiente da internet permite que as pessoas assumam esses diversos papéis sem que percam a conexão com o mundo e com as atividades corriqueiras com que precisam se envolver (trabalho, lazer, família etc.). Mas a questão é que é realmente difícil encontrar um ponto comum nas motivações das pessoas para a colaboração online, principalmente por ser possível identificar dois tipos distintos de usuários: a) O colaborador usual, ou seja, aquela pessoa que consulta um artigo da *Wikipédia*, percebe um erro e decide sugerir uma alteração, mas não faz isso com frequência; b) O colaborador ativo, aquele que cria novos artigos, analisa o trabalho de outros colaboradores constantemente e se envolve emotivamente com a proposta.

No entanto, apesar de não termos muitas possibilidades de diferenciar como se comportam as pessoas com interesses em projetos colaborativos nos ambientes online, acreditamos, a partir da observação que temos feito na internet, que existem dois fatores de grande impacto na possibilidade de colaboração:

- 1) Uma ferramenta barata e de simples utilização;
- 2) A garantia de que os benefícios do trabalho feito continuarão com os usuários.

Vemos esses dois fatores presentes na *Wikipédia*. De um lado temos uma ferramenta extremamente simples, como demonstramos anteriormente, que, para alterações mais rápidas, não exige muito mais do que um computador conectado à internet e a habilidade de realizar edição de texto (além do conhecimento sobre aquele tema em que a pessoa pretende contribuir, naturalmente). Além disso, existe uma política aberta de gerenciamento dos procedimentos e manutenção da ferramenta que, de certa forma, faz com que o usuário participante se sinta respeitado como alguém que de fato faz parte daquela comunidade.

Uma situação que exemplifica bem o que estamos dizendo é o fato de que a *Wikipédia* passou recentemente por um processo de alteração de suas configurações de privacidade e fez isso abrindo uma consulta pública para discutir os novos termos e validar a decisão perante a comunidade interessada. O texto que explica como ocorreu o processo pode ser acessado no *blog* da *Wikipédia*¹³⁰ e está disponível em 15 línguas, incluindo o português. Como mostra o *blog*, a discussão online durou cinco meses e

¹³⁰ O *blog* oficial da *Wikipédia* se chama *Wikimedia* e seu endereço online é esse: <http://blog.wikimedia.org/>

meio e o resultado final com os novos termos de privacidade é o resultado das contribuições e acordos firmados por membros da comunidade. De acordo com Michelle Paulson:

A nossa proposta inicial da nova política de privacidade passou por revisão da comunidade Wikimedia e detonou um debate animado. Na verdade, a discussão circundante à política de privacidade, diretrizes de retenção de informação, e a Política de Acesso à Informação Privada foram contabilizadas mais de 195000 palavras e deram como resultado mais de 250 mudanças nos documentos. O que surgiu foi uma política de privacidade bem mais forte que reflete os valores da comunidade global Wikimedia. (PAULSON, 2014. Disponível em: <http://blog.wikimedia.org/2014/05/07/launching-a-privacy-policy-built-the-wiki-way/>, Acesso em: 01/06/2014).

Essa perspectiva de valores da comunidade debatida e organizada pela própria comunidade avança na direção daquilo que Shirky aponta como um problema político essencial para toda e qualquer organização sócia, ou seja, quem vai defender as pessoas que defendem nossos interesses? A forma mais justa de atrair a atenção das pessoas para a colaboração nos parece ser essa estratégia de inclusão adotada pela *Wikipédia*. Podemos perceber a diferença do que ocorreu nesse processo de atualização das políticas de privacidade da *Wikipédia* com ações semelhantes por parte de corporações que não tem a mesma ideologia de conexão com a comunidade e com a liberdade de ideias. Quando o *Google* ou o *Facebook* atualizam quaisquer configurações em seus sistemas ou algoritmos, os usuários que utilizam estes serviços são comunicados e convidados a analisarem os novos termos de adesão e uso das ferramentas afetadas. Caso não concorde com os novos termos, o usuário tem o direito de cancelar sua conta, mas não é dada a ele a oportunidade de discutir os fundamentos daqueles termos e propor alterações. Mas por que não? Provavelmente porque dá muito trabalho (basta pensar nos cinco meses e meio de discussões da *Wikipédia* para revisar um único documento) e, principalmente, porque a percepção dessas empresas sobre o seu público é que eles são clientes (e em alguns casos, talvez, produtos), mas não colaboradores.

A imagem a seguir resgata justamente esse ideal da *Wikipédia*, de uma ação coletiva que proporciona a criação de um todo maior do que a simples soma das partes, algo compartilhado pela grande maioria das iniciativas que estamos analisando aqui com enfoque na colaboração online:

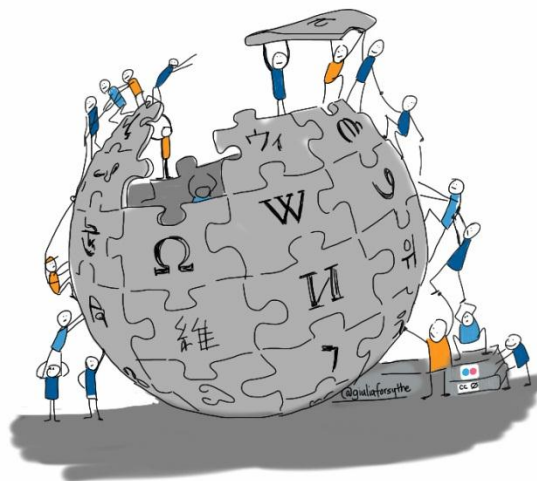


Figura 14 – “*Wikipédia*: construída através da colaboração”. Ilustração de Giulia Forsythe¹³¹.

Participar de uma iniciativa colaborativa como a *Wikipédia* envolve um acordo: conhecer como a proposta funciona e aderir aos seus termos. Ninguém é contratado para editar verbetes da *Wikipédia*, mas quem o faz deve assumir o compromisso de fazer parte de uma comunidade com regras e princípios¹³². Essas regras envolvem atitudes como não proferir ameaças, não fazer assédio moral, não fazer ataques pessoais e não promover guerras de edição. De todos esses aspectos mencionados acreditamos que a discussão sobre as “guerras de edição” merece destaque, já que representa bem o fato de que, apesar de ser livre, a *Wikipédia* precisa de um direcionamento mínimo para que funcione efetivamente. “Guerra de edição”¹³³ é o termo utilizado pela *Wikipédia* para designar o ato de se voltar imediatamente artigo a uma versão anterior, sem iniciar uma discussão sobre a necessidade de determinadas mudanças. A *Wikipédia* grava todas as versões editadas dos seus artigos e qualquer pessoa pode voltar um artigo para uma versão anterior se achar que seja necessário¹³⁴. Caso um usuário faça uma reversão imediata para a versão anterior sem nenhum motivo justificável, é possível que os outros usuários que já editaram o artigo comecem a fazer o mesmo ininterruptamente, destruindo a viabilidade do artigo, que estaria

¹³¹ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikipedia_by_Giulia_Forsythe.jpg

¹³² A *Wikipédia* possui uma série de normas de conduta que podem ser consultadas aqui: http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Normas_de_conduta

¹³³ http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Guerra_de_edi%C3%A7%C3%A3o

¹³⁴ Um caso em que isso é aceitável é para rebater o que a *Wikipédia* chama de “vandalismo”, ou seja, quando alguém apaga informações relevantes ou muda o texto de um artigo para algo que não tem relação com o foco do debate. Nesse caso, voltar o artigo para a versão anterior desestimula o vândalo, que teve muito trabalho para destruir algo que pode ser recuperado em poucos segundos.

completamente diferente de hora em hora, por exemplo. Para evitar a “guerra de edições” a *Wikipédia* defende que as alterações devam ser discutidas na seção apropriada antes de serem revertidas. Caso um usuário faça três ou mais reversões em um período de 24 horas ele ficará bloqueado, sendo impossibilitado de editar a *Wikipédia* por um dia. A política de bloqueio engloba também casos em que ocorram ameaças, tentativas de calúnia e outros comportamentos não aceitáveis de acordo com as normas de conduta. Apesar de sempre ser possível que apareça uma pessoa mal-intencionada, interessada apenas em destruir o trabalho que foi realizado por outras pessoas, a estrutura da *Wikipédia*, de certa forma, prioriza muito mais o trabalho de quem pretende colaborar do que o contrário, o que, por si só, já é um estímulo para a colaboração. Estando o foco nas pessoas e sendo a ferramenta criada para permitir que as pessoas possam desenvolver algo a partir de seu desejo de colaboração, a *Wikipédia* consegue realizar um pacto com os usuários de confiança e zelo, o que acaba por motivar mais pessoas a se tornarem guardiões do espaço comum da *Wikipédia*.

Evite

A melhor maneira de resolver uma disputa é, a princípio, evitá-la.

Seja respeitoso para com os outros e seus pontos de vista. Isto significa primariamente: **Não fique revertendo as mudanças de uma disputa.** Quando alguém fizer uma edição que você considera preconceituosa ou imprecisa, *melhorar* esta edição, é melhor que revertê-la. Faça um bom **sumário de edição** quando fizer mudanças significativas que alguém possa a vir a discutir e coloque a razão da mesma na aba de discussão. A **Regras das três reversões** proibe o uso de reversões repetitivas. Se você encontrar um conduta rude ou inapropriada, resista à tentação de responder no mesmo nível e **não faça ataques pessoais.**

Escreva de acordo com o "guia do artigo perfeito" e siga o **princípio da imparcialidade.** Também ajudará se você escrever "defensivamente" e limitar a **parcialidade dos seus artigos.** Para mais recomendações, veja as [Wikipédia:Normas de conduta](#).



Colabore para manter um ambiente pacífico na Wikipédia, assim todos ganham.

Três dicas importantíssimas

- Não faça ataques pessoais
- Não faça ataques pessoais
- Não faça ataques pessoais

Dicas

- **Deverá sempre respeitar as normas de conduta.** Em particular:
 - Assine e coloque a data de edição nas suas mensagens.
 - Lembre-se sempre que você tem um ponto de vista.

Figura 15 - Três dicas importantíssimas para garantir o bom funcionamento da Wikipédia¹³⁵

¹³⁵ Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Como_resolver_disputas

No começo (2001-2002) a *Wikipédia* era *wikipedia.com* e existia a discussão sobre adotar ou não uma proposta comercial, através de anúncios ou artigos patrocinados, por exemplo. Essa mera possibilidade fez com que muitos usuários ameaçassem tirar todo o seu conteúdo da *Wikipédia* criando uma versão alternativa da enciclopédia, como, de fato, muitos fizeram. Com isso, Jimmy Wales, um dos fundadores da *Wikipédia* optou por transformar a *wikipedia.com* em *wikipedia.org* para garantir a participação dos usuários e a continuidade da proposta. Esse fato é importante porque mostra justamente a consciência de comunidade das pessoas que estavam presentes no projeto naquele momento. Fazia parte do sistema de recompensas para quem investia seu tempo livre na *Wikipédia* ter a certeza de que ninguém iria lucrar nada com aquele conhecimento que estava sendo construído de forma coletiva. Retirar essa garantia delas significa retirar a base de confiança que fazia com que aquelas pessoas aceitassem participar do projeto. A mobilização dos usuários e a compreensão por parte dos fundadores de que essa mobilização era legítima foi o que fez com que a proposta de uma enciclopédia colaborativa online pudesse continuar e se expandir ao ponto em que está hoje.

Dado o que discutimos até aqui é fácil observarmos características de um sistema complexo na *Wikipédia*. Em primeiro lugar, a *Wikipédia* depende de uma estrutura probabilística que envolve poucas garantias para seu funcionamento adequado. Quando um fato novo ocorre, por exemplo, pode ser que centenas de pessoas tenham a iniciativa de atualizar aquele dado na enciclopédia, mas pode ser também que ninguém o faça. É impossível prever. Os indícios nos mostram que é mais provável ocorrer a atualização do que não ocorrer, mas não temos garantias em relação à isso. Se a *Wikipédia* depende da iniciativa voluntária de muitas pessoas para continuar existindo e não possui nenhuma forma de efetivamente garantir isso, como confiar nela? O problema aqui, como já afirmamos anteriormente¹³⁶, é que nos habituamos à lógica do certo e do errado, da previsibilidade comandada pela razão. Sendo assim, temos dificuldade em aceitar que coisas boas podem decorrer de um ambiente caótico e afeito ao acaso, como é o caso da *Wikipédia*. Maria Francisca Magalhães Nogueira e Rose Mendes da Silva (2014) discutem esse mesmo tema no contexto da Comunicação quando afirmam:

¹³⁶ Especialmente nos tópicos 2.1 e 2.2 desta tese.

A comunicação ocorre em situações concretas, acionando ruídos, culturas, bagagens diferentes e cruzando indivíduos diferentes. Ela é sempre multidimensional, complexa, feita de emissores e de receptores (cujo poder multidimensional não pode ser neutralizado por uma emissão de intencionalidade simples). O fenômeno comunicacional não se esgota na presunção de eficácia do emissor. Existe sempre um receptor dotado de inteligência na outra ponta da relação comunicacional. A mídia permanece um meio. (NOGUEIRA; SILVA, 2014, p.11)

Trazendo a análise das autoras para o nosso contexto, podemos dizer que a ferramenta colaborativa é sempre um meio; meio este que depende da multidimensionalidade que envolve os colaboradores e leitores da *Wikipédia*. Chris Anderson também identifica na enciclopédia colaborativa esse sistema probabilístico e aponta suas vantagens e desvantagens:

A vantagem dos sistemas probabilísticos é que eles se beneficiam da sabedoria das multidões e, em consequência, podem aumentar de escala, tanto em amplitude quanto em profundidade. No entanto, como essa característica sacrifica a certeza absoluta em microescala, é preciso considerar cada resultado isolado com um pouco de dúvida. A *Wikipédia* deve ser a primeira fonte de informação, mas não a última. Deve ser o site para exploração de informação, mas não a fonte definitiva dos fatos. (ANDERSON, 2006, p.67)

Concordamos com Anderson no sentido de que, apesar de considerarmos a *Wikipédia* como uma iniciativa louvável em relação ao seu propósito e alcance em relação à difusão do conhecimento, ela não deve ser encarada como uma fonte determinante de conhecimento em todas as instâncias. No entanto, o que nos interessa na afirmação de Anderson é, principalmente, o reconhecimento do aspecto caótico e probabilístico da *Wikipédia*, que nos surpreende por sua funcionalidade e sucesso, apesar das evidentes possibilidades de que ocorra justamente o oposto.

Outro aspecto da complexidade presente na *Wikipédia* é que ela não pode ser classificada facilmente como algo estanque. Afirmamos anteriormente que apesar de realmente ser uma enciclopédia a *Wikipédia* difere completamente da construção tradicional das enciclopédias como as conhecíamos antes que fosse possível uma iniciativa de colaboração massiva pela internet. Além disso, não é fácil identificar a categoria de interação que existe nesse tipo de projeto. Shirky, por exemplo, chega a se questionar: “a *Wikipédia* é uma comunidade?” (SHIRKY, 2012, p.235). O autor argumenta que é possível responder tanto sim como não para essa pergunta, já que na *Wikipédia* existem pessoas que trabalham juntas para resolver determinados problemas e alcançar alguns objetivos comuns, ao mesmo tempo em que existem pessoas que

apenas se beneficiam dos artigos postados sem nunca contribuir com nenhum deles nem interagir com ninguém. Por tudo isso Shirky defende que a enciclopédia colaborativa pode ser encarada como um ecossistema, algo quase como que um organismo vivo, que possui uma dinâmica de crescimento e desenvolvimento previsível em alguns aspectos, mas com resultados que podem ser os mais aleatórios ou inesperados. Essa afirmação nos lembra o conceito de *autopoiese* defendido por Maturana e Varela (1997). Para estes autores a *autopoiese* explica como os seres vivos se desenvolvem ao mesmo tempo em que constroem em torno de si mesmos uma estrutura de identidade mutável. Diferentemente da ideia de um sistema fechado e previsível, a *autopoiese* aponta para a percepção da realidade como um processo transformador e autorreferente. Trabalhando por analogia podemos dizer que a *Wikipédia* nos parece muito mais próxima dessa definição de *autopoiese* que apresentamos agora do que com a estrutura mais ou menos fechada de uma organização baseada em um sistema de hierarquias e princípios bem definidos, como somos mais habituados a pensar sobre toda e qualquer organização.

A partir de tudo o que debatemos até aqui podemos afirmar que o elemento essencial do que discutimos sobre a *Wikipédia* – e sobre a colaboração online em geral – é o fato de que a colaboração pode realmente ajudar a transformar o mundo, e se tornou viável em nossa época pelo avanço dos meios de comunicação e pelas possibilidades de acesso a tecnologias digitais que permitem que façamos hoje ações coletivas que não seriam possíveis em outras épocas.

4.6 Considerações

Analisamos neste último capítulo o fenômeno da colaboração online a partir de sua base estrutural, que acreditamos ser o ideal de “cultura livre” em associação com a ideologia do *open source* (código aberto). Apresentamos uma visão geral sobre a cultura livre apresentando suas propostas e implicações para a cultura contemporânea, relacionando a visão comunicacional de cultura livre com iniciativas reais em diversos âmbitos, desde o campo governamental até a área do entretenimento. Neste sentido, apontamos o *Wikileaks* como uma iniciativa política que se define como herdeira das práticas de cultura livre, apesar de ter em sua essência uma série de contradições tanto na sua estrutura de defesa de ação colaborativa como em suas implicações e possibilidades de conexão com público em geral. A partir da análise do *Wikileaks* procuramos identificar pontos de equilíbrio entre a utopia de iniciativas que buscam

mobilizar as pessoas para propósitos extremamente difíceis de serem implantados e propostas viáveis de colaboração, que permitam efetivamente a ação coletiva.

Na continuidade da discussão defendemos o *open source* como uma prerrogativa para a colaboração online. A defesa dos *softwares* com código aberto tem implicações diversas na cultura contemporânea, mostrando que vivemos em um ambiente extremamente complexo em que modelos de negócios podem conviver com iniciativas que buscam a libertação dos mecanismos de controle de acesso a dados e informações. Nesse contexto o *Linux* foi utilizado como o exemplo mais claro daquilo que entendemos como uma das garantias básicas para que as pessoas decidam dedicar seu tempo e esforço em projetos que não oferecem retornos financeiros, pelo menos não de forma imediata. Essa prerrogativa é o que Eric Raymond (2001) chama de *promessa plausível*, ou seja, uma certeza mínima de que o projeto em que se está investindo pode ser realizado, possui uma proposta de compartilhamento de conhecimento e permite acesso a todos. Procuramos mostrar o contraste entre as iniciativas de organizações que seguem os parâmetros do *open source* e empresas que tem na ideia de controle e venda de dados dos usuários a base do seu modelo de negócios. Além disso, pontuamos que o fator decisivo para o sucesso do *open source* não foi a sua concepção ideológica que, de certa forma, estava presente mesmo em propostas mais antigas, como os *fanzines*; mas sim o fato de que, a partir da popularização da internet e barateamento das tecnologias digitais, foi finalmente possível criar ferramentas que permitiam a colaboração simultânea de dezenas de pessoas em um único projeto de forma simultânea.

Por fim, reiteramos o nosso posicionamento teórico ao considerar a colaboração online como um fenômeno complexo e transdisciplinar. Procuramos acentuar essas conexões apresentando e analisando a *Wikipédia* como o exemplo mais representativo da colaboração online, reunindo com sucesso todas as principais características que identificamos como essenciais para a realização de ações coletivas de forma massiva na *web*. Acreditamos que a existência da *Wikipédia* (assim como a história de sucesso do *Linux* e de outras iniciativas que discutimos) demonstra que existem pessoas interessadas em realizar projetos que visam o bem comum e a transformação da sociedade, principalmente no que se refere à construção de valores cada vez mais humanistas. Entendemos que todo e qualquer projeto colaborativo está envolto em uma aura de relações complexas que envolvem um grande número de variáveis, indeterminações e acasos. Apesar disso – ou talvez justamente por isso – a sua realização é possível, desde que baseada naquilo que Edgar Morin (2011, p.64)

chama de auto-organização, ou seja, um nível de autonomia que permite a cada pessoa tomar decisões conscientes que interferem positivamente na realidade global. Nos acostumamos, durante grande parte do século XX, à ideia de que somos sujeitos desconectados uns dos outros e com objetivos organizados por meio de valores externos à nossa própria compreensão. Na contramão dessa realidade – em grande parte decorrente da hegemonia da cultura de massa – a colaboração online aponta não só para o fato de que os sistemas complexos são viáveis em termos de funcionalidade, mas também para a constatação de que outro mundo, mais humano e mais ético, é possível.

CONCLUSÃO

No século XXI as possibilidades de interação e acesso à cultura se ampliaram de forma extremamente significativa. Existem cada vez mais espaços de socialização nos ambientes online assim como há também mais possibilidades de se encontrar conteúdo disponível para consumo e fruição, indo desde informação sobre fatos cotidianos até a distribuição de produtos culturais como filmes, livros e músicas.

Nesse contexto um fator determinante nos parece ser o fenômeno da colaboração online. Se é verdade que o ato de colaborar está presente na vida humana como uma de nossas características mais básicas, é também verdade que a tecnologia digital modificou, pelo menos em parte, o sentido do ato colaborativo. Com a internet e com o barateamento de dispositivos móveis, por exemplo, se tornou mais simples interagir com outras pessoas, produzir conhecimento e informação, manter-se atualizado sobre questões pertinentes ao âmbito da vida cotidiana e difundir esses dados, arquivos e informações. Essas já seriam transformações muito significativas e que valeriam nossa atenção e esforço de compreensão, mas acreditamos que o impacto da colaboração online vai ainda mais longe.

A colaboração online nos coloca, através de suas diversas instâncias analisadas nesta tese, diante de uma nova percepção sobre nosso lugar na ação direcionada para e com os outros. Discutimos a colaboração antes da tecnologia digital refletindo sobre diversas circunstâncias da vida prática que nos levam a encontrar nas outras pessoas um ponto de equilíbrio que nos permite entender nosso papel na comunidade em que estamos inseridos. No contexto da maioria das sociedades ocidentais, antes da era digital, os vínculos criados no campo social, político, religioso e econômico davam conta das diversas “máscaras” que assumíamos e que nos faziam, por motivos distintos, colaborar em prol de objetivos comuns. Mas por que faríamos o mesmo na internet, diante de alguém sem rosto, que é apenas um *avatar*, uma representação, uma sombra virtual de um ser humano?

O que concluímos nesta tese é que a motivação na colaboração online não vem do outro, mas de nós mesmos. Aquela pessoa que decide dedicar parte de seu tempo e conhecimentos para tornar a *Wikipédia* um lugar melhor para se pesquisar não o faz apenas pelo desejo de compartilhar conhecimento, mas porque acredita que ela mesma pode usufruir do benefício de uma plataforma mais estável, segura e confiável

em termos dos dados que serão futuramente disponibilizados. O mesmo ocorre com os usuários e contribuidores de plataformas que utilizam código aberto, como o *Linux*, e com pessoas que decidem financiar projetos em *sites* de financiamento coletivo. Em todas essas situações o que motiva a ação pela colaboração é muito menos um desejo altruísta e muito mais a perspectiva de usufruir de produtos melhores e com mais facilidade. Caso essa perspectiva não existisse a viabilidade da colaboração seria bem menor. Como dizíamos anteriormente, quando convivemos com outras pessoas em um ambiente de proximidade física elementos como a empatia e a questão do vínculo afetivo se tornam determinantes no favorecimento da colaboração. Não negamos que no contexto online não existam esses fatores, mas o que a pesquisa desenvolvida na tese nos mostra é que as motivações mais eficazes são aquelas que são mais objetivas, viáveis e que oferecem um retorno para aqueles que doam seu tempo para a colaboração.

Tivemos como objetivo geral a investigação dos processos colaborativos online no âmbito da produção e acesso à cultura, o que foi realizado durante toda a tese, principalmente considerando nosso esforço em correlacionar, através da pesquisa bibliográfica, mas também através de nossa observação e análise dos projetos colaborativos e das práticas desenvolvidas em torno da tecnologia digital na internet, a cultura e seus desdobramentos no que se refere à colaboração online. Entendemos que conseguimos também atingir nossos objetivos específicos, discutindo o conceito de cultura de massa e sua relação com a tecnologia digital, não só nos tópicos mais focados no tema, mas também no desenvolvimento inteiro da tese quando retomamos alguns aspectos da cultura de massa que julgamos serem relevantes ainda hoje, no âmbito da cibercultura. Tínhamos também como objetivo específico a análise de processos de colaboração online a partir da complexidade, sendo esta uma contribuição que consideramos extremamente relevante tanto para a área da Comunicação como para os estudos sobre colaboração online e cibercultura, de forma mais ampla. A complexidade não é nova e sua conexão com a pesquisa acadêmica e com a Comunicação têm avançado a passos largos em nosso país, fato que discutimos quando apresentamos um breve panorama dos estudos sobre complexidade no Brasil. Contudo, justamente pela pertinência e força da perspectiva da complexidade como uma fonte rica de encaminhamentos e estímulos para o desenvolvimento da ciência e das pesquisas nas mais diversas áreas é que acreditamos que nossa escolha pela complexidade foi não só

oportuna como relevante no sentido de oferecer uma contribuição para o desenvolvimento de estudos futuros.

Acreditamos que a complexidade é um tema que precisa ser ainda mais explorado no contexto acadêmico, especialmente na Comunicação, e acreditamos que a tese contribui com a divulgação da complexidade e aponta sua importância como perspectiva de pesquisa, mostrando um resultado consistente com seus objetivos e propostas. Considerando que a colaboração é um tema complexo que reflete as nossas sociedades contemporâneas – que são, por sua vez, cada vez mais conectadas – entendemos que a colaboração online pode nos servir como um microcosmo dos ambientes de trocas sociais da contemporaneidade, o que nos permite compreender melhor o nosso presente.

Defendemos durante toda a tese o fato de que a colaboração online está inserida em um processo de transformações que ocorrem no contexto da cultura contemporânea, passando da cultura de massa à cibercultura, em um processo de continuidade. Também argumentamos que a tecnologia não é boa ou má em si mesma, o que faz com que a colaboração online possua aspectos positivos e negativos, sendo esse fato bem mais decorrente da imprevisibilidade da ação humana do que de um determinismo gerado pelos instrumentos e ferramentas tecnológicas com os quais lidamos. Nesse sentido, discordamos dos autores que se colocam como adeptos da ideia de que havendo meios para a colaboração ela ocorrerá e será tão melhor quanto forem as ferramentas tecnológicas (SHIRKY, 2011), assim como discordamos de autores que identificam a estrutura da *web* como um problema em si mesmo, uma contradição que envolve uma perspectiva ideológica de gerenciamento de *design* e mecanismos de interação (LANIER, 2012). Nossa conclusão, nesta tese, é que a colaboração online é uma decorrência de um impulso natural humano que encontra um meio frutífero para se desenvolver nos ambientes online, mas questões como prestígio, capital social e econômico, nível cultural, acesso a dados e controle de informações, sempre estarão presentes nos debates sobre como nos posicionamos em relação aos instrumentos que viabilizam a colaboração. Queremos dizer, com isso, que nossa tese aponta para o fato de que a colaboração online é um reflexo do que nós somos, um reflexo do que sempre fomos: seres humanos contraditórios, indecisos, imprevisíveis (mesmo quando temos intenções aparentemente claras), mas que podem praticar o altruísmo e aceitam colaborar com outros por motivos variados. Na nossa percepção da colaboração online, construída a partir da pesquisa que desenvolvemos, o ato colaborativo sempre envolve

uma troca, uma medida de ganho em relação àquilo que é doado para o público em geral.

Por fim, pontuamos que, sendo os estudos sobre colaboração online ainda tão poucos, entendemos que a tese oferece um panorama interessante sobre o tema, abrindo espaço para o desenvolvimento de novos estudos e oferecendo um mapeamento e uma análise consistentes do fenômeno da colaboração em conexão com o ambiente cultural que têm se desenvolvido desde o século XX até os dias atuais. Além disso, consideramos relevante a realização desta tese na área da Comunicação correlacionando temas como cultura, tecnologia digital, complexidade e colaboração online reforçando a importância dos estudos com foco transdisciplinar, o que fizemos porque acreditamos que esta perspectiva, transdisciplinar, representa um caminho favorável às sociedades do século XXI, que terão que lidar com problemas cada vez mais globais e integrados.

O nosso futuro será uma decorrência de como iremos coordenar nossas ações e esforços para continuarmos vivendo em um mundo em que a população cresce na mesma velocidade em que aumentam nossos problemas, medos e ansiedades. A colaboração online mostra que é possível termos resultados positivos, que beneficiam muitas pessoas, a baixo custo. O fato de que as motivações para a colaboração são primordialmente pessoais e não humanitárias ou decorrentes de um sentimento de compaixão não é essencialmente um problema. O elemento central é aprendermos, com os exemplos dos projetos colaborativos online, a criar estratégias cada vez mais efetivas para gerenciarmos nossas vidas práticas nas mais diversas instâncias do âmbito público. Acreditamos que o poder da colaboração online, se desenvolvido da forma certa, será um fator decisivo na qualidade do futuro que estamos construindo para a humanidade. Principalmente porque, em todo caso, a vida humana é uma vida que envolve necessariamente o embate entre cada pessoa e seus semelhantes. O nosso futuro, portanto, passa pela colaboração. E como nossas sociedades são cada vez mais digitais e interconectadas, é no ambiente online que precisaremos também desenvolver nossa empatia e senso de comunidade, algo que envolve nossa forma de pensar a cultura assim como a maneira como criamos e nos apropriamos dos processos mediáticos de nossa época. A colaboração online pode ser um impulso para a melhoria da vida humana, principalmente a partir do gerenciamento de nossos mecanismos comunicativos e sociais. Tudo depende de como utilizaremos esse potencial.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ADORNO, Theodor W. *Prismas: crítica cultural e sociedade*. São Paulo: Ática, 2001.
- ADORNO, T. e HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.
- ALMEIDA, Maria da Conceição de; CARVALHO, Edgard de Assis. *Cultura e pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- ALMEIDA, Maria da Conceição de. Método complexo e desafios da pesquisa. In: ALMEIDA, Maria da Conceição de; CARVALHO, Edgard de Assis. *Cultura e pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2012a.
- ALMEIDA, Maria da Conceição de. Tecnociência e globalização. In: ALMEIDA, Maria da Conceição de; CARVALHO, Edgard de Assis. *Cultura e pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2012b.
- AMARAL, A.; RECUERO, R.; MONTARDO, S. Blogs: mapeando um objeto. In: AMARAL, A.; RECUERO, R.; MONTARDO, S. (Orgs.) *Blogs.com: estudos sobre blogs e comunicação*. São Paulo: Momento Editorial, 2009.
- ANDERSON, Chris. *A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- ANDRADE, Érico. Uma crítica à teoria da complexidade proposta por Edgar Morin. In: *Dissertatio*, Revista de Filosofia da Universidade Federal de Pelotas, n.26, Verão 2007, p.167-187.
- ANTOUN, Henrique. Democracia, multidão e guerra no ciberespaço. In: PARENTE, André (org.). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- ASSANGE, Julian et al. *Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet*. São Paulo: Boitempo, 2013.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Sobre, Arte, Técnica Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1992.
- _____. *Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. *Passagens*. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- BOURDIEU, Pierre. O Capital Social: notas provisórias. In: NOGUEIRA, Maria Alice & CATANI, Afranio. *Escritos de Educação*. Petrópolis: Vozes, 1998.

BOSI, Ecléa. *Cultura de massa e cultura popular: leitura de operárias*. Petrópolis: Vozes, 1986.

BRETON, André. *Nadja*. Lisboa: Estampa, 1971.

BURGIERMAN, Denis Russo. Guerra de boicotes: empresas americanas temem boicotes, que já se espalham pelo mundo todo. In: *Superinteressante*, São Paulo: Editora Abril, n°188, mai/2003.

CANTINHO, Maria João. *O Anjo Melancólico*. Lisboa, 1998.

CAMPOS, Aline de. *Conflitos na Colaboração: um estudo das tensões em processos de escrita coletiva na web 2.0*. UFRGS, 2009 (Dissertação de Mestrado).

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

CASTRO, Gustavo de (org.). *Ensaio de Complexidade*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

CURVELLO, João José Azevedo. *As organizações como sistemas autopoieticos de comunicação*. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro/2001.

DESCARTES. *Discurso do Método*. São Paulo: Abril Cultural, 1973 (Coleção Os Pensadores).

DURKHEIM, E. *Da divisão do trabalho social*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1976.

FEENBERG, Andrew. Racionalização subversiva: tecnologia, poder e democracia. In: Neder, Ricardo T. (org.) – *Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia*. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina/Centro de Desenvolvimento Sustentável - CDS. Ciclo de Conferências Andrew Feenberg. _ série Cadernos PRIMEIRA VERSÃO: CCTS - Construção Crítica da Tecnologia & Sustentabilidade. Vol. 1. Número 3. 2010. ISSN 2175.2478.

FELINTO, Erick. *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FOUCAULT, M. *O governo de si e dos outros. Curso no Collège de France (1982-1983)*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2010.

GALEANO, Eduardo. *De pernas pro ar - a escola do mundo ao avesso*. Porto Alegre: L&PM, 1999.

GIBSON, W. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 1991.

- GIDDENS, Anthony. *Sociologia*. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- GRANGER, Gilles-Gaston. Método. In: *Enciclopédia Einaudi*, Vol. 21. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HENRICH, N.; HENRICH, J. *Why Humans Cooperate: a cultural evolutionary explanation*. New York: Oxford University, 2007.
- HEIDEGGER, M. Sobre o “Humanismo”. In: HEIDEGGER, M. *Conferências e escritos filosóficos*. São Paulo: Abril Cultural, 1973.
- IAZZETTA, Fernando. *Música e mediação tecnológica*. São Paulo: Perspectiva; Fapesp, 2009.
- JAPIASSU, Hilton. *O Mito da Neutralidade científica*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- KEEN, Andrew. *O culto do amador: como blogs, MySpace, Youtube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2009, Kindle ebook.
- LANIER, Jaron. *Bem-vindo ao futuro: uma visão humanista sobre o avanço da tecnologia*. São Paulo: Saraiva, 2012.
- LEMOIS, A. & LÉVY, P. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia*. São Paulo: Paulus, 2010.
- LESSING, Lawrence. *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: The Penguin Press, 2004.
- LÉVY, PIERRE. *Cibercultura*. São Paulo: ED. 34, 1999.
_____. *O que é o virtual?* São Paulo: ED. 34, 1996.
- LLOSA, Mario Vargas. *A civilização do espetáculo: uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.
- MACDONALD, Dwight. *Masscult and Midcult: Essays Against the American Grain*. New York: London House, 1962.
- MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- MARCONDES FILHO, Ciro. *Superciber: a civilização místico-tecnológica do Século 21: sobrevivência e ações estratégicas*. São Paulo: Paulus, 2009.
_____. *Fascinação e miséria da comunicação na cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2012.

MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco. *De máquinas e seres vivos: autopoiese – a organização do vivo*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

MICHELI, Mário de. *As Vanguardas Artísticas*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

MOLES, Abraham. *O kitsch*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: neurose (O espírito do tempo 1)*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

_____. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

_____. *Ciência com consciência*. RJ: Bertrand Brasil, 2005.

_____. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. *O método 1: a natureza da natureza*. Tradução por Maria Gabriela de Bragança. Sintra: Europa América, s/d.

_____. *O método 3: o conhecimento do conhecimento*. Porto Alegre: Sulina, 1999.

_____. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez; Brasília, DF : UNESCO, 2000.

NICOLESCU, Basarab. *Manifesto da transdisciplinaridade*. São Paulo: TRIOM, 1999.

_____. Transdisciplinarity: the Hidden Third, Between the Subject and the Object. In: *Human and Social Studies (HSS)*, vol. 1, n.2 (2012), pp.13-28

NIETZSCHE, F. *A Gaia Ciência*. São Paulo: Escala, 2006.

NOGUEIRA, M. F. M. ; SILVA, Rose Mendes da. *Comunicação, cultura e as organizações complexas*. Razón y Palabra, v. 86, p. 1-14, 2014.

ORTEGA Y GASSET, Jose. *A Rebelião das Massas*. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.

ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2004.

PEREIRA, Itamar de Carvalho. *Metaverso: interação e comunicação em mundos virtuais*. UnB, 2009 (Dissertação de Mestrado).

PLATÃO. *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

PRIMO, A. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RAYMOND, Eric S. *The Cathedral and the bazaar: musings on Linux and Open Source by an accidental revolutionary*. Revisited Edition. Sebastopol, CA: O'Reilly & Associates, Inc., 2001.

ROBERTS, Royston M. *Descobertas acidentais em ciências*. Campinas: Papyrus, 1993.

RODRIGUES, Maria Lucia. Metodologia multidimensional em ciências humanas: um ensaio a partir do pensamento de Edgar Morin. In: RODRIGUES, Maria Lucia & LIMENA, Maria Margarida C. (Orgs.). *Metodologias multidimensionais em ciências humanas*. Brasília: Líber Livro, 2006. Série Pesquisa, V. 14.

RÜDIGER, Francisco. *As teorias da Cibercultura: perspectivas, questões e autores*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

SAFRANSKI, R. *Schopenhauer e os anos mais selvagens da filosofia*. São Paulo: Geração Editorial, 2011.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Comunicação e Pesquisa: projetos para mestrado e doutorado*. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SANTOS, Akiko; SOMMERMAN, Américo (org.). *Complexidade e transdisciplinaridade - Em busca da totalidade perdida*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SÊGA, Christina. *O Kitsch e suas dimensões*. Brasília: Casa das Musas, 2008.

_____. *Sociedade e interação: um estudo das diferentes formas de interagir*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2011.

_____. Complexidade e Caos nas Ciências Sociais. In: GUERRINI, Ivan Amaral (org.) *Ensaio sobre caos e complexidade: aplicações transdisciplinares em saúde e educação*. Botucatu: FEPAF-Fundação de Estudos e Pesquisas Agrícolas e Florestais, 2009.

_____. Transcomunicação e o novo espírito científico. In: *Terceiro Incluído*, NUPEAT-IESA-UFG, v.3, n.1, Jan./Jun., 2013, p.117-126

SENNETT, Richard. *Juntos: os rituais, os prazeres e a política da cooperação*. Rio de Janeiro: Record, 2013.

SHIRKY, Clay. *Cultura da Participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2011, Kindle ebook.

_____. *Lá vem todo mundo: o poder de organizar sem organizações*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

TELES, Gilberto M. *Vanguarda Europeia e Modernismo Brasileiro*. Petrópolis: Vozes, 1977.

THOMPSON, John B. *A Mídia e a Modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 1999.

_____. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis: Vozes, 1995.

TAPSCOTT, Don; WILLIAMS, Anthony. *Wikinomics: Como a Colaboração em Massa pode mudar o seu negócio*. São Paulo: Nova Fronteira, 2007.

VIANA, Natália. O Wikileaks e as batalhas digitais de Julian Assange. In: ASSANGE, Julian et al. *Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet*. São Paulo: Boitempo, 2013.

WEAVER, W. A Teoria Matemática da Comunicação. In: COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e Indústria Cultural*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1972.

WEBER, Max. *Economia e Sociedade: fundamentos da sociologia*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

WIENER, Norbert. *Cibernética e Sociedade*. São Paulo: Cultrix, 1973.

WILLIAMS, Raymond. *Cultura e Sociedade: de Coleridge a Orwell*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

WILLIAMS, Sam. *Free as in Freedom 2.0: Richard Stallman and the Free Software Revolution*. Boston, MA: Free Software Foundation, 2010.

WOLF, Mauro. *Teorias das comunicações de massa*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

SITES CONSULTADOS

Amazon. Disponível em: <<http://www.amazon.com/>>, Acesso em 20/05/2013.

Avaaz. Disponível em: <<http://www.avaaz.org>>, Acesso em 20/05/2013.

Blurb. Disponível em: <<http://br.blurb.com/>>, Acesso em 07/07/2013.

BOESEL, Whitney Erin. *Google Glass Doesn't Have a Privacy Problem. You Do*. Disponível em: <<http://ti.me/Tc83eh>>. Acesso em 30/05/2014.

BOING BOING. Disponível em: <<http://boingboing.net/>>, Acesso em 02/05/2014

Catarse. Disponível em: <<http://catarse.me/pt>>, Acesso em 05/01/2014

Clube de autores. Disponível em: <<https://clubedeautores.com.br/>>, Acesso em 07/07/2013.

Colonização de Marte tem mais de mil candidatos. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/colonizacao-de-marte-tem-mais-de-mil-candidatos>>, Acesso em 05/01/2014

Complexus/PUC-SP. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/complexuspuc/>>, Acesso em 15/07/2014.

Creative Commons. Disponível em: <<http://creativecommons.org.br/>>, Acesso em 07/07/2013.

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. Disponível em: <<http://portal.in.gov.br>>, Acesso em 04/05/2014

DOCTOROW, Cory. Disponível em: <<http://craphound.com/>>, Acesso em 02/05/2014.

Domínio Público. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/>>, Acesso em 20/05/2013.

Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/>>, Acesso em 07/07/2013.

Firefox. Disponível em: <<https://www.mozilla.org/pt-BR/firefox/fx/>>, Acesso em 20/01/2013.

Flickr. Disponível em: <<http://www.flickr.com/>>, Acesso em 07/07/2013.

GITHUB. Disponível em: <<https://github.com/>>, Acesso em 30/05/2014

Google Adsense. Disponível em: <www.google.com.br/adsense>, Acesso em 20/01/2013.

Google Play. Disponível em: <<https://play.google.com/>>, Acesso em 20/05/2013.

GRECOM/UFRN. Disponível em: <<http://www.grecom.ce.ufrn.br/index.php>>, Acesso em 15/07/2014.

Instagram. Disponível em: <<http://instagram.com/>>, Acesso em 07/07/2013.

Itunes. Disponível em: <<http://www.apple.com/br/itunes/>>, Acesso em 07/07/2013.

Kickstarter. Disponível em: <<http://www.kickstarter.com/>>, Acesso em 20/05/2013.

Linux. Disponível em: <<http://br-linux.org/>>, Acesso em 20/05/2013.

MATIAS, Alexandre. *A 'orkutização' do Instagram e a natureza gregária da internet*. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/alexandre-matias/2012/04/08/a-%E2%80%98orkutizacao%E2%80%99-do-instagram-e-a-natureza-gregaria-da-internet/>>, Acesso em 20/05/2013

MIRANDA, André; MACHADO, André. *MinC abre polêmica após retirada da licença Creative Commons do site do ministério*. Disponível em: <<http://glo.bo/1fF6ZcE>>, Acesso em 05/05/2014

Medium. Disponível em: <<https://medium.com/about/9e53ca408c48>>, Acesso em 20/01/2013.

Mixbit. Disponível em: <<http://mixbit.com/>>, Acesso em 07/07/2013.

NODEXL. Disponível em: <<http://nodexl.codeplex.com/>>, Acesso em 25/05/2014.

NÚMERO de usuários de internet e de pessoas com celular cresceu mais de 100% no Brasil. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/noticias/arquivos/2013/05/16/numero-de-usuarios-de-internet-e-de-pessoas-com-celular-cresceu-mais-de-100-no-brasil>>, Acesso em 20/05/2013

Open Source. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source>, Acesso em 05/01/2014

Orkut. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/>>, Acesso em 20/05/2013.

ORTEGA Y GASSET, Jose. *A Rebelião das Massas.* Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=2291>, Acesso em 10/10/2013.

PAULSON, Michelle. *Launching a Privacy Policy Built the Wiki Way.* 2014. Disponível em: <http://blog.wikimedia.org/2014/05/07/launching-a-privacy-policy-built-the-wiki-way/>, Acesso em: 01/06/2014

PORTAL DA TRANSPARÊNCIA. Disponível em: <<http://www.portaltransparencia.gov.br/>>, Acesso em 01/05/2014

Recaptcha. Disponível em: <<http://www.google.com/recaptcha>>, Acesso em 05/01/2014

Revista Terceiro Incluído. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/teri/index>>, Acesso em 10/07/2014.

Tumblr. Disponível em: <<https://www.tumblr.com/>>, Acesso em 20/01/2013.

Twitter. Disponível em: <<https://twitter.com/>>, Acesso em 20/05/2013.

UBUWEB. Disponível em: <<http://www.ubu.com/>>, Acesso em 02/05/2014

Voto Consciente. Disponível em: <<http://www.votoconsciente.org.br/>>, Acesso em 20/05/2013.

Waze. Disponível em: <<http://www.waze.com/>>, Acesso em 20/05/2013.

WIKILEAKS. Disponível em: <<https://wikileaks.org/>>, Acesso em 10/05/2014

WIKIMEDIA. Disponível em: <<http://blog.wikimedia.org/>>, Acesso em 04/05/2014

Wikipedia. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/>>, Acesso em 20/05/2013.

Wolfgang's Vault. Disponível em: <<http://www.wolfgangsvault.com/>>, Acesso em 20/05/2013.

Wolfram Alpha. Disponível em: <<http://www.wolfram.com/>>, Acesso em 20/05/2013.

Yahoo. Disponível em: <<http://www.yahoo.com/>>, Acesso em 20/01/2013.

Youtube. Disponível em: <<http://www.youtube.com/>>, Acesso em 20/01/2013.

OUTRAS REFERÊNCIAS

EDNARDO. Como é difícil não ter dezoito anos. In: EDNARDO. *O Azul e o Encarnado*. BMG Brasil, 1977 (Lp).