

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

**Tecnologia, Política e Cultura na Comunidade
Brasileira de Software Livre e de Código Aberto**

Luis Felipe Rosado Murillo

Dissertação de Mestrado
Professor Orientador: Dr. Carlos Alberto Steil
Porto Alegre, 14 de Abril de 2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Luis Felipe Rosado Murillo

Tecnologia, Política e Cultura na Comunidade Brasileira de Software Livre e de Código Aberto

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Antropologia.

Professor Orientador: Dr. Carlos Alberto Steil

Porto Alegre, 2009

AGRADECIMENTOS

Uma jornada acadêmica é constituída por incessantes trocas. Este trabalho é o resultado (parcial) de uma trajetória compartilhada na qual incontáveis pessoas, textos, idéias, dificuldades, recuos, encontros, avanços, desencontros, hesitações e aprendizados tiveram lugar. De forma mais próxima e intensa, acredito que algumas pessoas se fizeram presentes, empenhando uma grande dedicação para que este trabalho fosse possível, procurando sempre auxiliar em momentos difíceis. Reconheço, portanto, Fernanda Tussi, minha companheira, como uma importante pessoa a me incentivar com seus questionamentos para os quais não achei resposta satisfatória e que me fizeram enxergar os limites da minha abordagem. Devo a ela muito pela dedicação, carinho e paciência. Ao Professor Carlos Steil pela amizade e pela orientação acadêmica e espiritual. Estou profundamente endividado (na melhor acepção do termo), já que ele sempre me estendeu a mão nos momentos mais críticos (e continua a fazê-lo para a minha sorte e imensa alegria). Ele se faz presente em momentos muito importantes de minha trajetória, além de revelar-se um grande amigo. À Professora Ondina Fachel Leal por sua contagiante energia e entusiasmo no que diz respeito ao trabalho de todo o dia. Ela foi responsável por impulsionar a mim e aos outros alunos em direções extremamente produtivas. Devemos a ela muito por toda a dedicação e por abrir portas para o trabalho futuro que não se abririam sem o seu vigor e entusiasmo. À Professora Ceres Víctora: como exemplo de seriedade, ética e amor pela antropologia. Para as questões administrativas, intrincadas e entediadas dos projetos, ela se demonstrou uma grande parceira para “o que der e vier”. A todos aqueles que foram meus professores no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social: eles estão presentes em tudo que aprendi e não possuem nenhuma responsabilidade pelas coisas que eu deixei de aprender durante o mestrado. Aos meus colegas do PPGAS, todos e todas, com raras exceções: aprendi que o caminho em direção à profissionalização em ciências sociais não precisa ser pautado pela competição, mas pelo companheirismo. É imensa a satisfação de olhar para trás e ver que tivemos uma das turmas mais unidas, solidárias e divertidas. Que sejam assim todas as turmas que vierem e que, dessa experiência primeira, a integração continue para todo o sempre. Para erradicar a competição que a todos aflige, façamos dos nossos espaços de socialização no futuro, os espaços da amizade, tal como o construímos durante o mestrado. A todos e todas os/as colegas, meus sinceros e profundos agradecimentos pelo simples fato de compartilharmos a experiência (apesar dos pesares) de encarar o pós-graduação. Aos meus familiares: todos eles acreditaram no argumento, difícil de aceitar, de que algo poderia “ser feito” das ciências sociais. Acabei, finalmente, por convencê-los de que a busca vale a pena, a

despeito das dificuldades financeiras, quando é feita a opção pelo “nosso bem” e não pelos “nossos bens”. Em especial, à minha Mãe e ao meu Pai, Léo, Tio Vinícius, Tia Rosa, Tia Stella, Lupie e Prima Lulua – todos são dádivas encarnadas na vida daqueles que cruzam o seu caminho. Às acadêmicas Rosa e Lu: a sorte fez da ligação de sangue entre nós a ligação harmônica espiritual voltada para a busca do conhecimento acerca da condição humana! Agradeço ao amigo Lucas por partilhar dos anseios e das boas experiências de boardriding na adolescência (eterna). Ele é o irmão que tive a oportunidade de escolher com a certeza de jamais, jamais me arrepender. Devo lembrar também de meus amigos (quase) nerds: inauguramos a Lumea Webcast com a esperança de que possamos fazer de uma amizade consolidada através dos tempos uma forma de nos divertirmos, ao mesmo tempo em que geramos divisas. Eles esperaram pacientemente eu terminar a dissertação para me cobrar trabalho, por isso agora devo agradecê-los. Gus, Rebeca, Paulo e a família Deriva por serem o despertar da consciência crítica e por não me deixarem esquecer que devemos fazer das nossas vidas também uma batalha para garantir uma vida melhor para tod@s. À Biella Coleman: pelas lições inestimáveis sobre a política no mundo F/LOSS e por todo o suporte que ela me deu e continua a dar. Toda a atenção que ela tem dispensado acerca do futuro de minha pesquisa é, certamente, um grande privilégio. Last but not least, devo mencionar a dívida imensa que possuo com a comunidade brasileira e internacional de Software Livre e de código aberto que me ensinou a importância de defendermos o livre acesso ao conhecimento. Desde o primeiro momento em que instalei a versão 3.3 do Slackware Linux em meu computador pessoal, senti que deveria fazer alguma coisa para retribuir a dádiva que me havia sido ofertada, sem nenhuma garantia de retorno. Os exemplos dados pelas pessoas que trabalham na produção e promoção do Software Livre inspiraram a mim e a um conjunto de pessoas dos mais remotos lugares do planeta (e continuam a fazê-lo com vigor!). Agradeço à Fabrício Solagna por compartilhar comigo dos brainstorm sobre a comunidade brasileira e a tod@s @s nov@s amig@s que fiz durante o trabalho de pesquisa e de voluntariado na ONG Associação Software Livre.org. Que as iniciativas F/LOSS prosperem e que a pesquisa acadêmica possa contribuir ativamente nesse sentido.

RESUMO

Nesta dissertação são descritas as diferentes práticas culturais que compõem a comunidade brasileira de Software Livre e de Código Aberto com o objetivo de demonstrar como são criados os laços entre agentes para a constituição de redes. Com base no trabalho de dois anos e meio de pesquisa, assumimos o ângulo das práticas culturais e do reconhecimento de agentes para problematizar a oposição binária que domina grande parte do debate sobre altruísmo e interesse próprio em economias da dádiva. Ao centrarmos o foco nas redes de trabalho e prestígio, procuramos demonstrar quão heterogênea é a malha de redes da comunidade F/LOSS brasileira. As orientações teóricas e metodológicas da antropologia do dom de Caillé e da antropologia da tecnologia de Ingold e Pfaffenberger foram combinadas para a investigação da conformação da comunidade brasileira em três domínios experienciais: o técnico, o político e o cultural. O trabalho de pesquisa foi conduzido nos encontros nacionais da comunidade brasileira, bem como através das listas de discussão, wikis, blogs, portais de notícias e conversas informais na rede IRC Freenode. O desenvolvimento da pesquisa aponta para o surgimento de uma nova cultura tecnopolítica no Brasil, produto de práticas políticas e técnicas intimamente relacionadas ao Software Livre e de Código Aberto.

Palavras-Chave: Software Livre e de Código Aberto, Antropologia do Dom, Antropologia da Tecnologia.

ABSTRACT

In this thesis, I turn to various agents in the Brazilian Free and Open Software community — developers, evangelists, politicians, and users — in order to discuss how gift economy works to shape commitments among them for the building of networks. Drawing on two and a half years of research, I take the angle of cultural practices and prestige to problematize the binary opposition between altruism and self-interest that dominates much of the literature. By focusing on social networks and the production of prestige, I am able to demonstrate how heterogeneous the composition of social networks are for the Brazilian economy of F/LOSS sharing. The theoretical and methodological orientation of Caillé’s “Anthropologie du Don” and Pfaffenberger’s and Ingold’s “Anthropology of Technology” were combined to describe the community of Brazilian agents, engaged in three experiential domains: technical (producers), political (agents that promote F/OSS in the federal government), and cultural (artists whose work is empowered by F/OSS and the concept of Free Culture). The research work was conducted during the gatherings of F/OSS community in Brazil, as well as in electronic mailing lists, wikis, Internet sites and informal discussions via IRC. The development of the research points to the emergence of a new technical and political culture in Brazil, embodied by the “free software movement” therefore articulating political, cultural and technological practices.

Keywords: Free and Open Source Software, Anthropology of the Gift, Anthropology of Technology.

LISTA DAS SIGLAS

AD	Análise do Discurso
ASL	Associação Software Livre.org
CC	Creative Commons
CELEPAR	Companhia de Informática do Paraná
DATAPREV	Empresa de Tecnologia e Informações da Previdência Social
DFSG	Debian Free Software Guidelines
F/LOSS	Free/Libre and Open Source Software
MIT	Massachusetts Institute of Technology
OSI	Open Source Initiative
ODF	Open Document Format
FGV	Fundação Getúlio Vargas
FISL	Fórum Internacional Software Livre
FSF	Free Software Foundation
FSF-LA	Free Software Foundation Latin America
FSM	Fórum Social Mundial
IRC	Internet Relay Chat
GNU	Projeto “Gnu is Not Unix”
PSL	Projeto Software Livre
GPL	GNU General Public License
OSD	Open Source Definition
SERPRO	Serviço Federal de Processamento de Dados
STS	Science and Technology Studies
SNA	Social Network Analysis
SL	Software Livre
PROCERGS	Companhia de Processamento de Dados do Rio Grande do Sul
PT	Partido dos Trabalhadores
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1 - Sobre o Trabalho de Investigação.....	15
1.1. Etnografia Atual e Virtual.....	15
1.2. Abordagem Clássica e Contemporânea das Redes	21
1.2.1. Abordagem Estrutural das Redes.....	22
1.2.2. Abordagem Relacional Contemporânea.....	26
1.3. Nova Antropologia da Tecnologia.....	29
1.4. Sobre o Percorso da Investigação	34
CAPÍTULO 2 - Invenções da Cultura de Software Livre e de Código Aberto.....	48
2.1. Invenção e Cultura.....	56
2.2. A Invenção do Software de Código Aberto.....	63
CAPÍTULO 3 - O Software Livre e de Código Aberto como Dádiva.....	69
3.1. Antropologia Nativa da Dádiva.....	78
3.2. O Problema do Interesse e do Desinteresse	82
3.3. Interesse por e Interesse em Software Livre e de Código Aberto.....	86
CAPÍTULO 4 - A Comunidade Brasileira entre a Técnica, a Cultura e a Política.....	92
4.1. Comunidade Brasileira como Malha de Redes.....	93

4.2. Por uma Política (Pública) de Software Livre.....	101
4.3. Os Desenvolvedores e os Outros.....	116
4.4. Cultura Livre e Software Livre.....	126
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	135
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	143
ANEXOS.....	149

Francisco (nu em uma praça de Assis):
*dei tudo o que tinha e agora vejam:
ainda tenho tudo*

Carlos Brandão

*Trata-se, no fundo, de misturas. Misturam-se as
almas nas coisas, misturam-se as coisas nas almas.
Misturam-se as vidas, e assim as pessoas e as coisas
misturadas saem cada qual de sua esfera e se misturam: o
que é precisamente o contrato e a troca*

Marcel Mauss

INTRODUÇÃO

O exercício de antropologia que se segue é resultado de um empenho de desnaturalização e de um comprometimento, em grande medida, livre ao invés de orgânico com o coletivo responsável pela produção e disseminação de tecnologias livres e de código aberto. Foi através da busca pela entendimento do/no jogo das diferenças que coabitam o espaço da chamada “Comunidade de Software Livre e de Código Aberto” que a importância de voltar a antropologia para o estudo do fenômeno cultural, técnico e político representado por esta nova dinâmica societária foi percebida. Em virtude de seu método e de seus desenvolvimentos contemporâneos, a antropologia garante a potencialização da reflexão acerca do fenômeno associativo e das experiências humanas com novas tecnologias da informação e da comunicação (TICs).

O Software Livre e de Código Aberto (doravante F/LOSS do inglês, *Free/Libre and Open Source Software*) é um fenômeno recente e atualmente debatido em várias partes do mundo, seja por seus benefícios em termos econômicos, seja por motivo da expansão de sua lógica para outros domínios, como o da produção musical, literária e multimídia. A sua exploração jornalística, em particular, intensificou-se nos últimos 10 anos concomitantemente ao crescimento do grupo de pessoas envolvidas com tecnologias F/LOSS, aumento quantitativo e qualitativo observado no número de desenvolvedores/especialistas, multiplicadores/ativistas e usuários.

A importância das tecnologias livres e de código aberto é reconhecida amplamente em diversas áreas, desde a educação – em função de plataformas informáticas de ensino à distância e de projetos de inclusão digital proporcionados pelo baixo orçamento envolvido - até o campo jurídico, no qual são discutidas as mudanças nas leis de direito autoral com base em transformações proporcionadas pelo emprego de um conjunto de “licenças livres” – sendo atualmente ampliadas¹ para cobrirem também outros tipos de criação intelectual, além da proteção de programas de computador.

Em uma reflexão propriamente relacional, a questão do Software Livre e de Código Aberto diz respeito ao entrecruzamento de trajetórias de um grande número de produtores, difusores e usuários de tecnologia da informação em escala global. Em uma rede de redes transnacional estão entrelaçadas pessoas e artefatos técnicos a compor coletivos amplamente distribuídos pelo mundo. O caso da comunidade

1 Poderíamos citar a licença de conteúdos *Creative Commons* (CC), cuja inspiração primordial foi a licença de Software Livre *GNU General Public License* (GPL), discutida no próximo capítulo. E em relação à própria GPL, poderíamos citar a *Free Document License* (FDL), uma licença criada em 1999 para cobrir a produção de documentação livre. Existe uma miríade de licenças de software e de conteúdo, como as variantes da *Berkeley System Distribution* (BSD), mas vamos nos concentrar na GNU GPL em função da centralidade que assume nas redes estudadas. Uma definição útil para aqueles que desejam estudar a genealogia das licenças é a da *Free Software Foundation* (FSF) que as divide em três tipos: as que são fortes na defesa das chamadas “quatro liberdades” essenciais, as que são fracas e as que concedem mas não protegem as liberdades. A lista das licenças e as suas compatibilidades em relação à GNU GPL encontra-se em: www.gnu.org/licenses/license-list.html (acessado dia 09/03/2008). A apresentação e a discussão das “quatro liberdades” será feita no próximo capítulo.

brasileira, em específico, é de interesse para a discussão do fenômeno global das comunidades F/LOSS pela grande heterogeneidade de sua composição. Trata-se de um domínio de saber perital marcado pela interdependência entre seus agentes em relações de troca, prioritariamente realizadas via Internet, mas que são reforçadas e consolidadas por importantes encontros presenciais. Ao longo de, pelo menos, uma década as fronteiras da comunidade brasileira vêm sendo delineadas através de uma agência coletiva múltipla voltada para a invenção da cultura de Software Livre e de Código Aberto no país.

A organização da comunidade brasileira será abordada neste trabalho com base no mapeamento de sua rede de redes e no estudo de seu dinâmico processo de estabelecimento de fronteiras sociais. Procurar-se-á demonstrar como ela se tornou responsável pela invenção de uma nova cultura técnica e política ao estabelecer pontos de contato entre as esferas técnico-informática, cultural/artística e política no Brasil; assim como garantiu para si um domínio segmentado de produção, transformação e compartilhamento de informação e conhecimento, trazendo a tona disputas internas entre duas principais tendências: a da politização da tecnologia e a da tecnologização do político.

Foi estabelecido como o objetivo primeiro da pesquisa a descrição das redes de trabalho e prestígio que compõem a comunidade brasileira. Essas duas dimensões interdependentes foram destacadas em função de sua importância para a criação, manutenção e transformação dos laços entre agentes e grupos. Com base em dados etnográficos, foram estabelecidos como elementos fundamentais a serem

privilegiados na descrição: 1) as redes de colaboração mantidas dentro e fora da Internet; 2) as ligações de trabalho/ativismo/amizade entre os agentes, seja na divulgação, ensino, produção ou utilização de ferramentas livres e de código aberto; 3) o *status* dos agentes em função das demonstrações de conhecimento técnico, capacidade de mobilização e retribuição; e 4) a obrigatoriedade de dar e retornar o produto do trabalho - *softwares-dádiva* - em contextos comunitariamente ordenados.

Para a realização da pesquisa, foram conduzidas entrevistas e observação participante em encontros presenciais nas cidades de Porto Alegre (Fórum Internacional de Software Livre, abril de 2005, junho de 2007 e maio de 2008), Foz do Iguaçu (Latinoware - Congresso Latino-Americano de Software Livre, novembro de 2007 e 2008), São Paulo (Campus Party, janeiro de 2008) e Fortaleza (Congresso Estadual de Software Livre, agosto de 2008). Com dados suplementares, foi constituído um *corpus* de documentos eletrônicos (hipertextos), vídeos produzidos por mim e por membros da comunidade, além de outras fontes, como relatos pessoais, arquivos de listas de discussão e sítios de notícias na Internet. Através do método *snowball*, foram empregadas 64 entrevistas semi-estruturadas (via Internet e face-a-face) com agentes referidos por outros para a composição do mapa das redes de trabalho e reconhecimento. Para a geração e a visualização do mapa foi utilizado o programa - gratuito, mas não livre - de análise de redes Visone - *Analysis and Visualization of Social Networks*.

A dissertação está dividida em quatro capítulos que compreendem respectivamente a discussão teórico-metodológica, a descrição e a análise dos dados

de campo. No primeiro capítulo, faremos a apresentação das orientações de método empregadas na pesquisa, assumindo como ponto de partida as experiências de campo naquilo que progressivamente iluminaram acerca dos caminhos teóricos possíveis. Ainda, na discussão sobre teoria e método, uma breve digressão sobre a história da análise de redes em antropologia será oferecida com vistas à avaliação da metáfora da “malha de redes” sustentada pela antropologia da habilidade de Ingold (2001, 2007) e da antropologia da tecnologia da Pfaffenberger (1992). No capítulo dois abordaremos a invenção da cultura de Software Livre e de Código Aberto desde a perspectiva da teoria da simbolização. Faremos a apresentação de eventos históricos constitutivos do contexto de experiência e significação do Software Livre, assim como os seus desdobramentos recentes com a criação da “Iniciativa Open Source” e o avanço da proposta no interior de grandes corporações de tecnologia da informação. No capítulo três, realizaremos a discussão da legitimidade dos agentes com base na tradição de pensamento inaugurada por Marcel Mauss, sobretudo, com a contribuição da antropologia da dádiva de Caillé (2001) e Godbout (1999). O capítulo quatro será dedicado à descrição da comunidade brasileira enquanto malha de redes composta por domínios de experiência técnica, política e cultural no trabalho com tecnologias F/LOSS. Cada domínio será abordado a partir do trabalho de campo conduzido nos eventos nacionais da comunidade com o auxílio de entrevistas e com dados qualitativos recolhidos para a composição do *corpus*. Como parte dos argumentos conclusivos, será oferecida uma reflexão sobre o jogo das diferenças e das tendências à

“tecnologização” e à “politização” concorrentes na comunidade brasileira.

CAPÍTULO 1

Sobre o Trabalho de Investigação

1.1. Etnografia Atual e Virtual

A orientação geral no que diz respeito ao método parte do aprendizado de campo de que é preciso enredar-se na malha das redes para se colocar em condição de estudá-la. A consideração de Elizabeth Both (1976) sobre a condição de “incerteza atroz” no trabalho de investigação é bastante ilustrativa, pois captura o espírito do processo e as condições subjetivas e objetivas nas quais ele acontece. Em seu trabalho pioneiro no estudo das redes em antropologia, a autora sintetizou de forma magistral um aspecto central do fazer antropológico. Afirmou ela que “o método antropológico consiste, basicamente, em se emaranhar com um grande número de variáveis e unidades de informação em uma condição de incerteza atroz, na esperança de, eventualmente, vermos as relações que não víamos antes” (op. cit. p. 291).

Sob estas condições abrir a caixa-preta da “comunidade de Software Livre e de Código Aberto” significa inevitavelmente colocar-se em uma situação de incerteza atroz, visto que o problema do trabalho de campo não é o da inacessibilidade dos dados, mas o seu imensurável volume e dispersão. Se a escassez e a dificuldade de inserção é um dos maiores obstáculos para pesquisadores cujas temáticas fazem

interface com domínios de grande restrição e recobertos por tabus (como a morte, a sexualidade, o aborto, etc.), para o estudo de comunidades nativas da Internet o problema é justamente o inverso. Do pesquisador é exigido mergulhar no infindável mar de informações e conhecimentos disponíveis sob o risco de se perder e não encontrar o nexos dos fenômenos que observa e experimenta.

Para a resolução (parcial) do problema da proliferação intensa de dados, uma das orientações antropológicas é a de trabalhar sem assumir *a priori* a distinção entre *on* e *offline*. O que se revela bastante produtivo já que permite observar a pertinência das discussões, dos temas, dos textos, das ferramentas informáticas e das interações presenciais ou não. Ao ligar de uma ponta a outra na extensão das redes os agentes e os símbolos colocamo-nos em condição de entender os encadeamentos e as condições de possibilidade da criação de uma “comunidade” ou de um “movimento” de Software Livre e de Código Aberto.

A aposta contemporânea na “etnografia virtual” assume como ponto de partida duas perspectivas complementares: a Internet² como cultura e como artefato

2 A Internet é, ao mesmo tempo, a ferramenta e o meio a ser discutido em suas características apreendidas desde e para os objetivos do trabalho etnográfico. Em sua dinâmica própria, ela reúne coletivos sob diferentes orientações, colocando em circulação discursividades diversas, criando alianças duradouras e/ou efêmeras e/ou disputando suportes e espaços. Ela representa, para além do informático, o social *en absentia*, virtual e tecnopolítico. Ainda que sua infraestrutura seja composta de computadores interligados através de um protocolo comum, a política é onipresente e um conjunto de lutas sociais localizadas garantem a modelagem da tecnologia – o que ela *é* e o que ela *será*. Contudo, o tempo das máquinas não é o tempo dos homens, pois não espelham o fluxo dos dados os processos propriamente culturais e políticos, ou seja, a movimentação de coletivos no estabelecimento, manutenção e movimentação de fronteiras sociais. Eis a importância de uma antropologia da tecnologia e da política a utilizar-se

cultural (Hine, 2000). Nesta dupla definição um conjunto de questões impõem-se, a começar pela necessidade de um deslocamento (parcial) em relação ao entendimento da etnografia situada espaço-temporalmente como ferramenta fundamental da antropologia de orientação canônica.

Imersão e engajamento são as duas condições *sine qua non* do processo etnográfico, sem as quais o trabalho de campo revela-se como descrição pura ou imposição, desavisada talvez, de modelos apriorísticos que antecipam o entendimento de uma dada realidade experiencial ou acontecimento. Em uma redefinição do trabalho etnográfico, a observação participante virtual passa necessariamente pela consideração do contexto no qual se desenvolvem as novas formas de sociabilidade. Hine (op cit. p. 63) resumiu em uma série de princípios a sua proposta de etnografia virtual, dos quais poderíamos destacar: 1) o deslocamento da noção de campo para a noção de campo de relações; 2) a exploração da constituição de fronteiras e de conexões, especialmente entre o virtual e o atual; 3) o envolvimento intenso (não-extensivo) com a interação social prática e mediada – com base no entendimento da dimensão pragmática das práticas de linguagem em ambientes virtuais; 4) o caráter parcial e intersticial da etnografia virtual: contra a pretensão da etnografia tradicional que postula a descrição de informantes, lugares e culturas delimitadas no espaço e no tempo e apreendidas em sua totalidade. Acerca da importância do estudo da dinâmica social dentro e fora da Internet, Hine defende que

da etnografia virtual.

um complemento útil para os estudos *online* que tratam a Internet como uma esfera cultural separada seria conduzir um estudo contextual das formas através das quais a Internet é articulada internamente e transforma relacionamentos *offline*. Isto permitirá uma apreensão muito mais rica dos usos da Internet e das formas nas quais os relacionamentos locais moldam o seu uso como tecnologia e como contexto cultural (Hine, 2000: 60, tradução minha)

Outra forma de conduzir e conceituar (necessariamente nesta ordem) o trabalho de campo pode ser encontrada na etnografia de Slater e Miller (2004) conduzida em cibercafés de Trindade e Tobago. Para os autores, o problema principal é o do estabelecimento de uma orientação etnográfica que assuma como foco da investigação as formas de incorporação da Internet à cultura material de diferentes grupos sociais. À diferença de Hine, os autores criticam a distinção entre *on* e *offline*, argumentando que se trata de uma reificação analítica, já que parte da assunção não-problematizada de uma suposta especificidade do virtual³. Para recolocar o contexto no estudo da Internet, afirmam os autores, seria preciso superar dualidades relacionando contexto e fenômeno de forma recíproca. Para uma etnografia do ciberespaço

3 A respeito da corrente de debates sobre comunicação mediada por computadores (CMC), Hine traça um percurso de trabalhos críticos ao chamado modelo das “pistas sociais reduzidas” (Hine, 2000:16), a primeira corrente consolidada sobre o tema. A idéia central deste modelo é a de que as novas tecnologias informacionais limitam a interação humana implicando em um apagamento do contexto social presente em conversações face-a-face. Esta explicação se utiliza da sugestão da supressão na interação *online* de atributos como gênero, idade, etnia, *status* social, expressão corporal, resultando na afirmação de que a participação de agentes se desenvolve em termos de igualdade ou altos níveis de violência. Vê-se aí claramente o papel da antropologia no debate: trazer para a discussão não apenas a importância do contexto no qual as interações acontecem, mas também a consideração da dimensão subjetiva/objetiva implicada nos intercursos sociais virtuais (e sua relação com intercursos atuais relacionados).

o problema não é só a falta generalizada de envolvimento contextualizado e em longo prazo. Nem é simplesmente a fascinação com o 'virtual' e o 'ciberespaço', que tem levado tantos pesquisadores a conduzir estudos inteiramente *online* sobre os modos de interação e relacionamento específicos ao cenário *online*. O problema, ao contrário, é a falta de atenção às formas em que o objeto e o contexto precisam ser definidos em relação um ao outro para projetos etnográficos específicos. Às vezes, o uso da Internet parece constituir virtualidades, às vezes não (Slater e Miller, 2004: 47).

A forma que os autores elaboram a crítica remete-nos a duas ordens de problemas concernentes à etnografia virtual. A primeira relaciona-se com a imposição de modelos que partem do domínio teórico para o empírico, sem o cuidado particular de uma transposição, ou, em outros termos, do emprego da sensibilidade antropológica no trabalho sobre as categorias nativas no que elas podem vir a informar as escolhas teórico-metodológicas. A segunda ordem emerge da proposta de simetria entre sujeitos e objetos postulada pelos autores, com origem nos trabalhos de Latour (1994; 1997). A “antropologia simétrica” é evocada com o objetivo de sustentar a crítica à separação entre a tecnologia e o seu contexto social, o que também implica em uma desconsideração das especificidades da sociabilidade desenvolvida no meio virtual, enquanto dimensão potencializadora de uma nova ordem de ligações entre agentes e experiências intersubjetivas⁴. A distinção entre o

4 Uma intensa discussão foi e tem sido travada em torno das chamadas “comunidades virtuais”. É creditada a Howard Rheingold a definição: “comunidades virtuais são agregados sociais que emergem da rede quando um número suficiente de pessoas conduz discussões públicas longas o suficiente e com suficiente sentimento humano para formar teias de relações interpessoais no ciberespaço” (Rheingold, 1993 apud Hine, 2000:17). Para o presente trabalho essa definição não basta por não contemplar a criação/manutenção/supressão de laços sociais com o devido rigor. Ela nos serve, contudo, como expressão de um movimento cultural que é próprio ao entendimento nativo da Internet como um novo espaço interativo, o lugar e o tempo de novos intercursos sociais. É, antes de mais nada, um índice da noção de “Internet como cultura” e não

virtual e o atual (Lévy, 1996; 1999), entre o *online* e o *offline*, pode ser melhor atacada a partir de uma combinação das definições de Hine com, em parte, as críticas dirigidas por Slater e Miller.

No presente trabalho assumimos que o virtual⁵ é apropriado comunitariamente de distintas formas, sendo adequado, portanto, um tratamento orientado pela navegação do pesquisador, sem que perca de vista o fato de que a virtualidade garante potencialmente o estabelecimento de novos laços sociais. A insistência de Slater e Miller em um emprego ortodoxo da etnografia - “observação participante e o tempo passado na comunidade ou no espaço social estudado” (Slater e Miller, 2004:43) – revela-se por demais redutor dada uma das características da agência social corrente na rede de computadores: flexível, inconstante e de grande mobilidade. Defende-se aqui, por conseguinte, através da descrição que será feita nos capítulos que se seguem o estabelecimento do diálogo entre as duas propostas de etnografia para a realização do estudo do virtual em seus desdobramentos práticos e desvirtualizados/atuais e vice-versa.

um conceito heurístico.

- 5 O virtual “no sentido filosófico, é aquilo que existe em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da realização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão). O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade. [...] Acrescentemos que as atualizações de uma mesma entidade virtual podem ser bastante diferentes umas das outras, e que o atual nunca é completamente determinado pelo virtual. Assim, de um ponto de vista acústico e também semântico, nenhuma atualização da palavra se parece exatamente com nenhuma outra e há pronúncias (nascimento de novas vozes) ou sentidos (invenção de novas frases) imprevisíveis que, no entanto, podem sempre aparecer. O virtual é uma fonte indefinida de atualizações” (Lévy, 1999: 47-48).

Assim como em grande parte dos dilemas teórico-metodológicos, somente o trabalho empírico pode proporcionar chaves explicativas/interpretativas e a resolução de impasses que não se resolvem apenas através do trabalho teórico. Façamos agora a discussão das redes como recurso auxiliar na condução do trabalho etnográfico.

1.2. Abordagem Clássica e Contemporânea das Redes

O aprendizado nas e das redes que resulta da interação entre os/as agentes é um processo gradual e multifacetado. Para abordá-lo, faz-se necessário avançar em direção ao entendimento das redes como conceito heurístico, metáfora *boa para pensar* e infraestrutura nativa de comunicação e trabalho.

A reflexão sobre redes em antropologia é bastante antiga e nela nós podemos encontrar as primeiras contribuições para a fundamentação do trabalho contemporâneo sobre redes sociais. Nos desenvolvimentos atuais da disciplina, é possível detectar um crescimento na aplicação e na teorização acerca das redes, pois elas são bastante úteis no trabalho de investigação sobre novos fenômenos associativos, tal como os que deram origem ao Software Livre e de Código Aberto enquanto prática cultural experimental (Kelty, 2008) constitutiva de um novo sistema sociotécnico (Pfaffenberger, 1992). Façamos agora uma revisão breve sobre os principais autores no debate clássico sobre as redes em antropologia para, então,

avancarmos em direção a uma definição melhor acabada da comunidade brasileira enquanto “malha de rede”.

1.2.1. Abordagem Estrutural das Redes

O estudo das redes em ciências sociais nasceu com a sociometria de Moreno (1953) e a chamada matemática social, tendo se desenvolvido sob influência da teoria dos grafos, da teoria estatística, probabilística e dos modelos algébricos (Wasserman e Faust, 1994). Para a abordagem de maior expressão, identificada como “Social Network Analysis” (SNA), a “rede social consiste em um conjunto ou conjuntos finitos de atores e a relação ou relações definidas entre eles. A presença de informação relacional é crítica e definidora de uma rede social” (op. cit, p. 20, tradução minha). O formalismo é uma das marcas da SNA, uma corrente de estudos fundamentalmente interdisciplinar voltada para a computação e a análise formal de laços entre atores sociais e organizações. A SNA é a atual responsável por fazer a manutenção do legado matemático da análise de redes em ciências sociais em um movimento abertamente contrário aos desenvolvimentos contemporâneos da perspectiva relacional em antropologia, uma vez que prioriza a investigação das estruturas de relação.

Na antropologia, a reflexão sobre as redes remonta à década de 50 e ao contexto da antropologia britânica de onde surgiu a necessidade de elaborar ferramentas

analíticas voltadas ao estudo de sociedades modernas contemporâneas. Autores provenientes da Escola de Manchester como Both (1976), Barnes (1989) e Mitchell (1989) estiveram entre os primeiros antropólogos a empregar de forma bastante inovadora o conceito de rede social. Na própria definição de estrutura social elaborada por Radcliffe-Brown, como foi salientado por Barnes (1989), podemos localizar o índice de abertura dessa possibilidade de estudo: "a estrutura social é uma rede de relações que existe efetivamente" (Radcliffe-Brown, 1973). Ao estabelecer esta definição, inaugurando uma corrente antropológica de orientação durkhemiana no contexto inglês, Radcliffe-Brown lança as bases e, paradoxalmente, as limitações futuras para a abordagem das redes⁶. Foi somente nos trabalhos dos seguidores dos discípulos processualistas de Radcliffe-Brown que a abordagem antropológica voltada ao estudo das redes em sociedades contemporâneas emergiu no contexto inglês. Discípulos de Gluckman como Mayer, Barnes, Mitchell procuraram combinar o enfoque estrutural com a análise das interações em nível individual, marcadamente orientada ao estudo de processos sociais e não aos estudos sincrônicos de sociedades ditas primitivas⁷. A orientação processualista que

6 O avanço pleno da abordagem das redes em antropologia é posterior à Radcliffe-Brown. Grande parte dos desenvolvimentos conceituais foram possibilitados pelos seminários de Max Gluckman na universidade de Manchester. Como afirma Both (1976:297), "Gluckman é a fonte de nosso conceito de rede", ao citar uma dedicatória escrita por Mitchell em seu livro *Social Networks in Urban Situations*, organizado em 1969.

7 Both (1976) defendeu que o *status* do conceito de rede deve ser entendido à luz das transformações da antropologia britânica. Afirmou a autora que "[a idéia de rede] foi adotada porque parecia oferecer uma saída para o impasse que a antropologia social parecia ter encontrado lá pelo final dos anos 50. O veio estrutural/funcional tinha sido completamente minado pelos estudos elegantes de Evans-Pritchard, Fortes, Gluckman e seus numerosos colegas

transformou a antropologia britânica da época também promoveu a passagem da grande influência teórica de Durkheim sobre os etnógrafos para Marx e Weber - de um funcionalismo estrutural para uma teoria da ação (Feldman-Bianco, 1989).

Através de sua obra “Família e Rede Social”, Elizabeth Both tornou-se uma referência importante no estudo das redes por oferecer uma abordagem da família desde uma perspectiva interna, quer dizer, a partir das interdependências entre pessoas a tecerem redes de afinidade e parentesco. A tese da autora era a de que a segregação de papéis conjugais está relacionada com a densidade da rede, de forma que, para uma rede de malha estreita (grande densidade na rede), os papéis sexuais são mais segregados. E, para uma rede malha frouxa (baixa densidade), há uma divisão sexual do trabalho mais flexível e orientada “por um lado, pela necessidade de uma organização sob a ética da igualdade; e, por outro, a necessidade de diferenciação e reconhecimento das diferenças sexuais existentes no outro” (Both, 1976:95). A contribuição da autora diz respeito à afirmação de que as diferenças na estruturação das redes e no volume das ligações entre os/as agentes conduz à mudanças expressivas nos papéis sociais. No que diz respeito ao estudo de coletivos voltados à produção, distribuição e “evangelização” de tecnologias da informação livres e de código aberto, a análise da densidade da rede é bastante produtiva já que permite verificar os reflexos nas práticas efetivas dos/das agentes.

Pertencente à mesma escola que Elizabeth Both, John Barnes (1989) é um dos principais autores no estudo das redes em antropologia, cuja contribuição

e discípulos” (Both, 1976:302).

fundamental foi a de fornecer-nos uma fórmula para o cálculo da densidade que veio a figurar como um recurso explicativo basilar. Situado na corrente processualista e voltado ao estudo de sociedades contemporâneas, o autor colocou-se a tarefa de pensar a política (não-especializada) em nível local. Neste sentido, estabeleceu uma definição de rede social como instrumento analítico, entendendo por "rede um conjunto de relações interpessoais concretas que vinculam indivíduos a outros indivíduos" (op. cit. p. 167). Outro conceito importante cunhado pelo autor é o de "rede social total", definida como "uma abstração de primeiro grau da realidade, [que] contém a maior parte possível da informação sobre a totalidade da vida social da comunidade à qual corresponde" (op. cit. p. 166). Apesar do pioneirismo da abordagem de Barnes, seus pontos fracos estão relacionados à influência direta do estrutural-funcionalismo de Radcliffe-Brown em seu trabalho teórico: a preocupação com a totalidade e com a construção de modelos são marcas da herança formalista e, pode-se acrescentar, limitada, uma vez que desconsidera os desvios do modelo.

Outro importante pesquisador pertencente à corrente antropológica de estudos de rede é Jeremy Boissevain por ter indicado uma saída do estrutural-funcionalismo. Sob influência do antropólogo norueguês Fredrik Barth, o seu foco esteve voltado para o nível do comportamento interpessoal, daí a crítica à abordagem estrutural-funcionalista que se revela insuficiente por definir a "sociedade como sistema de grupos permanentes, composto por *status* e papéis sociais, apoiados em sistema de valores e sanções conexas que operam na manutenção do sistema em

equilíbrio" (Bossevain, 1989:198). Produto do debate sustentado pela oposição indivíduo-sociedade, a crítica do autor revela-se bastante poderosa no contexto da antropologia social inglesa. No entanto, a forma como o autor teoriza a solução para o impasse acaba por situá-lo inevitavelmente em um dos pólos da oposição. O agente social para Bossevain é “um manipulador, um operador com interesses próprios, do mesmo modo que um ser moral. Ou seja, ele está constantemente tentando melhorar ou manter sua posição (escolhendo entre rumos alternativos de ação)" (op. cit, p. 200). Se o *insight* do autor sobre a dinâmica das coalizações (gângues, conjuntos-de-ação, *cliques*) é importante para o estudo de redes atual, a sua visão das redes como formadas por escolhas pessoais e agentes manipuladores em busca da maximização de seus benefícios é bastante problemática por ser etnocêntrica, pois reifica a figura cultural e histórica do *homo oeconomicus*.

1.2.2. Abordagem Relacional Contemporânea

É possível constatar em seus desdobramentos recentes uma tendência à renovação do conceito de rede como recurso metodológico em antropologia. É o que sugerem Descola et. al. (1996) quando afirmam que a disciplina está passando por uma mudança de perspectiva com respeito ao dualismo natureza-cultura que ocorre nos estudos etnográficos do *enskillment*, a operar a “substituição [no trabalho teórico] de estados e substâncias por processos e relações” (op. cit.) - processos de objetificação e não a objetificação de sistemas dados. Neste novo movimento teórico estão sendo lançadas as bases para uma reflexão propriamente relacional.

É neste campo de estudos que se situa Tim Ingold (2001) e a sua antropologia da habilidade, marcada pela combinação de três orientações básicas: a) antropologia relacional - que se ocupa de relações e processos de objetivação; b) psicologia ecológica, cuja abordagem fenomenológica permite retrabalhar a relação mente-ambiente; e c) sistemas desenvolvimentais em biologia, com vistas a garantir a solidez de seu argumento crítico à separação entre os domínios ontológicos da natureza e da cultura. A característica diferencial de sua antropologia diz respeito à definição de pessoa humana como *locus* de desenvolvimento dentro de um campo (ativo) de relações. Para o autor, ao invés de assumirmos como ponto pacífico o dualismo natureza-cultura, colocando, de um lado, o universo das regras, da cultura e do simbolismo e, de outro, o domínio do universal e do biológico, é mais adequado assumirmos os seres humanos como, ao mesmo tempo, organismos no interior de sistemas de relações ecológicas e pessoas dentro de sistemas de relações sociais. Os humanos nesta perspectiva não são *seres compósitos* de dimensões psicológicas, fisiológicas, culturais, etc. São singulares *loci* de crescimento (criativo) dentro de campos de relação que se desdobram, são percebidos e experimentados como condição para o aprendizado - em nosso caso - das tecnologias da informação e da comunicação. Este crescimento diz respeito ao cultivo da “habilidade” que não é uma técnica corporal, mas a “capacidade de ação e percepção de todo ser orgânico - indissolúvelmente mente e corpo, situado em um ambiente estruturado de forma rica” (Ingold, 2001:05, tradução minha). A habilidade é entendida não como uma propriedade do corpo individual isolado, mas de um sistema total de

relações constituído pela presença do agente em seu ambiente (com outros agentes). Não é uma mera aplicação de força mecânica, mas a educação do *cuidado*, da *destreza* e do *juízo*. A habilidade corporificada é incorporada pelo organismo-pessoa através de um processo de desenvolvimento em ambientes particulares. Ela é, ao mesmo tempo afirma Ingold, *conhecimento* prático e *prática* do conhecimento. O agente, em suma, é uma *pessoa-organismo*, ou seja, ao mesmo tempo organismo em uma rede de relações ecológicas com outros organismos e pessoa em uma subrede de relações com outras pessoas.

Ingold procura atacar diretamente a dicotomia “biologicamente dado (inato) *versus* culturalmente aprendido (construído)” argumentando que “diferenças culturais, uma vez que emergem de um processo de desenvolvimento de um organismo humano em seu ambiente, são biológicas” (op. cit, p. 379). As habilidades não são transmitidas pela cultura, elas crescem/desenvolvem-se no interior do organismo. A incorporação da habilidade parte de uma “educação da atenção”, engajamento perceptivo direto com os constituintes humanos e não-humanos de um determinado ambiente. Tal como propõe Ingold, a tecitura é uma categoria fundamental para pensar a habilidade – o “fazer é uma modalidade do tecer” segundo o autor. A cultura está no próprio padrão da tecitura:

A malha de rede não consiste em pontos interconectados, mas em linhas entrecruzadas. Cada linha é uma relação, mas a relação não é entre uma coisa e outra – entre, digamos, um artefato aqui e uma pessoa lá, ou entre uma pessoa ou artefato e outro. Ao invés disso, a relação é uma linha ao longo da qual os materiais fluem, misturam-se e sofrem mutações. Pessoas e coisas, por conseguinte, são formadas na malha de rede como nós ou

conjuntos de relações. Não se trata, portanto, de coisas implicadas nas relações; cada coisa em si é um emaranhado e é portanto ligado às outras coisas pelo fluxo de materiais do qual é composta (Ingold, 2007:35, tradução minha).

Para o tratamento das redes proposto neste trabalho, é central o conceito de “malha de rede” aliado às orientações da antropologia da habilidade. Ao enfatizar o caráter ativo dos nós (*nodes*) que são transformados pelo conjunto de relações às quais estão submetidos os agentes, o conceito permite um tratamento mais abrangente dos enlaces de trabalho, troca, obrigação, ativismo, amizade e/ou disputa nas redes. A habilidade, por conseguinte, deve ser tratada como o produto/ produtor das redes que, por sua vez, conforma domínios específicos de *expertise* e sensibilidade, ancorados necessariamente na experiência vivida dos agentes. Para a realização do trabalho de descrição empreendido aqui, as redes sociais foram percorridas e registradas através de interações via Internet Relay Chat (IRC) e em encontros presenciais da comunidade brasileira, assim como através de entrevistas face-a-face e via Internet (em sítios de notícias e *blogs*). O *software* de análise de redes *Visone* foi empregado para a geração do mapa da rede e para também auxiliar no registro da redes com as quais tive contato durante o trabalho de campo.

1.3. Nova Antropologia da Tecnologia

Para abandonar a dicotomia natureza-cultura, Ingold propõe um novo

equacionamento das relações entre sociedade, natureza e tecnologia⁸. Para tal, o autor oferece uma avaliação de duas correntes antropológicas: a evolucionista do século XVIII e XIX e a cultural relativista contemporânea. Desde a perspectiva da primeira corrente, as sociedades podem ser classificadas em estágios evolutivos, cujo critério de classificação é o nível de conhecimento e de controle da natureza. Para as sociedades com maior domínio da natureza, está dedicado o mais alto ponto da escala de desenvolvimento humano, o estágio da chamada “civilização”. Para as sociedades de caça e coleta ditas primitivas, situadas na base da escala, está reservado o estágio caracterizado como o da “selvageria”. Os evolucionistas defendiam que estas definiam-se por terem baixa tecnologia e controle da natureza fraco ou inexistente (Ingold, 2001). Para a corrente da antropologia cultural contemporânea, os argumentos evolucionistas são considerados abertamente etnocêntricos: eles ignoram o fato de que sociedades de baixa tecnologia têm sistemas rituais e de parentesco extremamente complexos (op. cit., p. 313). A antropologia de Ingold desafia as duas correntes basicamente através de duas proposições: 1) o que foi visto pelos evolucionistas como o progresso unilinear da

8 Na história do pensamento ocidental moderno, afirma Ingold, a “sociedade é considerada como o modo de associação de seres racionais, a natureza é o mundo externo das coisas como ele aparece para o sujeito racional e a tecnologia é a forma através da qual a compreensão racional do mundo externo é feita para o benefício da sociedade” (Ingold, 2001: 312, tradução minha). A crítica da visão moderna remete-nos para as definições propostas pelo autor de técnica e tecnologia, respectivamente, “a habilidade de sujeitos humanos” e “o corpo de conhecimento generalizável e objetivo passível de aplicação prática” (op. cit., p. 315). As técnicas *hackers* são corporais no sentido em que são habilidades incorporadas de encadeamento mental e motor para a criação de algoritmos transpostos para particulares linguagens de programação. Voltaremos ao tema da sensibilidade *hacker* na comunidade brasileira de Software Livre e de Código Aberto no capítulo 4.

história em que há um aumento de complexidade com o desenvolvimento tecnológico, é melhor visto como uma “dissociação progressiva do técnico em relação ao social”; 2) a visão moderna da tecnologia em oposição à sociedade é produto deste processo histórico de dissociação progressiva (Ingold, 2001).

Nem a abordagem evolucionista nem a relativista, em suma, fornecem a melhor forma de tratar o problema da relação entre tecnologia e sociedade, e a razão para esta dificuldade em formular uma resposta satisfatória reside precisamente na ancoragem da noção moderna ocidental de tecnologia. A tese de Ingold é a de que “nas sociedades que estudamos – talvez incluindo a nossa própria – as relações técnicas estão embutidas em relações sociais e somente podem ser compreendidas dentro desta matriz relacional como um aspecto da socialidade humana” (Ingold, 2001: 314, tradução minha). Uma melhor definição para a tecnologia⁹, defende Ingold, seria a de Releaux (1878) em que o corpo está cineticamente encadeado com a máquina (Ingold, 2001:305), combinando agência humana e não-humana. No encadeamento entre homem e máquina, a dimensão experiencial é central: “a técnica está embutida na e é inseparável da experiência de sujeitos particulares na modelagem de coisas particulares” (op. cit., p. 315), sejam elas, podemos

9 É necessário clarificar que Ingold emprega o termo “tecnologia” para se referir ao conceito moderno que institui a sua separação em relação à sociedade. O termo “técnica” é reservado, por outro lado, pelo autor para fazer referência à sua antropologia da tecnologia e da habilidade. Ao longo deste trabalho faremos referência às “tecnologias livres e de código aberto” como domínio sociotécnico experimental (Kelty, 2008; Pfaffenberger, 1992), logo a distinção terminológica de Ingold não será diretamente aplicada, ainda que ela deva permanecer como pano de fundo das discussões que serão feitas sobre as distintas experiências relacionadas com as *técnicas* “livres” no Brasil.

acrescentar, bens tangíveis ou intangíveis como *software*.

Outro trabalho teórico de grande expressão no campo dos estudos antropológicos da tecnologia é o de Pfaffenberger (1992). Em uma revisão do campo de estudos de “cultura material”, o autor demonstrou como a obsessão com o estudo da criação das ferramentas do momento evolucionista deu lugar a um progressivo desinteresse pelo estudo da tecnologia. O que o autor também demonstra é que recentemente o interesse foi renovado por um novo campo interdisciplinar identificado como STS - Estudos de Ciência e Tecnologia. Como afirmou Gibson (apud Pfaffenberger, 1992) em um resumo da presente tarefa no campo da STS: “Nós precisamos saber mais sobre as formas nas quais a fala, o uso das ferramentas e a socialidade estão entrelaçadas na textura da vida cotidiana em grupos humanos contemporâneos”. É com este objetivo que Pfaffenberger estabelece os contornos de uma antropologia que nos serve de guia para a reflexão sobre o Software Livre e de Código Aberto.

Pfaffenberger postula uma abordagem da tecnologia que não esteja resumida ao trabalho descritivo e a criação de inventários de cultura material de diferentes grupos sociais. Assim como Ingold, o autor parte da defesa do *embeddedness* da tecnologia no social, além de reforçar a crítica à visão tradicional da tecnologia na modernidade, resumida em três pontos. O primeiro é melhor representado pela crença na “necessidade como Mãe das Invenções”. O segundo é o da “tecnologia como modificação ou controle do homem sobre a natureza” que consiste na dessocialização da tecnologia através da redução da criatividade à necessidade e do

significado à função. E o terceiro é o da narrativa histórica unilinear que sugere a passagem, em etapas, das ferramentas elementares às máquinas complexas, do machado de pedra e do martelo ao computador e aos autômatos.

Segundo o autor, o conceito de “sistema sociotécnico” resolve as controvérsias mais acirradas da antropologia (Pfaffenberger, 1992:493), pois implicitamente traz consigo a recusa da “visão da ciência e da tecnologia padrão” que invariavelmente exclui o contexto social da análise da produção científica e tecnológica. Pfaffenberger prossegue com o argumento de que

a noção de que a tecnologia é ciência aplicada, que ela representa o uso prático de conhecimento logicamente formulado, linguisticamente codificado é bastante enganadora. O sistema sociotécnico é melhor descrito como um *sistema de atividade*, um domínio de ação propositiva orientada por um objetivo na qual o conhecimento e o comportamento são reciprocamente constituídos por fenômenos sociais, individuais e materiais [...] Um sistema sociotécnico humano envolve a coordenação de uma rede massiva e complexa [...] Visto como sistema de atividade, um sistema sociotécnico deve incluir todo o conhecimento visual, conceitual, tátil, experiencial e intuitivo necessário para modificar diversos elementos para que eles trabalhem juntos (Pfaffenberger, 1992: 508-509, tradução minha).

O entendimento acerca do Software Livre como sistema sociotécnico abre uma via extremamente produtiva de investigação¹⁰. Através da sugestão da ligação entre os mais variados condicionantes do fenômeno associativo, ele impõe a busca pela reconstituição dos processos que dão origem aos laços entre agentes, o que também

10 A dissertação de Adalto Guessier (2005) sobre as “controvérsias tecnocientíficas” em torno do Software Livre no Brasil e em Portugal também aponta para a importância do estudo de “processos sociotécnicos”. Ainda que o autor mobilize outro referencial, Teoria do Ator-Rede (*Actor-Network Theory*, ANT), algumas das premissas são compartilhadas, pois o trabalho teórico da ANT é um dos produtos do domínio interdisciplinar da STS.

permite uma exploração investigativa desde a antropologia da dádiva. Ao fazer uso da metáfora da rede, o conceito também potencializa o exercício etnográfico que se encaminha com uma orientação conexionista, negando abertamente como ponto de partida a assunção da essência congelada da técnica e a sua separação do social e do político.

1.4. Sobre o Percurso da Investigação

Antes de prosseguirmos é necessário descrever a trajetória através da qual se tornaram mais claras quais eram as formas de encaminhar a pesquisa. A descoberta das fronteiras sociais, que se tornaram progressivamente visíveis, do jogo das identificações e das pertencas, das matérias para as quais as atenções estavam voltadas e das “razões do coração” para o engajamento ativo com as tecnologias livres foi o resultado multifacetado e complexo de uma navegação *on* e *offline*.

Ainda como estudante secundarista tive o primeiro contato com o Software Livre a partir da atmosfera de ativismo *hacker*¹¹ ou *hackativismo*. Noites inteiras

11 Eis uma das definições nativa do termo *hacker*: “A idéia de código aberto foi perseguida, percebida e nutrida ao longo destes trinta anos por uma vigorosa tribo de partidários naturais da Internet. Estas pessoas orgulhosamente chamam a si mesmos hackers – não como o termo é agora abusado pelos jornalistas para significar um criminoso dos computadores, mas em seu sentido verdadeiro e original de um entusiasta, um artista, um solucionador de problemas, um expert” (Raymond, 2000: XII, tradução minha). Outra acepção para o termo *hacker* foi sugerida pelo filósofo Pekka Himanen (2000), cujo trabalho de análise comparativa teve por objeto a ética protestante e o que ele intitulou como “a ética *hacker*”. Os *hackers* seriam, segundo o autor, especialistas que amam o que fazem e não separam o lazer do trabalho, assim como não buscam

eram dedicadas à transferência via *File Transfer Protocol* (FTP) de distribuições GNU+Linux completas. O imperativo era o da busca autônoma de informações dispersas na Internet, o que requeria uma boa dose de auto-didatismo. O trabalho levava semanas e era bastante “artesanal” em última análise. Depois de todo o esforço aplicado na descoberta através do método de tentativa e erro, mais algumas semanas eram exigidas na leitura de documentos para a instalação e a configuração adequada do ambiente e dos periféricos. Lembro de, ao terminar o processo, experimentar um sentimento difícil de colocar em palavras, mas que se assemelhava à gratidão e, ao mesmo, à certeza de estar profundamente endividado, moral e não financeiramente, carregando intimamente a urgência de encontrar alguma forma de retribuir algo útil ou valioso para aqueles que trabalharam para tornar aquela experiência possível. Ao final, estava à minha disposição um conjunto imenso de aplicações com rica documentação (em inglês em sua grande maioria) e a possibilidade, em certa medida, aberta de interagir com outras pessoas que partilhavam do mesmo sistema e de algumas das dúvidas mais comuns em servidores de bate-papo (IRC).

Eu contrastava minha experiência inicial e a qualidade dos programas que testava com o contexto da computação conhecido e popularizado do sistema de

recompensas materiais simplesmente mas o reconhecimento de suas obras. Neste debate, a definição mais produtiva e bem acabada é a dos antropólogos Coleman e Golub (2008), a qual define o *hacking* enquanto *gênero*, o que permite evitar o reducionismo do *hacking* a uma ética singular, tal como em Himanen (op. cit.), mas a uma variada gama de valores e práticas que compreende desde a invasão à contas bancárias, a exploração técnica não-autorizada de redes de telefonia o trabalho comprometido com o desenvolvimento de Software Livre com base em valores de liberdade de expressão, individualismo e autonomia.

janelas que dominava os microcomputadores e os usuários naquele momento (e que ainda persiste, mesmo que progressivamente esteja sendo abalado pelo próprio avanço de alternativas livres e de código aberto).

Com a intensificação da experiência de aprendizado e exploração da nova paisagem computacional, uma segunda transformação acabou por se dar no meu entendimento daquilo que descobria a passos lentos. A partir de um determinado momento, a curiosidade deixou de ser o grande motor da busca pela exploração da rede de redes. Eu vivia um período de intensa reformulação de minhas certezas precárias: o posicionamento de que “as caixas não podiam ser pretas” foi substituído por uma questão ética primeira. Pensava sob influência direta da proposta de Software Livre que o preço a pagar pela sustentação da distinção entre produtores e usuários era o da liberdade daqueles que se submetiam em busca de uma solução para seus problemas. Os argumentos que partilhava em experiências comunitárias *online* na época estavam codificados em uma licença de software: GNU GPL, *General Public License*, a qual estabelecia as “liberdades fundamentais” que toda a peça de *software* devia carregar para ser, em definição, Software Livre.

Foi um momento de revelação crucial a minha participação no Primeiro Fórum Internacional Software Livre (FISL), realizado na cidade de Porto Alegre, o qual contou com a palestra do criador da proposta, o *hacker* Richard Stallman. Em abril de 2000, o evento foi organizado para “promover o Software Livre, desmistificar preconceitos e apresentar casos reais, principalmente de uso desses programas na área social e de governo” (Lages, Ronaldo. Revista do Linux, Vol. 1, Nov. 1999).

Após algum envolvimento com a tecnologia, o evento surgia como a grande oportunidade de conhecer mais e vir a encontrar pessoas localmente. Fui ao evento acompanhado de *Howard_c*, um técnico em eletrônica e computação que partilhou comigo o espaço de um laboratório para a manutenção de microcomputadores por alguns meses. Como eu não tinha condições de pagar minha inscrição no evento, resolvi ficar conversando com as pessoas no *hall* de entrada até encontrar alguma “solução”. Resultou que *Howard_c* surgiu com um pequeno *hack* que garantiu a minha entrada no evento de Software Livre que viria a se tornar o mais importante do país com o passar dos anos. Ele entrou duas vezes na fila de inscrição, alegando, na segunda vez, que não havia retirado ainda o seu material, sendo presenteado pelas atendentes com outro crachá de identificação e uma pasta com revistas e outros brindes. Pronto. As portas do evento estavam abertas, e eu pude assistir a um conjunto de reveladoras palestras. Em especial, uma delas representou o ponto de transição e não-retorno para muitos dos entusiastas do Software Livre na época.

O auditório da reitoria da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) estava repleto e todas as atenções voltadas para um sujeito cuja aparência lembrava mais a de um estudante de antropologia do que a de um especialista em computação¹², se é que devemos reforçar os estereótipos do senso comum. Barba

12 A reconstituição da história que tornou possível o entrecruzamento da contra-cultura com o desenvolvimento técnico-científico interdisciplinar da cibernética e da computação nos Estados Unidos encontra-se em Turner (2006). O autor explora a transformação na “metáfora computacional” que passa de um significado negativo (dispositivo de sujeição e controle dos corpos ao longo dos anos 40, 50 e 60) para assumir um sentido extremamente positivo, enquanto ferramenta de libertação, respeito às individualidades e empoderamento nos anos 90, tendo o seu apogeu com a popularização da Internet. O relato de Fred Turner também serve para a

comprida, roupas largas e uma sandália, ele vestia e carregava consigo uma flauta doce para tocar a melodia da “Canção do Software Livre” para uma platéia de aproximadamente 1.500 pessoas:

*Join us now and share the software;
You'll be free, hackers, you'll be free.
Join us now and share the software;
You'll be free, hackers, you'll be free.
Hoarders may get piles of money,
That is true, hackers, that is true.
But they cannot help their neighbors;
That's not good, hackers, that's not good.
When we have enough free software
At our call, hackers, at our call,
We'll throw out those dirty licenses
Ever more, hackers, ever more.
[...]*

Com a experiência de “revelação”, meu envolvimento começou a se intensificar alguns anos mais tarde em função de minha participação em encontros de Software Livre e do movimento anti-globalização realizados na cidade de Porto Alegre – principalmente porque a cidade foi o palco do Fórum Social Mundial (FSM) por três anos.

A decisão de me concentrar na pesquisa da comunidade brasileira de Software Livre surgiu dois anos mais tarde no âmbito de um projeto em Análise do Discurso (AD), desenvolvido no departamento de linguística da UFRGS. Por acompanhar a comunidade em seus encontros presenciais desde 1999, vislumbrei uma lacuna a ser preenchida pela investigação dos “confrontos discursivos” em torno da Internet e

contextualização do projeto GNU e da *Free Software Song* (Canção do Software Livre).

das tecnologias livres. O Software Livre e de Código Aberto ao apresentar-se como uma “filosofia”, um “movimento” social, uma “economia de compartilhamento”, uma “alternativa tecnológica”, uma “estratégia de negócios” e uma “política de governo” revelou-se um objeto de investigação extremamente intrigante e desafiador, além de guardar uma promessa de transformação social por induzir um rearranjo nas correlações de poder e redistribuição (potencial) de conhecimento.

Sob influência direta das pesquisas desenvolvidas no campo dos estudos da linguagem, resolvi assumir a tarefa de pensar as fronteiras entre o virtual e o político, esboçando exercícios de análise do discurso da comunidade brasileira de Software Livre e de Código Aberto. De um ponto de vista estritamente discursivo e dedutivo, o que mais interessava era o trabalho teórico para a elaboração de ferramentas adequadas ao estudo das práticas de linguagem na Internet. A questão fundamental era a de como analisar o que passou a ser discutido no campo da AD brasileira (de influência Francesa) como a “circulação eletrônica do discurso”. Fui iniciado em um contexto de reflexões sobre as interfaces da AD com outras disciplinas e, nesse sentido, acabei por definir como foco da minha investigação tentativa as interfaces entre poder, linguagem e tecnologia.

Posterior ao envolvimento com a AD, a necessidade de uma mudança de perspectiva novamente se impôs. Chegara o momento em que eu não poderia mais abordar o fenômeno F/LOSS desde o mesmo ângulo, com a visão, de certa forma, já naturalizada de quem antecipa as novidades e carrega um conjunto de expectativas, certamente informadas pelo compartilhamento da condição comum de usuário

entusiasta e pesquisador de gabinete. Redirecionei, então, meus esforços para o estudo da organização da comunidade brasileira com base em sua rede de agentes e em seu processo dinâmico de estabelecimento de fronteiras sociais. Um exercício de antropologia da tecnologia e da política revelou-se, pois, mais adequado.

O *insight* que desencadeou a reformulação das orientações teórico-metodológicas ocorreu precisamente durante o VI Fórum Internacional Software Livre (FISL), realizado em Porto Alegre em 2005, enquanto eu realizava trabalho de campo e aplicava entrevistas entre usuários e desenvolvedores de variados projetos. Por ter anteriormente trabalhado a partir de um *corpus* constituído por hipertextos, escapava completamente de minha análise dos “confrontos discursivos” as sutilezas da política identitária vivenciada pela chamada “comunidade” para além do embate público (via Internet) entre tecnologias “proprietárias” e “livres”. Descobri quão problemática era a pressuposição da existência de um “movimento de Software Livre” que não levasse em conta a multiplicidade de experiências com as tecnologias. Vozes subterrâneas eram invisibilizadas no processo de circulação dos discursos F/LOSS com a interpelação de novos sujeitos e a identificação de novos opositores, os defensores das tecnologias “proprietárias”. Diversos posicionamentos críticos observados em campo evidenciavam divisões internas da comunidade ou, colocado de outra forma, o problema da circulação e da naturalização de nomenclaturas que possuem suas próprias histórias de disputas interpretativas. Com base em uma reorientação propriamente antropológica, tornou-se premente a necessidade da abertura para a investigação das diferentes formas de “apropriação”

e de relacionamento com as tecnologias livres, distintos trabalhos e discursos para além do “movimento” preconizado por um determinado grupo de agentes.

Ao circular pelos eventos presenciais da comunidade aos quais tive a oportunidade de comparecer para a realização da pesquisa, experimentei a perplexidade diante da diversidade dos agrupamentos em interação: estudantes, profissionais da informática, curiosos, “evangelistas”, ativistas culturais, acadêmicos, políticos profissionais, *geeks* e *nerds*, representantes de pequenas e grandes empresas, funcionários públicos, entre outros. Os participantes agrupavam-se prioritariamente em função dos objetos e dos propósitos (conscientes ou não) de suas trocas. Aqueles que estavam a divulgar algum tipo de serviço ou ferramenta trocavam informações e convites para integrarem um ou outro projeto. Muitos computadores portáteis serviam como suportes das trocas, além de capturarem olhares atentos dos/das (inter)agentes.

Nos espaços de contato e socialização, era possível sentir que estávamos todos a presenciar uma efervescência coletiva que daria lugar ao aparecimento de uma nova elite. Muitas pessoas costumavam cercar aqueles que encenavam demonstrações de *software*, agrupamentos podiam ser identificados pelos logotipos nas camisetas dos participantes e nos adesivos colados nas máquinas. Os símbolos inscritos nas camisetas, em chaveiros, em adesivos por toda a parte eram elementos diacríticos a servirem como recursos para o mapeamento prévio dos subgrupos, além de, em nível intersubjetivo, conformar as expectativas dos/das agentes nas interações. Cada projeto de *software* ou “comunidade” encarnava um conjunto de características a ser

desejada: “o sistema operacional universal”, “o sistema para seres humanos”, “o sistema utilizado por *hackers*”, etc. Os *softwares* que estavam rodando nas máquinas, as camisetas que apresentavam logotipos e demonstravam algum tipo de afinidade com um software ou um projeto de desenvolvimento de *software* operava de forma efetiva na conformação das possibilidades abertas ou negadas aos participantes.

Em suma, foi observado que os encontros presenciais eram lugares privilegiados para a criação/manutenção/fortificação/extensão dos laços que se estabeleciam através da Internet em listas de discussão, servidores de IRC (com destaque à rede *Freenode* que hospeda canais para a discussão de projetos F/LOSS). Em função da vivência *online*, muitos dos agentes eram identificados *offline* pelo apelido que utilizam na Internet, ao invés de usarem seus nomes próprios (seu prestígio derivava, em menor medida, do histórico de interações vivenciadas intra grupo e entre grupos e, em maior medida, dos projetos de *software* aos quais estavam envolvidos).

O meu contato mais revelador com os agentes aconteceu no espaço dos encontros presenciais, daí a centralidade assumida pelos eventos comunitários na descrição realizada neste trabalho. A maneira como a minha posição de pesquisador era geralmente interpretada nestes ambientes pode servir-nos como uma evidência a ser destacada - a primeira de um processo de estabelecimento de fronteiras simbólicas *in fluxu*. A partir do contato perguntas acerca do propósito de minhas entrevistas eram feitas - o que faria com as falas que estava a registrar e aonde, afinal de contas, eu queria chegar com as perguntas, já que algumas delas não

faziam sentido. Das explicações esboçadas que eu fornecia sobre os objetivos e o desenho da pesquisa, percebi gradualmente que a expressão “movimento de Software Livre” suscitava diferentes manifestações, tanto de um ponto de vista que privilegiava questões “técnicas” como de questões “sociais e filosóficas” (para utilizarmos a definição nativa). Eram comumente criadas situações de desafio nas interações, estabelecidas pelos entrevistados com o questionamento acerca do fundamento de minhas dúvidas e a suspeita inicial que partia do pressuposto (nativo) de que eu não sabia absolutamente nada ou muito pouco sobre “aspectos técnicos, jurídicos e filosóficos” do Software Livre. Isto me levou precisamente para o ponto em que pude constatar quão marcadas as manifestações estavam pela disputa em torno das definições dos objetivos das tecnologias e do trabalho em torno delas que, além de envolver heterogêneos discursos, implicavam em considerações sobre as divisões internas da própria comunidade brasileira.

Na minha visão, a comunidade de Software Livre ou o movimento de Software Livre ou o desenvolvimento de Software Livre em geral, é uma resposta natural da comunidade, da sociedade em geral às mudanças de paradigma que estão acontecendo. Ou seja, nós tínhamos o modelo de software proprietário, onde existia um modelo de monopólio, e hoje o modelo está mudando. Porque temos o conceito de transferir conhecimento, de disseminar informação e de disseminar a tecnologia em si, ele quebra o modelo consumista do capitalismo (Alessandro Binhara, entrevista 04/06/2005).

Movimento de Software Livre? Eu diria que é politicagem. Quem realmente faz não fica falando bobagem. Politicagem porque quem realmente desenvolve software (Open Source, Software Livre), geralmente não se envolve tanto com a política; se preocupa mais em fazer o seu, fazer e contribuir com a comunidade ao invés de fazer propaganda, ficar fazendo... enfim, ficar fazendo política (Evaldo Gardenali, entrevista

realizada em 04/06/2005).

A despeito dos posicionamentos de evangelistas e/ou críticos, fui gradualmente percebendo que as divisões internas da comunidade não implicavam necessariamente em ruptura ou na impossibilidade de contato entre as diversas subredes constitutivas do fenômeno F/LOSS no Brasil. Dentro das redes de trocas desenvolvidas no plano da linguagem e da circulação da tecnologia, as afirmações da existência ou não do “movimento” eram significadas como: 1) a sobreposição indevida do “político” (profissional) ao “técnico”; e 2) a adesão de corpo e alma ao discurso comunitário e colaborativo com a exaltação dos benefícios “sociais e econômicos” do Software Livre. Portanto, o que ficou cada vez mais evidente no trabalho de observação foram os contornos da dinâmica tecnopolítica da comunidade de Software Livre e de Código Aberto. Com base nas experiências de interação, foi possível constatar a convergência e a divergência de diferentes lógicas com a subsequente emergência, em alguns casos, de conflitos ou - no expressão nativa - *flamewars*¹³.

Outro marcante aprendizado de campo foi o que culminou na orientação

13 Os *flamewars* são disputas em inflamadas discussões conduzidas através da Internet em torno de questões polêmicas. Na comunidade Brasileira, alguns dos mais eloquentes eventos de *flamewar* estão relacionados à interpretação das tecnologias livres, à relação entre identificação política e razão da escolha por uma determinada tecnologia ou ferramenta (como editores de texto, linguagens de programação, gerenciador de janelas, sistema operacional, distribuição BSD ou GNU+Linux predileta, etc.), assim como os limites da definição e a identificação dos agentes como *hackers*, *wannabes*, *newbies*, *lamers*, *techies*, *nerds*, *leechers*, *técs*, etc. Os *flamewars* são, do ponto de vista analítico, uma das portas de entrada para o estudo da gestão de conflitos nas economias de compartilhamento, uma vez que trazem à tona as tensões latentes do interior das comunidades nativas da Internet.

primeira para a constituição do *corpus* de dados qualitativos, produto dos contatos pesquisador-pesquisado. Os documentos (vídeos, hipertextos, panfletos, textos de licenças, entrevistas, arquivos de listas de email) foram coletados e escolhidos prioritariamente de acordo com a sua pertinência e centralidade sugerida pelos agentes entrevistados. Quando em uma conversa com um auto-intitulado ativista, fui convidado a ler o “Manifesto Hacker”, foi preciso buscar o documento e extrair dele as suas conexões com o que foi dito (e o que estava implícito) em outras ocasiões:

[...] Nós vamos atrás do conhecimento e vocês nos chamam de criminosos. Nós existimos sem cor, sem nacionalidade, sem religião e vocês nos chamam de criminosos. Vocês constroem bombas atômicas, vocês fazem guerras, vocês matam, trapaceiam e mentem para nós e tentam nos fazer crer que é para nosso bem, "é..." nós é que somos os criminosos. Sim, eu sou um criminoso. Meu crime é a curiosidade. Meu crime é julgar as pessoas pelo que elas dizem e pensam, não pelo que elas parecem. Meu crime é ser mais esperto, coisa que você nunca vai me perdoar. Eu sou um HACKER, e este é o meu manifesto. Você pode parar um de nós, mas não pode parar a todos, pois no final das contas, nós somos todos iguais” (Hacker Manifesto, tradução minha, acessado dia 01/12/2008 - <http://www.phrack.org>).

À semelhança com a Análise do Discurso, mas sob orientação fenomenológica, os textos foram assumidos neste trabalho como prismas, cujas faces são apreendidas com base no engajamento ativo dos agentes com os constituintes de seu meio e no contexto das ligações entre símbolos. Não se trata simplesmente da profusão de interpretações orientadas por ideologias que podemos prontamente encontrar a raiz e traçar os contornos, mas de leituras que, antes de o serem, são vivências para fazerem sentido, ancoradas, sobretudo, nas experiências práticas dos agentes com as

tecnologias e com outros (inter)agentes. A respeito da constituição do *corpus*, Kelty (2008) oferece-nos uma posição sobre o trabalho de campo em arquivos de listas de discussão *online* – onde boa parte de seu trabalho de campo foi feito para a elaboração de sua tese sobre a “significância cultural do Software Livre”:

[a obsessão em gerar arquivos da comunidade F/LOSS] é a fonte de um tipo muito específico e peculiar de campo: aquele no qual um tipo de observação etnográfica “como-isso-acontece” é possível não apenas por “estar lá” no momento, mas também por estar lá nos massivos e proliferantes arquivos dos momentos passados. Compreender este movimento como uma entidade cambiante requer constantemente olharmos para suas promessas futuras e para as condições de sua constituição (Kelty, 2008:115, tradução minha).

Para um grande agrupamento de informatas composto por subgrupos e marcado por uma socialização diferencial e desigual, pela concentração de prestígio e por uma orientação à reformulação da infra-estrutura técnica que é a razão de ser de seus coletivos, a Internet é o espaço de interação por excelência. Pode-se afirmar que a comunidade F/LOSS é nativa da Internet, já que além de habitarem este espaço, muitos dos agentes são responsáveis por trabalharem as tecnologias que servem como infraestrutura da própria rede de computadores. Para o pesquisador, isto coloca uma nova ordem de interrogantes. Como já foi mencionado, o pesquisador não sofre com a falta de informação: ele se submete ao excesso, e todo o trabalho consiste em mergulhar no mar da informação para descobrir o que é relevante e o que não o é. E para alcançar esta posição, é preciso fazer trabalho de campo em arquivos *on* e *offline*.

Junto com o trabalho sobre os arquivos e a coleta de documentos, a descrição

empreendida neste trabalho teve por base entrevistas realizadas nos encontros da comunidade brasileira de Software Livre e de Código Aberto realizados entre 2007 e 2008. Foram feitas sessenta e quatro entrevistas semi-estruturadas com vistas à obtenção dos seguintes dados: 1) idade, nome, *nickname*; 2) atuação – a descrição do trabalho realizado e dos projetos dos quais participa ativamente e com os quais tem contato esporádico; 3) primeiro contato com tecnologias F/LOSS – em que momento e como foi que descobriu as tecnologias; 4) percepção acerca das tecnologias F/LOSS – o que mais motiva a trabalhar com Software Livre e por que a escolheu em relação às outras; 5) redes das quais participa – a descrição das pessoas com as quais está em contato direto no trabalho com tecnologias livres e quais são as pessoas que fornecem as contribuições, em sua opinião, de maior valor para a comunidade, revelando assim as redes de trabalho e prestígio.

CAPÍTULO 2

Invenções da Cultura de Software Livre e de Código Aberto

O aparecimento de uma nova cultura tecnopolítica foi proporcionada por um contexto bastante específico, o ambiente da chamada revolução microinformática ocorrida ao longo dos anos 70 e 80. Esta revolução caracterizou-se pela mescla um tanto quando inusitada de elementos do efervescente movimento de contra-cultura e de avançados setores científicos dos Estados Unidos (Turner, 2006), dando origem à rede mundial de computadores que evoluiu da rede ARPAnet - financiada pelos militares e desenvolvida por algumas universidades norte-americanas - para a Internet que viria a se popularizar e comercializar, em larga escala, a partir dos anos 90.

Posterior à primeira onda microinformática, um dos importantes marcos na história do movimento cultural *hacker* foi a década de 80, quando, da propensão à exploração de novas possibilidades na informatização, viriam a dominar o cenário as figuras espaçosas das grandes empresas de *software*, contratando grande parte dos *hackers* dos centros de ensino e pesquisa norte-americanos, como Berkeley, Stanford, MIT e Harvard. Neste período, os primeiros passos em direção a uma profissionalização do programador (e de seus *hobbies*) eram dados, pois, da academia (ou da garagem) para o mercado, fato que acabou por redefinir o trabalho

de desenvolvimento das ferramentas informáticas com a transformação da morfologia e da dinâmica de coletivos *hackers*.

Segundo o fundador da proposta Richard Stallman¹⁴ uma das comunidades históricas mais ativas no compartilhamento de *software* teria sido a do laboratório de Inteligência Artificial do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Desta experiência primeira teriam sido extraídos os elementos para a composição do núcleo-manifesto da economia de Software Livre:

Quando eu comecei a trabalhar no laboratório de Inteligência Artificial do MIT em 1971, eu me tornei parte de uma comunidade de compartilhamento de *software* que existiu por muitos anos. Compartilhar *software* não estava limitado a nossa comunidade em particular; isto é tão velho quanto os computadores, da mesma forma que compartilhar receitas é tão velho quanto cozinhar. Mas nós fizemos isto mais do que a maioria (Stallman, 1999: 53, tradução minha).

Ao longo dos anos 70, Richard Stallman esteve imerso em um atmosfera de compartilhamento de *software*¹⁵, quando um evento, aparentemente menor, veio a

14 Em uma entrevista, Alexandre Oliva, o principal articulador da Fundação Software Livre América Latina (FSF-LA), comenta a respeito da figura de Stallman: “O homem é realmente bom, é da nata dos programadores e tem lugar reservado na história como o homem que libertou o software, que devolveu a liberdade para os usuários. A sua obra é monumental, tanto em volume quanto em qualidade e importância histórica. Sem dúvida, ele poderia estar ocupando um posto de liderança em qualquer das grandes companhias de software, sendo regamente pago, mas optou por carregar o piano e empreender a campanha para libertar o software. Para mim ele é um líder, uma figura de proporções bíblicas, um divisor de águas” (entrevista com Alexandre Oliva para a Revista do Linux, acessado dia 04/08/2008: <http://www.cipsga.org.br/sections.php?op=viewarticle&artid=221>).

15 “Ser um *hacker* no laboratório de Inteligência Artificial do MIT significava que o seu código ético era guiado pelo progresso no código para os computadores – era errado e quase *demoníaco* guardar os códigos e os recursos computacionais para si. *Hackers* respeitavam uns aos outros porque eles eram bons naquilo que faziam, não porque tinham títulos e dinheiro. Isto levou a

prelucir uma profunda mudança. A empresa Xerox resolveu doar ao laboratório de Inteligência Artificial o protótipo de uma impressora laser. Ficou evidente em uma análise posterior que se tratava de um “presente interessado”, pois a Xerox entregava gratuitamente o hardware para que os especialistas do MIT desenvolvessem as aplicações, com vistas ao lançamento comercial do protótipo. A impressora, relatava Stallman, engasgava na alimentação de papel a todo momento e bagunçava a fila de impressão, causando transtorno para muitas pessoas no laboratório. Foi, então, que ele decidiu obter o código-fonte do *software* que controlava a impressora com o objetivo de resolver ou minimizar o problema. Segundo relata Williams (2001), Stallman resolveu contatar diretamente o engenheiro responsável pelo software da impressora, como era de praxe entre desenvolvedores na época, mas teve dificuldade de encontrá-lo.

O fatídico dia em que Stallman finalmente encontrou o responsável pelo código controlador da impressora tinha chegado. O primeiro fez o pedido do código-fonte com a naturalidade de quem solicita uma receita para um vizinho e o segundo, para a surpresa de Stallman, prontamente declinou, argumentando que não lhe era permitido publicar e/ou distribuir o código. Definitivamente, este foi o ponto de ruptura com o passado idílico, poderíamos dizer, de livre compartilhamento de programas de computador entre especialistas segundo a narrativa mítica de

conflitos profundos com outros sistemas éticos, particularmente aqueles que davam supremacia à posse individual das idéias. Desde a perspectiva *hacker*, manter uma idéia ou um novo programa para si era o mesmo que cuspir nos olhos de todos os outros” (Wall e Stallman, 2002:, tradução minha).

Stallman. A partir deste momento crucial, ele foi progressivamente tornando-se um pária dentro do laboratório de Inteligência Artificial do MIT, pois era o único a não aceitar os contratos de sigilo, os quais não representavam um grande problema para seus colegas de laboratório. Em suma, foi desta experiência em um contexto de profunda transformação da informática em direção ao mercado que levou Stallman a lançar de forma extremamente inventiva o Projeto GNU, a Fundação Software Livre (FSF) e a escrever importantes programas para substituir aplicações não-livres em circulação e uso na época.

Como produto da experiência negativa, um importante manifesto foi escrito e publicado por Stallman em 1984, dando origem a uma nova proposta de produção, distribuição e utilização de programas de computador. O “manifesto GNU” descrevia um cenário de crescente avanço na comercialização de *software* com o aparecimento de impedimentos legais para o funcionamento de uma economia do compartilhamento entre programadores - e propunha uma nova economia cujo meio circulante fosse a informação a ser manipulada livre e colaborativamente.

Eu acredito que a regra de ouro exige que, se eu gosto de um programa, eu devo compartilhá-lo com outras pessoas que gostam dele. Vendedores de Software querem dividir os usuários e conquistá-los, fazendo com que cada usuário concorde em não compartilhar com os outros. Eu me recuso a quebrar a solidariedade com os outros usuários deste modo. Eu não posso, com a consciência limpa, assinar um termo de compromisso de não-divulgação de informações ou um contrato de licença [sic] de software. Por anos eu trabalhei no Laboratório de Inteligência Artificial do MIT para resistir a estas tendências e outras animosidades, mas eventualmente elas foram longe demais: eu não podia permanecer em uma instituição onde tais coisas eram feitas a mim contra a minha vontade (Stallman, Richard. Manifesto GNU - <http://www.gnu.org/gnu/manifesto.pt.html> – acessado

dia 05/09/2007).

Alguns anos mais tarde, com a elaboração da licença *General Public License* (GPL)¹⁶, batizada e popularizada como *copyleft*, instituiu-se legalmente a obrigatoriedade (moral) do compartilhamento e a negação de qualquer tipo de aprisionamento da informação e de seus usuários - a injunção ao compartilhamento através de um instrumento jurídico – uma licença de *software* em constante debate e revisão. As chamadas “4 liberdades” descritas na definição do que é Software Livre são a expressão dessa orientação¹⁷:

Software Livre refere-se a quatro tipos de liberdade, para os usuários do

- 16 Conforme Kelty (2008), a criação da GPL em 1992 por Richard Stallman foi o produto de um contexto de mudanças substanciais nas leis de propriedade intelectual nos EUA, sobretudo de 1976 à 1980. Antes de 1976, a prática comercial era dominada por segredos de fábrica e proteção patentária. Com a mudança nas leis, começou-se a fazer uso em larga escala da lei de *copyright*. Segundo o autor, os problemas enfrentados neste contexto estavam relacionados ao escopo de “copyrightability”, à definição de *software per se* e ao significado da infração do direito de cópia de uma peça de *software*. Estas dimensões combinadas definiram o panorama da criação da primeira licença *copyleft*.
- 17 Através de um exemplo simples podemos entender como opera em termos práticos a licença GPL. Um software para administração de servidores de *mail* e arquivos inicialmente chamado “Jegue Panel” - rebatizado posteriormente por questões mercadológicas de “KyaPanel” - foi criado por Anahuac de Paula Gil, presidente do Grupo de Usuários GNU/Linux do Estado da Paraíba. Em todos os pedaços de código que foram escritos por ele, encontramos a seguinte mensagem de *copyright*, seguida da informação de que a peça de *software* está licenciada sob as condições estipuladas por uma versão específica da licença GNU GPL: “Copyright (C) 2004, 2005 Anahuac de Paula Gil # This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of version 2 of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation”. Com esta declaração explícita dos termos de uso, a GPL entra em funcionamento promovendo a inversão do *copyright* e habilitando as chamadas “4 liberdades”. Como analisou Petersen (2007) acerca do projeto de desenvolvimento do *firmware* de código aberto OpenWRT, algo fica (autoria) no trabalho sobre *softwares-dádiva* (em forma de código-fonte e de distribuições de *software*) em sua circulação. Voltaremos para este ponto no próximo capítulo.

software: a liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade no. 0); a liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade no. 1); acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade; a liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade no. 2); a liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (liberdade no. 3). acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade (Projeto GNU, acessado dia 13/05/2005, <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt.html>).

Do ponto de vista simbólico, a invenção do Software Livre foi possível em função de uma transformação e subsequente extensão em uma rede de discursos e símbolos anteriormente estabilizada. Enquanto objeto de discurso, o *software* esteve ao longo dos anos 80 intimamente ligado aos sentidos cristalizados do *freeware*, *postware*, *shareware*, *abandonware*, *demoware*, etc. Definidos pelo *establishment* comercial, os programas de computador eram assumidos como bens a serem pagos ou distribuídos gratuitamente, disponibilizados por um tempo pré-determinado ou oferecidos sem custo desde que o programador recebesse, por exemplo, um cartão postal ou qualquer outra forma de recompensa. Com a consolidação da economia de Software Livre, o fenômeno interno à rede de símbolos e significados foi o da extensão e transformação do contexto convencionalizado do *software* enquanto objeto: foi habilitada a possibilidade de um *software* ser *free*, não no sentido de *free beer* (cerveja grátis), mas no sentido de *freedom* (liberdade, como em “liberdade de expressão”) – trocadilho sempre lembrado por Stallman e seus apoiadores para fazer a distinção entre a gratuidade e a liberdade defendida para os usuários e para os programas de computador.

Nós mantemos a definição de Software Livre para mostrar claramente o que

deve ser verdadeiro à respeito de um dado programa de [computador] para que ele seja considerado Software Livre. 'Software Livre' é uma questão de liberdade, não de preço. Para entender o conceito, você deve pensar em 'liberdade de expressão', não em 'cerveja grátis'. 'Software Livre' se refere à liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software (Projeto GNU, acessado dia 13/10/2007, <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt.html>).

A prática de extensão do contexto de significação do *software* promoveu uma modificação na cadeia (temporariamente) estabilizada de símbolos e significados anterior tal como circulava entre sujeitos cuja experiência de interação com (micro)computadores era - e ainda o é para a grande maioria -, orientada por ferramentas corporativas¹⁸. Novos sentidos para o *software*, por conseguinte, foram disseminados e garantidos pela conformação de uma nova matriz discursiva. Uma experiência de *software* agora livre, no sentido convencionalizado pelo ato de instituição (Bourdieu, 2003) das “4 liberdades” de Stallman, foi promovida em contraposição às alternativas corporativas, identificadas, por contraste, como *software proprietário*. Para a rede de símbolos, a invenção do Software Livre, em um primeiro momento, consistiu na criação de um contexto para a definição de símbolos como *liberdade* e *software*, além de definir as incompatibilidades em

18 Neste contexto, um projeto fundamental derivado da lógica habilitada pela licença de *software* GNU GPL, pela popularização do acesso aos computadores pessoais e à Internet foi o Linux - a implementação de um núcleo para um sistema operacional voltado para microcomputadores iniciado em 1991 pelo finlandês Linus Torvalds. Este projeto experimentou um crescimento exponencial de centenas para milhões de usuários estimados desde seus primeiros anos até a atualidade. A sua importância reside na popularização da lógica de produção de Software Livre, através da exposição de seus benefícios práticos. Referimos aqui, sobretudo, à posterior criação de um sistema operacional completo (produzido e distribuído por diversos grupos de desenvolvedores independentes e empresas através da colaboração e da coordenação do trabalho via Internet), combinando ferramentas do projeto GNU com o núcleo Linux.

relação ao modelo de negócios dito *proprietário*. Nesse sentido, a primeira fronteira foi, com efeito, traçada social e legalmente para demarcar o que é e o que não é condizente com a *liberdade de software*. E isto se deu através de práticas diferenciadas de organização do trabalho e da disseminação de um discurso público a traçar fronteiras entre as boas práticas de cooperação em contraste com as práticas monopolistas de “aprisionamento da informação”.

De um ponto de vista analítico, o que a simbolização das chamadas tecnologias livres realizou foi a *extensão*, a partir de símbolos contrastivos, do contexto de um bem cultural que, desde a década de 70, havia se tornado cada vez mais comercial, migrando de um contexto universitário para o mercado, orientado à competição aberta e à disputa por recursos supostamente escassos – daí a promoção da venda de *softwares* fechados (de código-fonte fechado e indisponível) como modelo de negócios.

O *software* enquanto processo e produto é significado diferentemente em dois contextos específicos: o corporativo - para o qual toda produção em tecnologia da informação tem um preço e é sigilosa, uma vez que disto depende o lucro auferido com peças de *software*; e o comunitário, em que não há escassez de informação, já que os códigos dos programas estão disponíveis e os esforços estão voltados à colaboração entre programadores, com o compartilhamento do produto do trabalho para justamente (retro)alimentar uma economia de Software Livre e de Código Aberto, gerando a remuneração de empresas e pessoas envolvidas.

Veremos no próximo capítulo como a distinção *clear-cut* “proprietário *versus* livre” é problemática, ainda que sirva de índice para a análise dos processos de estabelecimento de fronteiras sociais no interior dos coletivos envolvidos, em alguma medida, com Software Livre e de Código Aberto. Façamos agora uma breve apresentação da teoria da simbolização com o objetivo de aprofundar a discussão sobre a invenção da cultura de Software Livre e de Código Aberto.

2.1. Invenção e Cultura

A partir e para além do culturalismo, Roy Wagner elaborou ao final da década de 60 uma teoria da simbolização cujos desdobramentos potencializaram o trabalho antropológico contemporâneo. Se é possível afirmar com Michel Foucault (1990) que o estruturalismo marcou profundamente relação entre palavras e coisas de forma a deslocar a noção clássica de representação, os desenvolvimentos teóricos posteriores em antropologia simbólica, como os de Sahlins e Wagner para além do estruturalismo, apontaram para a necessidade de avançar no sentido de uma objetividade relativa¹⁹ com a superação dos impasses legados pelo paradigma. O primeiro autor ofereceu uma saída através da recuperação da prática e da história

19 Nas palavras do autor: “a pretensa objetividade absoluta do racionalismo clássico deve ser abandonada em favor de uma objetividade relativa baseada nas características de sua própria cultura [...]. A objetividade relativa pode ser alcançada através da descoberta de quais são essas tendências, as formas nas quais uma cultura permite compreender a outra, e as limitações que ela coloca nesta compreensão. A objetividade “absoluta” requeriria do antropólogo não ter nenhum *bias*, e logo, não ter nenhuma cultura” (Wagner, 1981:13, tradução minha).

nos estudos antropológicos; e o último, com a elaboração de uma teoria da simbolização com base na defesa da criatividade da/na ação e da simetria entre antropólogo e nativo.

A própria noção de cultura vigente na época foi ressignificada nos deslocamentos promovidos através do trabalho de teorização de Wagner. Ela deixou de ser representada pela metáfora da teia de símbolos e significados, tal como em Geertz (1967), ou como uma entidade discreta, delimitada e homogênea de valores e significados, para ser equiparada à invenção - abandonando, portanto, seu caráter meramente representacional para assumir um aspecto positivo como categoria relacionada à ação e à produção da “comunicação e da expressão inventiva” (Wagner, 1981:34).

Se a cultura fosse um absoluto, coisa 'objetiva', então a 'aprendizagem' seria a mesma para todas as pessoas, nativos assim como *outsiders*, adultos assim como crianças. Mas as pessoas têm todo o tipo de predisposição e influência, e a noção de cultura como uma entidade objetiva e inflexível só pode ser útil como um *recurso* para ajudar o antropólogo em sua invenção e compreensão (Wagner, 1981:16, tradução minha).

Ao refletirmos sobre os traços recorrentes nas definições antropológicas de cultura, podemos observar que o conceito retrata abertamente o modo dominante do ocidente objetivar a experiência de outros grupos (Lewgoy, 2007: notas de aula). Cumprida, portanto, restituir aos próprios agentes da cultura o lugar de produtores de cultura, quer dizer, assumir que o trabalho antropológico é também produtor, mas de segunda ordem, pois ele se desenvolve sobre e através de processos locais de convenção/invenção cultural. Um dos aspectos mais importantes desta discussão

reside precisamente sobre o ponto em que a antropologia torna-se consciente de seu papel de produtora de segunda-ordem e assume a tarefa de estudar processos de objetivação²⁰ tanto seus – em exercícios de meta-etnografia -, como do outro – em processos de invenção e convenção cultural nativos. Este é o ponto no qual a teoria da simbolização fornece a sua contribuição maior, tendo como exemplo de inspiração wagneriana o trabalho contemporâneo da melanesista M. Strathern em “O Gênero da Dádiva” de 1998. Em seu livro, a autora discute a constituição da pessoa melanésia como produto das relações as quais estão submetidos diferentemente tanto homens como mulheres. A forma como a autora desenvolve o seu argumento deixa patente a grande influência da antropologia de Wagner. Ela se propõe a elucidar os processos de objetivação que ocorrem tanto de um lado como de outro, ou seja, tanto do lado antropológico ocidental (especializado) como do lado melanésio (nativo). A antropóloga assume como objeto o lugar da negociação, o contato abordado desde uma posição de entremeio entre o domínio especializado e o nativo. Nesta posição de entremeio é justamente aonde o profissional da antropologia trabalha a *invenção da cultura*, o que muito nos interessa na discussão

20 A objetivação não é apenas um ato de discursivização de eventos, transformando-os em objeto de discurso. O processo de objetivação em Wagner é interno, ou seja, ele acontece através dos mecanismos responsáveis pela garantia da comunicação humana efetiva. Estes mecanismos dizem respeito ao compartilhamento de contextos, ou, em outras palavras, o fato de vários contextos da cultura assumirem significados a partir da interação com outros contextos. Se a comunicação, como afirma o autor, surge do compartilhamento de contextos, a objetivação acontece no empréstimo ou na transferência das associações entre elementos simbólicos de um contexto para outro (Wagner, 1981:39). O trabalho da antropologia, em grande medida, residiria nesta complexa mediação, criando a possibilidade de comunicação e compreensão entre culturas.

das tecnologias livres, uma vez que estamos tratando de uma invenção tecnopolítica peculiar.

A teoria da simbolização de Wagner foi estabelecida em uma analogia com a língua²¹, guardando certa semelhança com o modelo da linguística estrutural, ainda que a primeira seja uma teoria de escopo mais abrangente, mais empírica e que não dissocia expressão e comunicação (como postulava o clássico e influente “corte saussureano” *langue e parole*). O foco na teoria da simbolização está voltado para “fenômenos linguísticos como instância de operações semióticas mais gerais” (Wagner, 1981), com vistas a habilitar uma abordagem fenomenológica que combine o estudo dos contextos articulados com experiências humanas.

Uma das inovações da teoria da simbolização reside na redefinição do conceito de contexto para abordar a ligação da experiência com o uso de símbolos. Segundo Wagner, “o contexto é parte da experiência e é também algo que essa experiência constrói, é um ambiente no qual elementos simbólicos relacionam-se uns aos outros que é formado pelo ato de relacioná-los” (op. cit.). Tal como em Saussure, o contexto funciona através dos eixos sintagmático e paradigmático, respectivamente a sequência de elementos atual e reconhecível e a dos elementos em relação

21 Para o autor, a “língua é um aspecto da cultura que pode ser usado para representar virtualmente o todo da vida cultural, ainda que as suas formas convencionais sejam mantidas distintas” (Wagner, 1981: 83, tradução minha). Ainda, “a língua em suas distinções lexicais, gramaticais e retóricas é sempre parte da moral e pertence aos contextos (relativamente) convencionalizados da cultura [...] Em tradições nas quais estes contextos são representativos da natureza “dada” do ser humano, a língua é considerada parte da humanidade inata” (op. Cit., p.77).

contrastiva *en absentia*. Diferentemente, no entanto, da linguística formal, Wagner sugere a fórmula básica: (experiência + contexto) = sentido, pensamento, ação, percepção, motivação. A comunicação seria possível não porque as pessoas compartilham de um “tesouro comum” depositado em cada uma desde o nascimento, mas porque compartilham associações convencionais experienciadas efetivamente. Os contextos compartilhados, no entanto, nunca são absolutamente convencionalizados, sempre sofrem transformações, extensões, rearticulações, pois, como afirmam os analistas de discurso, as “condições de produção” de uma prática de linguagem são sempre distintas (já que a história está em movimento, assim como os homens que a fazem e que são feitos por ela). Por conseguinte, o ato de relacionar elementos simbólicos é produto da experiência e de outros contextos em interação: um elemento simbólico pode participar de diferentes contextos. O significado emerge aí como produto das relações de associação convencional. A partir das associações pode ocorrer o fenômeno da *extensão* para um diferente contexto, alterando o significado anterior e a rede de símbolos. É o que evidenciamos, pois, no processo de invenção do Software Livre em que foi criado um contexto para a (re)significação do *software* enquanto símbolo disputado por diversos agentes.

Se aceitamos que o encadeamento contextual dos símbolos dispõe “correlatos objetivos para as formações sensuais da experiência subjetiva” (Munn apud Wagner, 1981), o problema é o de pensar como isto é possível, quer dizer, como as associações convencionais, nas palavras de Wagner, objetivam a realidade e como é

possível pensar na dinâmica das transformações contextuais em termos de invenção cultural. O autor procurou responder à questão ao cunhar a noção de *extensão convencional* e do que chamou de *metaforização da noção de metáfora* para incorporar manifestações não-verbais. Se, tal como em sua fórmula supracitada, o sentido é função do contexto e se a definição é o “exercício de afinar ou ajustar o ponto de vista cultural do definidor nas propriedades e convenções de comunicação (Wagner, 1981:36), a metáfora, por seu turno, resolve o problema da invenção, uma vez que representa a “corporificação de uma sequência inventiva” (Wagner, 1981:39) que altera o encadeamento de elementos no fio do discurso (cadeia sintagmática) e no curso da ação. Em suma, a metáfora é o mecanismo por excelência de invenção da cultura, na medida em que “modifica a associação dos elementos que ela agrupa tornando-se parte de uma expressão distintiva e nova”. É o que observamos na insistência de Stallman com a definição do Software Livre, sendo “*free*/livre” como em “*free speech*/liberdade de expressão” e não como em “*free beer*/cerveja grátis”. A metáfora da liberdade de *software* enquanto extensão da liberdade de expressão é o recurso *hacker* por excelência da invenção do Software Livre através da proposição de uma transformação no contexto em que o software é “gratuito”, como em “cerveja grátis” ou é pago necessariamente, uma vez que é significado a partir do contexto comercial e corporativo da informática.

Há uma dialética característica da dinâmica de trabalho sobre e através dos símbolos entre convencionalização (ordem e controle) e invenção. Da simbolização convencional provém o efeito de denotação (propriedade significativa de um

símbolo). Decorre daí o chamado “mascaramento convencional”: a “convenção da cultura mascara sua própria criação como motivação²²” (Wagner, 1981:43). Ou seja, o próprio mecanismo de produção de significado é ocultado no processo de convencionalização como podemos ver no caso de Stallman, já que o que parece estar em jogo para o senso comum é justamente o motivo pelo qual ele fez o que fez. Por outro lado, como parte da operação de mascaramento convencional, tem lugar a invenção enquanto *extensão* de um contexto convencionalizado. Eis que tem lugar o chamado contraste contextual: o efeito de “desencaixe” entre o contexto simbólico articulado por símbolos com o contexto do fenômeno ao qual os símbolos referem-se²³. Esse desencaixe pode ser compreendido através da análise da invenção da iniciativa do Código Aberto e a promoção da extensão no contexto previamente criado para a significação do Software Livre. Veremos a seguir que a cisão foi estabelecida primeiramente através da linha divisória entre Software Livre (não

22 É importante ressaltar a noção de motivação ou intencionalidade para Wagner: “a motivação, ainda que ligada à ação, não necessariamente se origina no indivíduo. Ela é parte de um mundo de convenção e ilusão no qual nós participamos e agimos [...] Motivação, então, é a forma através da qual o autor percebe a relatividade da convenção e, então, dos contextos convencionais através dos quais as distinções convencionais são percebidas” (Wagner, 1981: 46, tradução minha). Retornaremos para isso na discussão sobre a dádiva e o voluntariado no mundo de ação F/LOSS.

23 Com o trabalho teórico de Sahlins (1981, 1990), algumas semelhanças podem ser observadas. No que diz respeito ao problema da “transformação dos valores conceituais”, Sahlins faz referência ao chamado risco material das “categorias na ação” no interior mesmo do processo histórico (estrutura da prática e prática da estrutura em uma dialética). Segundo o autor, o referenciamento indexical dos símbolos no curso da ação pode ou não alterar os valores conceituais dos próprios símbolos. De forma similar à Sahlins em seu propósito de retrabalhar o estruturalismo para recuperar a prática, a experiência e a história, Wagner propôs uma série de deslocamentos da linguística para uma semiótica mais geral e uma fenomenologia cultural voltada para o estudo da “comunicação inventiva”.

grátis, mas livre como em “liberdade de expressão”) e o *software* proprietário. Em um segundo momento, o contexto do Software Livre foi internamente cindido para dar lugar a outra manifestação que trazia consigo a promessa de agrupar uma miríade de tendências, licenças e projetos de Software Livre (ou próximos dele) sob a égide de uma só nomenclatura: o Software de Código Aberto (*Open Source Software*, OSS).

2.2. A Invenção do Software de Código Aberto

De um ponto de vista externo, a distinção entre a lógica comunitária (livre) e a lógica corporativa/proprietária apresenta-se como uma evidência suficientemente clara das fronteiras simbólicas entre dois domínios sócio-técnicos, cujas ideologias e práticas de desenvolvimento são fundamentalmente distintas. De um ponto de vista interno à comunidade, no entanto, as distinções entre agentes, grupos e projetos são mais nebulosas e o jogo das filiações e das identificações é certamente muito mais complexo. É o que atesta a principal transformação ocorrida no interior da comunidade de Software Livre internacional com o aparecimento da *Open Source Initiative* (OSI).

Como uma das consequências do crescimento da economia de Software Livre e de sua popularização em escala global ao final dos anos 90, um dos mais importantes desdobramentos foi, sem sombra de dúvidas, o surgimento da narrativa

Open Source. Ao experimentar repentinamente um grande sucesso comercial, a economia de Software Livre propiciou um novo evento, por assim dizer, interno à comunidade, levado a cabo por um grupo de agentes de grande prestígio a reivindicar a substituição do termo *Free Software* (Software Livre) por *Open Source Software* (Software de Código Aberto). Ao defender a urgência na substituição das táticas de propaganda do Software Livre empregadas pela *Free Software Foundation* (Fundação Software Livre), os propositores da Iniciativa *Open Source* declaravam abertamente ter por objetivo principal desviar o foco das atenções do discurso profundamente “moral/filosófico” (e, alguns diriam, “dogmático”) de Richard Stallman. Ao lado da “liberdade” enquanto símbolo evocado nas manifestações públicas da FSF, a OSI passou a exigir que fosse substituído pelos termos “abertura” e “escolha”.

A diferença entre nós e a *Free Software Foundation* não é filosófica, é tática. A diferença é propaganda, a diferença é que estamos inteiramente concentrados em desenvolver argumentos que abordam as pessoas de forma eficaz, mesmo as que não fazem parte da nossa comunidade e não pensam como nós pensamos [...] Ao usar o termo *Open Source* ao invés do termo *Free Software* um dos benefícios que obtivemos foi o de que não precisamos mais lutar contra a percepção de que a *Free Software Foundation* é comunista, anti-capitalista ou qualquer outro termo ruim que queiram usar (Raymond, Eric. Palestra “The Cathedral and the Bazaar”, durante o VI Fórum Internacional Software Livre, Porto Alegre, 2005, tradução minha).

Aquele outro grupo de pessoas – o qual é chamado de movimento *Open Source* – cita apenas os benefícios práticos. Eles negam que se trata de uma questão de princípios. Eles negam que as pessoas estão encarregadas da liberdade de compartilhar com seus vizinhos e de verem o que um programa está fazendo e o alterarem se não gostarem [...] Então, eles vão até as empresas e dizem: 'Bem, vocês poderiam fazer mais dinheiro se

permitted as people do this'. Então, o que vocês podem ver é que, em alguma medida, eles conduzem as pessoas em uma direção similar, mas por razões filosóficas total e fundamentalmente diferentes (Stallman, Richard, palestra proferida na escola de administração da New York University em 2001, tradução minha).

Através do trabalho de campo nos encontros da comunidade brasileira, foi possível experienciar disputas em torno de símbolos que compõem o contexto do Software Livre e de Código Aberto, ao mesmo tempo em que se tornou fundamental problematizar a classificação estabelecida entre a lógica comunitária (aberta e/ou livre) e a lógica corporativa. Oposição esta que se materializa em expressões êmicas, insuficientes do ponto de vista analítico, tais como “bazar e catedral”, “academia e monastério”, “filosófico e pragmático”, etc.

Com o aumento da circulação na Internet de discursos pró-*Open Source* e com a visita ao Brasil de um dos seus principais porta-vozes, Eric Raymond²⁴, manifestações começaram tornar visíveis as segmentações internas da comunidade brasileira:

É que, assim, eu sou muito mais Open Source que Software Livre porque eu sou técnica. Porque o que me atraiu para o Software Livre, mas eu gosto mais da idéia do Open Source, é um software de qualidade, sabe? Meu software é bom e eu vou abrir, e as pessoas que quiserem melhorar, se sintam a vontade. E eu

24 Eu tive a oportunidade de entrevistar Eric Raymond logo após a sua palestra no auditório principal do VI Fórum Internacional Software Livre: “O Sr. disse que não há necessidade de uma divisão no movimento de Software Livre e de Código Aberto. Mas, ao promover o *Open Source*, você não acaba por estabelecer uma separação entre a FSF e a OSI?” Ao que Raymond respondeu: “Bem, esta distinção é idéia da FSF, não nossa. Minha visão é de que tudo é parte da comunidade de código aberto, e a FSF é parte disso, sendo particularmente purista em suas idéias. E é a FSF que está dividindo a comunidade em duas [...] É a posição deles dividir a comunidade em duas, eu não concordo com isso” (comunicação pessoal, 04/04/2005).

vou ganhar conhecimento. Eu estou dando o pouco conhecimento que tenho para o mundo e ele retorna mais. Isso gera uma relação em cadeia em que os softwares vão ficando cada vez mais excelentes. (Sulamita “Toskinha” Garcia, entrevista realizada dia 01/04/2005).

O exemplo da agente de grande prestígio supracitada fornece-nos uma pista de como são instituídas as fronteiras no espaço social da comunidade. É no domínio das práticas de linguagem que se torna possível acessar as posições tomadas em relação às tecnologias, disputadas em seu sentido e aplicação - naquilo que são (*software* “de qualidade”), e em seu futuro, naquilo que *virão a ser* (softwares “cada vez mais excelentes”). Intimamente marcados pelo engajamento ativo e, por vezes, profundamente distinto, assim como pela disputa em torno de símbolos como “software”, “liberdade” e “comunidade”, as manifestações dos agentes também fazem referência a uma tensão latente entre o “técnico” e o “político”:

Eu vejo o movimento de Software Livre como uma semente de transformação social. Digamos que é o pico visível de um iceberg de mudança na forma de produzir. O movimento de Software Livre é uma força capaz de instigar uma mudança na sociedade na forma de produzir conhecimento (Gustavo “Kov” Noronha, entrevista realizada em 03/04/2005).

Neste momento, da forma como está se colocando no Brasil, só existe um movimento político. Não existe um movimento da tecnologia em si. A visão minha é a percepção do próprio grupo Slackware que vê as pessoas fazendo uso de Software Livre para ter um crescimento político, não tem interesse nenhum com Software Livre. A gente vê isso diariamente, em diversos Estados, esta posição. Não tem a preocupação com o Software Livre e, sim, com política (entrevista com Buick, Grupo de Usuários – Slackware, 10/06/2007).

A tensão constitutiva da comunidade brasileira está referida a duas tendências contrárias, sempre presentes: a “politização da tecnologia” e a “tecnologização do político”. A primeira orientação tende a discursar sobre a importância das

tecnologias F/LOSS para os processos de mudança social, destacando aspectos considerados fundamentais como a “defesa da liberdade”, interpretada desde uma posição determinada no espectro das doutrinas políticas. A segunda tendência, referente à tecnologização do fazer político, diz respeito à imposição de critérios do mundo técnico transferidos para espaços de debate públicos, estabelecendo critérios meritocráticos de legitimidade e avaliação da eficácia de argumentos (ou a clareza de seu encadeamento lógico). Critérios, portanto, do mundo técnico especializado são exigidos em arenas políticas por um lado, e orientações político-ideológicas são defendidas como o fundamento das tecnologias livres por outro.

O Software Livre é sim uma tecnologia, mas com fundamentos ideológicos. O Software Livre somente está aonde está hoje porque foi idealizada a GPL, e esta é uma decisão política de garantir as 4 liberdades [...] Eu sou socialista e estou no movimento Software Livre porque junto com muitas outras pessoas combatemos a alienação política e queremos construir um sociedade mais justa e solidária (Everton Rodrigues, 29/04/2008, lista ASL.Org).

Ligar o Software Livre com movimentos sociais diversos é coisa da cabeça de quem os liga. Os criadores do SL não pregam isso e não se interessam por isso. Eles querem que o SL dê certo. Se isso vai acontecer moral ou imoralmente na visão de outras pessoas, isso não é problema nosso [...] não sei de onde as pessoas tiram que o SL deveria ou alguma vez foi contra capitalismo [...] desculpe, mas pra mim o SL e especialmente a GPL é a tradução do capitalismo na tecnologia (Fernanda “Nanda” Weiden, 30/04/2008, lista ASL.org).

Existe uma obrigatoriedade moral ligada ao Software Livre em circulação: aqueles que não retornam contribuições para a comunidade - e “fazem política” ao invés de se ocuparem com “algo útil” - sofrem represálias em canais públicos (moderados ou não) de debate e são geralmente alvo das críticas mais fervorosas. Como foi observado por Coleman (2005), existe uma tendência ao “agnosticismo

político” como parte importante da força de tecnologização do político, ou seja, a forma (cultural e política) de afirmação da técnica em detrimento da política na comunidade. No que diz respeito às repercussões no contexto brasileiro, há uma latente tensão por razões históricas entre “Techies” (também chamados de “Técs”) e “ativistas” em função dos diferentes entendimentos acerca da razão de ser das tecnologias F/LOSS, sua pertinência e seus objetivos. Trata-se também da repercussão local específica do fenômeno transnacional de desenvolvimento de duas narrativas (*Free Software* e *Open Source*) que são bem sucedidas no domínio prático da produção de programas de computador, como sugeriu Kelty (2008), mas divergem profundamente nas estratégias de negócios e de relações públicas.

CAPÍTULO 3

O Software Livre e de Código Aberto como Dádiva

Dezenove de Abril, 2008. Nono Fórum Internacional Software Livre, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Centro de Eventos lotado com milhares de pessoas de diversas partes do Brasil e de algumas partes do mundo. É possível sentir que algo inusitado está acontecendo. Existe uma efervescência característica de agrupamentos humanos. Há quem diga que existe algo de místico na experiência gregária, pois os entusiastas transmitem a sensação de que fizeram ou estão na iminência de fazer grandes revelações. Os estandes estão cheios e o ambiente barulhento em função das inaudíveis conversas paralelas. Estão todos ansiosos para comunicar. Muitas pessoas se agrupam em torno de computadores e vestem camisetas com logotipos a identificar seus projetos favoritos. Cada um dos logotipos representa um conjunto de características que se procura individualizar neste imenso e heterogêneo melting-pot de aficionados por tecnologias da informação. Trata-se, na definição de um dos participantes, de uma “grande rede social ao vivo”, em que os laços que se estabeleceram outrora via Internet acontecem in loco sem a mediação da rede mundial de computadores. No meio do centro do eventos, estão dispostas ilhas que concentram entusiastas e representantes de projetos. A ligação à Internet está disponível pelo ar e através de cabos brotando das ilhas que, por sua vez, estão cercadas por estantes maiores de empresas maiores e menores. Muitos dos

*participantes possuem suas próprias máquinas portáteis e alguns sentam no chão para utilizá-las, lado a lado com outros a partilhar tomadas de energia e pontos de rede. Estão lá grandes corporações e pequenos empresários locais; em seus espaços circulam estudantes, profissionais de gravata, funcionários públicos, profissionais disfarçados sem gravata, um sujeito a dançar fantasiado de pinguim, estudantes, políticos profissionais, jornalistas, professores, curiosos. Há estantes de economia solidária e de órgãos de governo, além de uma proliferação de câmeras fotográficas e flashes. Os entrevistados são, em sua maioria, homens jovens e, de quando em vez, mulheres jovens. Pessoas circulam e comentam palestras, avaliam apresentações e palestrantes, discutem ferramentas e fornecem relatos de suas experiências leigas ou extremamente avançadas. CDROMs e outras mídias de armazenamento de dados são repassadas de mão em mão e alimentam um fluxo intenso de troca. Entre desconhecidos, é possível presenciar o diálogo: “Pois é, eu estou aqui ouvindo a tua conversa, mas o que acontece... eu venho lá de uma região periférica, aos extremos da região metropolitana de Porto Alegre, e a gente tem um problema de linguagem, essa história de *software* e *hardware*, existem muitas denominações ali dentro que são complicadas. Eu vou aproveitar e vou fazer uma pergunta de leigo mesmo. Cara, eu estou lá e o meu negócio é *Windows*. Mal e mal a história foi chegar em uma máquina. Eu não quero mais aquilo [...] o que acontece é que há mais de dois anos eu escuto essa palavra (sic) *Software Livre*, *Software Livre*, *Software Livre*, mas não consegui achar uma ferramenta que me permitisse entrar no meio, entende? [...] Então, a minha pergunta é a seguinte: quando eu sentar em frente a minha máquina agora, quando*

chegar em casa, como é que eu faço?” Devidamente identificado através do logotipo de sua camiseta, aparentemente enturmado com outras pessoas que ali se aglutinavam com seus computadores e camisetas a exibirem o mesmo logo, um rapaz pacientemente inicia a explicação de como proceder para usar a solução de Software Livre de que dispõe para distribuir a quem se interessar. Dentre as palavras escolhidas para a sua explanação, surgem aquelas em Inglês “Live, Boot, Update”. A explicação estende-se mas não chega ao seu término, quando o auto-intitulado leigo interrompe: “Bom, deixa eu te dizer uma coisa então. O que a gente está entendendo por Software Livre é que tem uma galera que está sempre aperfeiçoando e que estão utilizando de determinadas maneiras, conseguindo trabalhar com o software [...] Eu realmente preciso, eu estou indo trabalhar agora, se tu puderes gravar para mim...”. O CDROM com um número absolutamente surpreendente de aplicações para as mais diversas funções é gravado e, em quinze minutos, é alcançado para o leigo, que prontamente agradece. Os dois desconhecidos trocam palavras e um CDROM com um sistema operacional completo para ser instalado em um microcomputador, mas não conseguem transpor a barreira da interincompreensão. Parecem estar dispostos ali dois mundos, duas ordens de experiência incomensuráveis, cujas pontes são precárias e frágeis. Não obstante, mantêm o fluxo: programas de computador continuam a circular, e inadvertidamente algo permanece para além dos 15 minutos de gravação, dos cinquenta centavos do custo da mídia virgem e de alguns minutos de diálogo. O gesto se repete indefinidamente, seja no espaço do Fórum, seja via Internet e a todo o instante em várias partes do mundo, entre vizinhos e/ou desconhecidos, colegas, empresas, organizações de toda a ordem e em todos os domínios

da vida em que a computação se faz presente – presença, experiência e dádiva.

O Software Livre pode ser interpretado como uma dádiva curiosa e potencializadora. Através do simples gesto de cópia de um CDROM, um vínculo entre desconhecidos é estabelecido e, com ele, uma dívida que não pode ser interpretada no sentido mercantil estrito. Desde o princípio e por princípio, existe a obrigatoriedade do retorno: é preciso *compartilhar*. As prestações efetuadas no registro da gratuidade tampouco podem ser generalizadas ou entendidas como atos puros de desprendimento: o *software* é livre, como em “liberdade”, mas não é, como vimos no capítulo anterior, em definição, gratuito. No compartilhamento de cópias de programas de computador está contido o resultado de incontáveis horas de trabalho de arquitetura, coordenação, programação, teste, documentação, empacotamento e distribuição, fornecidas por assalariados e voluntários em projetos de instituições públicas e privadas. Ainda que possa ser vendido, certas peças de Software Livre não tem preço, já que não se pode contabilizar o número de horas empregadas em seu desenvolvimento distribuído. É pouco provável também que se possa compreender a importância das práticas contemporâneas de compartilhamento nos termos de um jogo de soma zero. Aquilo que é dado, paradoxalmente, é mantido, para além da dívida daquele que recebe, por aquele que possui o seu nome na lista de autores que acompanha o *software*-dádiva. Esta também é a seara da problemática contemporânea das novas formas de autoria e de propriedade coletiva, assim como das formas emergentes de resistência ao regime

de Propriedade Intelectual (PI). Não estamos mais no domínio da economia de bens escassos, mas no registro dos fluxos de bens imateriais não-rivais operando sobre ela - sendo o *software* composto de idéias, conceitos, instruções e tendo a sua liberdade disputada socialmente e instituída legalmente em prol da garantia de acesso e participação no fluxo de novas criações. Daí, o seu caráter intrinsecamente potencializador e a sua curiosa ambivalência no que diz respeito ao direito de autor: é mantida a autoria para que, através de licenças de Software Livre e de Código Aberto, sejam instituídas as liberdades que o programa de computador carrega consigo, habilitando, assim, uma economia de compartilhamento.

A reflexão teórica sobre a importância e o lugar da dádiva nas trocas foi inaugurado com o seminal “Ensaio sobre a Dádiva” de Marcel Mauss (2000), no qual podemos encontrar a expressão de um movimento reflexivo com profundas consequências para a teoria social clássica e contemporânea. Sob a nomenclatura de “sistema de prestações totais”, foi descrita pelo autor uma economia orientada pela reciprocidade na circulação de bens, referida aos mais diversos domínios da vida social não estritamente econômicos, mas igualmente políticos, morais, jurídicos, estéticos e, poderíamos acrescentar, tecnológicos. Com base em um conjunto de dados etnográficos sobre a Melanésia, a Polinésia e o noroeste Americano, Mauss assumiu como ponto de partida de sua investigação as origens da “força que existe na coisa dada que faz com que o donatário a retribua” (Mauss, 2000: 188). Esta força foi identificada pelo autor em uma declaração - controversa em função das traduções feitas - de um informante Maori acerca da razão das trocas. Segundo a

leitura Maussiana da cosmologia nativa Maori, o *hau* seria o espírito que acompanharia as coisas dadas, atuando como uma imposição de natureza simbólica, cuja função primordial seria justamente a de animar a economia, tecendo ou fazendo a manutenção dos laços sociais de um dado grupo (ou entre grupos, clãs, etc.). Em outros termos e de forma mais abrangente, o *hau* seria a “noção complexa que inspira todos os atos econômicos [...] e não [é] nem a da prestação puramente livre e puramente gratuita, nem a produção e a troca puramente interessadas pelo útil. [Trata-se de] uma espécie de híbrido o que floresce nessas sociedades” (Mauss, 2000: 303). As trocas teriam como característica fundamental três obrigações. Todas as permutas seriam realizadas sob a injunção de dar, receber e retribuir dádivas em rede, à semelhança do que ocorre na circulação de programas de computador na comunidade de Software Livre e de Código Aberto.

Segundo o comentador de Mauss, Bruno Karsenti (1994), a respeito da força que anima a circulação das coisas em economias da dádiva, o índice do valor social da coisa trocada seria a sua virtude, ou seja, a expressão de relações sociais no plano de bens trocados. Para o desenvolvimento deste argumento, Karsenti estabeleceu uma analogia entre o fetichismo da mercadoria em Marx e o desvelamento do fundamento social das trocas econômicas, trabalhado por Mauss através do conceito de *fato social total*. O que estabeleceria a ligação forte entre as duas perspectivas é o fato de que ambos os autores clássicos buscam fundamentos sociais em processos econômicos, desvelando relações entre sujeitos e objetos de maneiras distintas, com base na teorização da circulação de objetos em redes de relações. Segundo o autor,

uma lógica relacional depreende-se da aproximação de Marx e Mauss na definição social da coisa trocada, pois “trata-se menos de remeter o *hau* a uma realidade espiritual positiva, do que lançar luz sobre a imbricação do espírito e da matéria e sua relação com o nível econômico e jurídico nos quais eles se atualizam” (Karsenti, 1994:385).

A imbricação sugerida por Karsenti foi discutida, em outros termos, anteriormente por Lévi-Strauss em seu clássico “Prefácio à Obra de Marcel Mauss” (2000) e pode ser apreendida em inúmeras passagens do texto de Mauss, como a que se segue:

Em tudo isso há uma espécie de direitos e deveres de consumir e retribuir, correspondendo a direitos e deveres de dar e de receber. Mas essa mistura íntima de direitos e deveres simétricos e contrários deixa de parecer contraditória se pensarmos que há, antes de tudo, mistura de vínculos espirituais entre coisas, que de certo modo são alma, e os indivíduos e grupos que se tratam de certo modo como coisas (Mauss, 2000: 202).

Este excerto apresenta o que Lévi-Strauss afirmou ser uma das potencialidades da abordagem de Mauss por sugerir - através do conceito de fato social total - que estão reciprocamente implicados, em uma relação de complementaridade, sujeitos e objetos, ou, na linguagem de Durkheim, coisas e representações. Esta possibilidade foi explorada por Lévi-Strauss ao definir a economia da dádiva como um sistema de comunicação, com base no argumento de que as mesmas leis que regem a comunicação humana seriam aplicáveis enquanto princípio estrutural a determinar as trocas, cujas três obrigações seriam a evidência empírica. Para o autor, o fato

social total não seria a mera integração de diversas dimensões da vida social, mas a articulação destas dimensões todas encarnadas em eventos experimentados pelos sujeitos. Daí, surgiu a necessidade de repensar o real (histórico, social) ordenado por um sistema (total, inconsciente estrutural), uma vez que, metodologicamente para Lévi-Strauss, é através da dedução que a ordem do real há de dar acesso à ordem do espírito. Eis porque o *hau*, por exemplo, não seria experimentado diretamente nas práticas sociais de troca Maori – ele representaria, ao contrário, o próprio fundamento (inconsciente objetivado) dessas mesmas práticas. Em um tomada de posição distinta e crítica, Karsenti afirmou que “o *hau* é a ligação de direito e a ligação entre as coisas e deve ser analisado como tal” (op. cit.) sem o recurso a estruturas profundas inatas, ao que Lévi-Strauss responderia que não existe a possibilidade de atingirmos o *hau* senão em sua objetivação em discurso, dada a sua natureza inconsciente.

Uma interpretação contemporânea da dádiva e uma teorização bastante útil para a nossa discussão pode ser encontrada em Alain Caillé (2001) e Jacques Godbout (1999), autores responsáveis por desenvolver um trabalho teórico com base na obra de Mauss e pela exploração dos pontos de convergência dele com Simmel, Marx e autores contemporâneos da sociologia das ciências, como Latour e Callon. A partir do problema da ambigüidade do texto de Mauss – a oscilação entre os termos da obrigatoriedade e da gratuidade, do interesse e do desinteresse -, uma via foi aberta para a resolução do problema das dicotomias legadas pela grande divisão modernista (Latour, 1994) às ciências sociais. Uma nova teoria

multidimensional da ação com base na lógica da dádiva - para além do “individualismo metodológico” e das abordagens holistas da tradição que vai de Durkheim a Lévi-Strauss e, segundo algumas interpretações mais radicais, a Bourdieu – permitiria investigar a dádiva em economias modernas sob a lógica de mercado; uma vez que a alternativa teórica não mais residiria em optarmos seja pelo *homo oeconomicus* - correlato do “bom selvagem” de Rousseau no domínio liberal²⁵ -, seja pelo sujeito determinado, reflexo de estruturas sociais.

Para o que pontualmente nos interessa na investigação da circulação de tecnologias livres, a teorização contemporânea da dádiva permite explorar as possibilidades de contato entre Mauss e Latour a partir de um ponto de partida comum: “no início, isto é, a todo momento, agora não há nem indivíduo, nem sociedade, diria Latour – mas a (inter)ação dos homens concretos” (Caillé, 2001:66). Caillé defende que os agentes tecem relações, respondem à obrigatoriedade de estabelecerem laços e atuarem no jogo das interdependências, assim como partilham de símbolos que circulam como dádivas pelas redes das quais participam, muitas vezes por prazer, mas também por obrigação. A noção de rede reaparece ao lado do modelo da dádiva como um poderoso recurso teórico-metodológico para a investigação da gênese dos laços entre agentes envolvidos com tecnologias livres, já que permite investigar como são estabelecidas as distinções entre eles com base nas demonstrações de saber perital e nas dinâmicas de acúmulo de prestígio e troca de

25 Segundo Polanyi, “os sugestões de Adam Smith sobre a psicologia econômica do homem primitivo eram tão falsas como as de Rousseau sobre a psicologia política do selvagem” (Polanyi, 1990: 63).

bens. A questão do prestígio, por sua vez, encaminha-nos para o debate sobre o motor da ação, o interesse e o desinteresse nas trocas e o que, afinal de contas, faz as pessoas engajarem-se em projetos de Software Livre e de Código Aberto.

3.1. Antropologia Nativa da Dádiva

Se as trocas são fundantes da comunidade e se elas acontecem em função do jogo entre obrigatoriedade e liberdade que caracteriza a dádiva, resta a dúvida quanto às razões subjetivas para o comprometimento. De forma bastante curiosa e razoavelmente conhecida, um conjunto de respostas acerca dos fundamentos econômicos e sociais da comunidade de Software Livre e de Código Aberto foi fornecido pelos próprios agentes no interior comunidade. Ainda que a antropologia nativa realizada seja um tanto quanto excêntrica, uma vez que ela não está - e não se propõe a estar - em diálogo com a produção antropológica corrente, ela desponta como um recurso central no exercício de objetivação cruzada. Quer dizer, no desafio antropológico proposto por Roy Wagner de exercitar a comparação entre duas ordens de objetivação, a nativa e a especializada. Neste sentido, é bastante produtivo observarmos atentamente o processo de constituição das interpretações e explicações nativas para o fenômeno das tecnologias livres com o objetivo de confrontar com os nossos.

Tal como o desenvolvedor de grande prestígio Linus Torvalds, Eric Raymond é um importante *hacker* e porta-voz da comunidade, auto-intitulado capitalista anarquista²⁶ e antropólogo. Em seu influente livro *The Cathedral and the Bazaar*, Raymond ofereceu-nos um conjunto de justificativas da superioridade do modelo de produção de Software de Código Aberto em comparação com o modelo que ele identifica como catedrático, centralizador e hierárquico do *software* proprietário. Basicamente, existem dois pontos principais na descrição antropológica nativa de Raymond do modelo de produção aberto: o primeiro diz respeito ao trabalho em rede sustentado, sobretudo, por uma economia da dádiva entre programadores egoístas; o segundo refere-se à ética *hacker*:

O que todas as introspecções em programação têm em comum é a ênfase na reputação. A programação é uma cultura da dádiva. O valor do trabalho do programador pode vir somente do compartilhamento de tecnologia da informação com os outros. O valor é enriquecido quando o trabalho é compartilhado de forma mais ampla através da disponibilização do código-fonte, não apenas os resultados de um binário pré-compilado (Dibona, Ockman & Stone, 1999: 13, tradução minha).

Em seu ensaio *Homesteading the Noosphere*, Raymond discutiu, entre outros temas, a cultura *hacker* como uma “cultura da dádiva” aproximando a concepção de

26 Quanto a sua identificação política, Raymond afirmou: “O termo libertariano significa alguma coisa para você? [...] Eu sou um libertariano o que significa que eu acredito em mercados livres, em pouca ou nenhuma interferência do governo [...] Eu sou anarquista, mas um anarquista capitalista [...] Eu recuso o rótulo de direita porque eu não sou um conservador. Eu não tenho interesse em manter o estado das coisas. Eu não tenho interesse em manter as relações de poder existentes, ou a dar poder para as corporações ou para qualquer um. Então rejeito o rótulo de direita [...] Eu acredito em escolha voluntária individual, eu acredito no mercado, eu acredito na liberdade” (entrevista realizada em 04/06/2005).

posse de projetos de *software* de Código Aberto da concepção da propriedade em John Locke. A este respeito, o argumento central do autor é o de que a “noosfera” (território das idéias, espaço de todos os pensamentos possíveis) deve ser ocupada, cercada, trabalhada e defendida para que títulos de propriedade possam ser conferidos de forma legítima. O que os *hackers* fazem, no âmbito de projetos de *software* de código aberto, é “apossarem-se da noosfera” (Raymond, 2000: 78).

[No interior da sociedade dos *hackers*], não existe séria escassez de bens necessários à sobrevivência – espaço em disco, banda da rede, poder computacional. O *software* é livremente compartilhado. Esta abundância cria uma situação na qual a única medida disponível para o sucesso competitivo é a reputação entre os pares (Raymond, 2000: 81, tradução minha).

Na concepção liberal de propriedade do autor, a posse de um projeto ou de um programa de computador decorre naturalmente do trabalho realizado²⁷. A colaboração no trabalho de programação é positiva porque resulta em melhores resultados, e os resultados alimentam o principal motor das práticas de cooperação em sua opinião: o reconhecimento entre os pares. O produto do trabalho distribuído do modelo aberto é comparado aos *softwares* existentes e a hierarquia entre eles se traduz principalmente em “jogos de reputação” (Raymond, 2000: 82). A abordagem de Raymond do “meio *hacker* como uma cultura da dádiva” revela-se claramente limitada, pois subjaz à definição da “cultura da dádiva” empregada pelo autor a

27 “O que a 'posse' significa quando a propriedade é infinitamente replicável, altamente maleável e a cultura não tem nem relações de poder coercitivo nem uma economia de materiais escassos? Na verdade, no caso da cultura *Open Source* esta é uma questão fácil de responder. O dono de um projeto de software é a pessoa que possui o direito exclusivo, reconhecido pela comunidade ampla, de distribuir versões modificadas” (Raymond, 2000: *Ownership and Open Source*).

crença de que os

seres humanos possuem um impulso inato para competir por *status* social; isto está amarrado a nossa história evolutiva. Em 90% da história hominídea que se desdobrou antes da invenção da agricultura, nossos ancestrais viveram em pequenos grupos nômades de caça e coleta. Indivíduos de alto-status (aqueles que formaram coalizões e persuadiram os outros para cooperarem com eles) obtiveram os parceiros mais saudáveis e acesso ao melhor alimento. Este impulso por *status* expressou a si mesmo de diferentes formas, dependendo amplamente do grau de escassez dos bens necessários para a sobrevivência (Raymond, 2000).

Uma crítica aprofundada deste posicionamento de grande apelo foi desenvolvida no domínio da antropologia econômica. Em um texto que se tornou clássico no debate, “As Sociedades da Afluência”, Sahlins (2002) estabeleceu a crítica ao chamado “prisma (liberal) angustiado”²⁸ através de uma reinterpretação das sociedades ditas primitivas como sociedades da abundância. Em sua totalidade, as sociedades de caça e coleta não se pautaram pela escassez, já que estavam baseadas em um princípio de compartilhamento dos alimentos e bens materiais entre seus membros. Este fenômeno foi definido também por Ingold (2001: 48) como a “economia cósmica do compartilhamento”. A chamada *via zen da riqueza* nas sociedades de caça e coleta teria se caracterizado, ainda, pela baixo nível das necessidades perante a abundância de recursos naturais, tal qual a imagem invertida das sociedades industriais, nas quais temos grandes necessidades e escassez de

28 “A escassez é o juízo decretado por nossa economia – como é também o axioma de nossa ciência econômica: a aplicação de recursos escassos a fins alternativos no intuito de derivar o máximo de satisfação possível nas condições vigentes [...] E é a partir deste prisma angustiado que voltamos os olhos para os caçadores” (Sahlins, 2002: 109).

recursos. Tal situação só poderia ser resolvida pela suposta auto-regulação do mercado, aliado a uma forma de produção de bens regulada pela lei da oferta e da procura.

3.2. O Problema do Interesse e do Desinteresse

Você não se preocupa em fazer muito dinheiro. A razão pela qual os *hackers* do Linux fazem algo é porque eles acham que é muito interessante e eles gostam de compartilhar esse algo interessante com os outros. Inesperadamente, você obtém tanto o entretenimento com o fato de que você está fazendo algo interessante, como também a parte social. É assim temos este efeito Linux de rede fundamental, para o qual existem muitos *hackers* trabalhando juntos porque eles obtêm prazer com o que fazem (Torvalds, 2000:XVII, tradução minha)

Com base na obra de Marcel Mauss, foi inaugurada a corrente de investigação acerca do “caráter voluntário, por assim dizer, aparentemente livre e gratuito, e, no entanto, obrigatório e interessado das prestações” (Mauss, 2000:188-189). Para este debate em específico é particularmente importante a crítica antropológica elaborada do *homo oeconomicus*, uma crítica que poderíamos estender às análises oferecidas por Raymond e para as leituras utilitárias das economias de compartilhamento. Como vimos no item anterior, Sahlins (2002) propôs uma avaliação crítica da persistência da figura histórica do indivíduo que atua racionalmente para maximizar os lucros de sua ação e para minimizar os custos, com base no cálculo dos meios para alcançar seus fins. O autor afirma que, ao contrário dos argumentos

que Raymond, por exemplo, mobiliza para fazer a defesa da suposta evidência irrefutável do espírito barganhador a orientar a economia da dádiva entre *hackers*, esta seria uma das marcas de uma cultura particular - individualismo utilitarista - a condicionar a intencionalidade por trás da ação²⁹, uma vez que não existiria “qualquer relação *necessária* entre o que as pessoas fazem e as razões que elas podem ter para fazê-lo” (Sahlins, 2000: 305, ênfase adicionada).

Para Bourdieu (1996) uma das questões centrais neste debate é a de saber quais são as condições de possibilidade de um ato desinteressado, tendo em vista todas as implicações de sua praxiologia situada na contra-mão do utilitarismo como horizonte político e filosófico. A operação teórica sugerida pelo autor é a do deslocamento da noção de *interesse* para as noções de *illusio*, *libido* e *investimento*. Ao fazer referência ao mundo social em sua multi-dimensionalidade, quer dizer, com base em sua teoria dos campos e do *habitus*, o *interesse* é equacionado nos termos de uma estruturação mental que é produto da incorporação da estruturação objetiva de um dado campo, aquilo que o autor chama de “cumplicidade ontológica entre estruturas mentais e estruturas objetivas de espaços sociais” (Bourdieu, 1996:139). Logo, o interesse, ao invés de ser um produto consciente, o cálculo de custos e

29 Para Sahlins, não existe a determinação da consciência a partir das condições materiais de existência, assim como a intencionalidade não é de ordem estritamente subjetiva, mas cultural. Nem o materialismo a determinar práticas, nem o idealismo do sujeito como origem e fundamento de suas práticas, mas a dialética estrutura e ação. “Qualquer intenção considerada pode corresponder a um conjunto indefinido de práticas culturais e vice-versa, uma vez que a intenção se liga à convenção por um esquema de significação relativo e contextual. Mas, se a ligação é arbitrária, nem por isso é aleatória, na medida em que é motivada no interior da ordem cultural” (Sahlins, 2000: 305-306).

benefícios da ação, é a expressão de um dado campo e deve ser a ele referido. Existem, em síntese, dois desdobramentos prováveis nesta linha argumentativa: o do desinteresse como recusa do interesse puramente econômico e o da manifestação de disposições desinteressadas ou generosas - que são estruturas sociais incorporadas e estruturadas na forma de um *habitus* - o esquema gerador de práticas que é interiorizado pelos agentes sociais ao longo de suas trajetórias no interior de determinados espaços de socialização.

Para Camile Tarot (2003), ao contrário da definição da dádiva como manifestação do desinteresse ou da reciprocidade pura, a contribuição de Mauss impõe-se como uma “reflexão radical sobre a emergência e a natureza do laço social, enredado entre violência, rivalidade, razão e obrigação” (Tarot, 2003:73). E, na esteira de Durkheim assim como na de Bourdieu, a análise da dádiva em Mauss seria “a amplificação da crítica da ideologia individualista do *homo oeconomicus*” (op. cit.). Longe de ser o contrato a origem da sociedade, assinado e acordado entre homens livres e autônomos, defende a autora, é a sociedade que está na origem do contrato. Esta posição é extremamente profícua para a análise da malha de redes que sustenta a comunidade brasileira de Software Livre e de Código Aberto como veremos no próximo capítulo.

Na esteira do trabalho teórico de Godbout (2002), é possível realizarmos a avaliação da oposição comumente feita entre o *homo oeconomicus* e o *homo donator*, avaliação essa balizada pela necessidade de atualizar a teoria em torno da economia da dádiva, repensada como o estudo dos processos de tecitura e manutenção de

laços sociais em rede. Segundo o autor, escaparia das duas ênfases recorrentes na teoria social, o holismo e o individualismo metodológico, o “jogo constante entre liberdade e obrigatoriedade” (Godbout, 2002:76). Disso resultaria a incapacidade em situar o problema da gênese do laço social para as duas tendências, por um lado, em função da figura do ator racional orientado à maximização de seus benefícios a partir do cálculo dos custos da ação, por outro, de um sujeito cujo móvel da ação são os constrangimentos de ordem estrutural. Como uma solução para o impasse, a dádiva é situada pelo autor em uma zona de ambigüidade, oscilando entre a gratuidade e a obrigatoriedade.

Para melhor trabalhar o problema da ambigüidade, quer dizer, da fluidez da economia da dádiva, que é também uma economia dos símbolos e da política, na medida que atua como gestora dos conflitos, Caillé (1992) propõe uma definição da dádiva como ponto de partida para a caracterização dos circuitos de troca que estão para além da reciprocidade e do interesse. A dádiva, em definição, é “toda prestação de bem ou serviço efetuado, sem garantia de retorno, [que visa] criar, alimentar ou recriar o elo social entre pessoas” (Caillé, 1992:32). Neste sentido, a dificuldade da abordagem de Bourdieu residiria no fato de que o interesse - ou a *illusio, in ludo* - é um elemento comum à composição de todos os campos, perdendo em poder explicativo em função de sua generalização apressada. Para Caillé, a noção de interesse deve ser desmembrada em “interesse por” e “interesse em”, representando respectivamente o interesse instrumental e exterior em relação a uma atividade social e o interesse pela realização de atividades por prazer nas quais há o

sentimento de estar/ser incluído. Na reflexão de Bourdieu sobre o problema do interesse, tem lugar a injunção à “rebater o *interesse por* em relação ao *interesse em*” (op. cit.), sem permitir, por conseguinte, uma reflexão aprofundada, defendida pela sociologia crítica como prática de desvelamento de estratégias sociais, empreendida no jogo e na impossibilidade de enquadramento da dádiva a partir de quatro registos, conforme argumenta Caillé (op. cit.): 1) obrigação; 2) espontaneidade; 3) interesse (*por*); e 4) prazer (*interesse em*).

3.3. Interesse por e Interesse em Software Livre e de Código Aberto

Em um enquadramento instantâneo e espontâneo da comunidade teríamos a seguinte disposição: em um pólo, à direita, ficariam os imperativos fundamentais do mercado desde a perspectiva liberal, com a orientação ao acúmulo de capital e ao apego ao produto do trabalho de agentes informáticos. Em outro pólo, à esquerda, figuraria o modelo de funcionamento da economia da dádiva entre programadores em que haveria a obrigatoriedade contratual (e moral) do desapego ao código-fonte dos programas com a proporcional e respectiva acumulação de prestígio entre os pares. Contudo, basta um pouco de empiria para evidenciar a inadequação dos modelos apartados da economia de mercado de um lado e da dádiva de outro. A empiria nos leva a constatar que a vivência na comunidade é muito mais rica e diversificada do que os modelos apartados do liberalismo e da dádiva são capazes

de apreender. Daí, a questão fundamental de como os diferentes grupos que compõem a comunidade atuam *entre* economias, *entre* espaços sociais, dialogando *nos e entre* diversos mundos de ação – como, por exemplo, o mundo jurídico, no debate sobre as licenças de *software*, o mundo político no que se refere à importância da tecnologia e o mundo do mercado - o Software Livre e de Código Aberto como um próspero modelo de negócios.

Não nos parece, portanto, que a discussão deva ser conduzida pelo “paradoxo da gratuidade³⁰”, ou seja, a partir da pergunta de por que é fornecido à comunidade um trabalho altamente valorizado e demandado pelo mercado por grupos orientados ao compartilhamento e ao voluntariado. Não seria mais racional e adequado para os agentes adaptados à realidade do *establishment* corporativo a dominar a paisagem tecnológica engajarem-se em projetos de *software* proprietário? Este questionamento simplesmente não faz muito sentido para os agentes³¹. As

30 O trabalho de antropologia de Renata Apgaua (2004) “O Linux e a Perspectiva da Dádiva” propôs a discussão deste ponto precisamente: como as lógicas da dádiva e do mercado estão presentes na constituição das comunidades de Software Livre e como é feita a passagem de um registro ao outro. A autora assume como ponto de partida a existência de um Linux *puro* e outro *impuro* (o *hacker/geek* e o *corporativo*) e defende que o *paradoxo da gratuidade* leva a reconsiderarmos o problema do entrecruzamento das lógicas. A este respeito, a autora defende que “mesmo no que poderia ser considerado um momento de mercado, há espaço para a dádiva e vice-versa. A dádiva não possui uma localização, mas ela surge na relação das pessoas com as coisas, as pessoas e os acontecimentos, o que pode ocorrer mesmo [...] em um momento de mercado. Não existem, necessariamente, hora e local para o surgimento da dádiva. Ela é relacional, contextual e imprevisível. Talvez existam momentos propícios, mas a imprevisibilidade e o mistério caracterizam a própria dádiva” (Apgaua, 2004:239). O artigo de Apgaua foi o primeiro no Brasil a destacar a importância do trabalho teórico de Caillé e Godbout na interpretação da comunidade de Software Livre e de Código Aberto.

31 É importante observar as diversas posições nativas a respeito da questão. Como representante no

reflexões e as práticas nativas estão situadas *entre* economias e não há contradição em atuar seja no mercado ou para a comunidade, cooperando para desenvolver *software*, contanto que ele permaneça “livre” e/ou “aberto”. Um grande número de desenvolvedores e colaboradores atua, ao mesmo tempo, em empresas e para projetos de *software* como voluntários. É o que sugere um desenvolvedor da distribuição GNU/Linux Debian quando afirma que não diferencia “fortemente o trabalho em que eu sou pago e o trabalho que eu faço por diversão” (Krura, entrevista dia 12/12/07).

Quando questionados sobre as razões pelas quais trabalham como voluntários, os desenvolvedores respondem de forma recorrente que a diversão, a busca e o compartilhamento do conhecimento, a tecitura de novos laços e a maior margem de atuação para tomar decisões são fundamentais. Seria algo como a priorização do *interesse em* tecnologias livres a anteceder ou a se misturar com o *interesse por*

Brasil dos interesses da IBM, César Taurion defende que a questão financeira é, em última instância, o que determina a colaboração: “Claro que os fatores psicológicos e sociais se mantém [sic] ao longo da sua vida como contribuinte ativo do projeto, mas é interessante que observamos que à medida que o colaborador aumenta seu nível de comprometimento com o projeto (mais horas investidas) a motivação começa a derivar para recompensa financeira. Ele aprende que existem chances de ganhar dinheiro, seja direta ou indiretamente. E mais curioso ainda, a maioria dos que pregam que a *gift economy* deve ser a única base econômica do *Open Source* (ganhar dinheiro é uma heresia) faz parte do grupo que ou não colabora (são apenas usuários) ou colaboram muito esporadicamente, praticamente não escrevendo linhas de código. Herético? Mas façam vocês uma pesquisa informal e provavelmente vão chegar a este mesmo resultado... Portanto na prática, à medida que o envolvimento com o projeto aumenta, a importância da recompensa financeira aumenta... Na minha opinião isto é natural e saudável. *Open Source* não é exceção às regras da economia [...] A *gift economy* deve ser uma das bases dos valores econômicos, mas não pode ser a única. Ganhar dinheiro é sempre bom!” (“O que motiva o desenvolvedor Open Source” - http://www-03.ibm.com/developerworks/blogs/page/ctaurion?entry=o_que_motiva_o_desenvolvedor, acessado dia 07/07/2007).

retornos financeiros:

diversão porque ao trabalhar num pacote ou tradução você acaba aprendendo muito, superando o conhecimento que existia anteriormente - a sensação de entregar um trabalho - sensação de realização, superação, reconhecimento (Fike, entrevista dia 13/05/2007).

É fundamental destacarmos o fato de que o trabalho é geralmente bastante flexível, organizado em redes, nas quais se combinam grupos de usuários locais no Brasil, organizado por estados, com agentes de várias partes do mundo, a coordenarem o desenvolvimento F/LOSS. Há um sentimento comum relatado por um colaborador Debian como “sentir-se como um tijolo em uma parede”, uma metáfora para a organização coletiva em que cada colaborador fornece sua contribuição para a formação de algo muito maior³². Outra expressão bastante comum nas assinaturas de *e-mail* dos entusiastas do Software Livre é aquela que diz em inglês: *it is not about taking, it is about giving*. Ambas revelam valores fundamentais compartilhados pela comunidade, a saber, o compartilhamento e a demonstração de conhecimento como princípio organizativo, acompanhados dos sentimentos de obrigatoriedade, interesse, prazer e espontaneísmo que se fazem presentes no ato de dar (e receber) contribuições voluntárias (ou não).

Adoro desafios. Adoro programar. Adoro conversar e trabalhar com pessoas que sabem mais do que eu e aprender com elas. Adoro ver alguém querendo aprender a programar bem e poder ajudar essa pessoa a melhorar seu código

32 Este aspecto é passível de generalização para a comunidade F/LOSS internacional segundo Coleman: “o sistema meritocrático F/LOSS compele os indivíduos a liberarem os frutos de seu trabalho com o objetivo de constantemente equalizar as condições para a produção de forma que outros possam se engajar em projetos de auto-cultivação técnica de longo prazo em uma comunidade de pares” (Coleman, 2005: 23, tradução minha).

(Otávio Salvador, entrevista dia 13/03/2007)

O valor das pessoas e dos softwares estão intimamente entrelaçados³³. A legitimidade das pessoas é um dos aspectos centrais na produção F/LOSS e está implicada na tecitura de laços de amizade, trabalho e cooperação, assim como de animosidade e disputa. Esta consideração não traz nenhuma novidade, uma vez que a antropologia econômica tem, desde os seus primórdios, procurado demonstrar como os circuitos econômicos estão “embutidos”, para usarmos o termo de Polanyi (1990), nas relações sociais, ou melhor, são constitutivos e inseparáveis da cultura. O prestígio está relacionado também ao valor da contribuição voluntária (ou não) ofertada à comunidade. A excelência técnica é um alto valor a partir do qual são avaliadas as pessoas, os *softwares* e os coletivos de produção F/LOSS, sem que a liberdade/obrigatoriedade de compartilhar seja colocada de lado.

No que se refere às prestações na economia do compartilhamento, a dívida é uma dimensão constitutiva e constituinte. Ela não se presentifica, no entanto, somente em formas discursivas, mas de forma tácita na medida em que impulsiona e retro-alimenta o desenvolvimento através do sentimento dos agentes de que foram recompensados em seus esforços - quando uma peça de *software* ou um projeto no qual estão trabalhando tem êxito (por exemplo, lança uma nova versão aprimorada, recebe prêmios, doações, etc.). Esta seria uma das dimensões do simbolismo nas

33 Sobre este ponto retomamos a crítica de Caillé à Bourdieu: “É, sobretudo, porque ele não pensa que a questão do valor das pessoas é lógica e antropológicamente primeira em relação àquela do valor das coisas, ele retoma a ilusão economicista característica que consiste em crer que o valor das pessoas é determinado pelo valor econômico das coisas que elas possuem” (Caillé, 1994: 95, tradução minha).

dádivas experimentadas na produção e “evangelização” F/LOSS. O circuito de prestações e contra-prestações se faz de diversas formas: são elogios direcionados ao grupo de desenvolvedores à solidez de uma determinada aplicação, é um *patch* oferecido a uma versão de *software* publicada e utilizada em larga escala, são traduções para a internacionalização/localização de projetos, etc. Não há, a rigor, uma maneira única de efetivar as trocas e a circulação de dádivas, embora algumas formas tenham maior centralidade como códigos-fonte e versões pré-compiladas das aplicações. As trocas ocorrem também com elogios, sentimentos de recompensa, amizade, desavença, oferta de espaço em disco de servidores para hospedagem de algum serviço, trabalho de tradução, denúncia em fóruns públicos, entre outras inúmeras formas.

CAPÍTULO 4

A Comunidade Brasileira entre a Técnica, a Cultura e a Política

Vimos que foi preciso um grande trabalho de associação, circulação e transformação de discursos e tecnologias para que o Software Livre deixasse de ser um inexpressivo manifesto esboçado por um visionário agente técnico-científico isolado para tornar-se um fenômeno sociotécnico transnacional de grande escala. Foi, sobretudo, através do trabalho prático de circulação de *softwares*, discursos e símbolos que as fronteiras na comunidade internacional foram traçadas entre o “livre” e o “proprietário”, em um primeiro momento, entre o “aberto” e o “livre” posteriormente, assim como foi estabelecida a distinção entre pessoas com a subsequente formação de subgrupos de afinidade, trabalho, projeto e/ou ativismo.

A reflexão sobre o lugar dos símbolos na vida cultural quando aliada à investigação da gênese dos laços sociais permite potencializar o estudo das condições de possibilidade das invenções na comunidade F/LOSS. Faz-se necessário prosseguir agora com a descrição e a análise das agências “cruzadas”, das práticas orquestradas, em certa medida, com base nas perspectivas nativas convergentes e divergentes, as quais atribuem significados particulares a partir de diferentes habilidades e sensibilidades relacionadas às tecnologias.

Procuramos, nos capítulos anteriores, lançar luz sobre as dimensões da

comunidade internacional que dizem respeito às trocas e aos símbolos a circularem nas trocas. Ao assumirmos a definição da comunidade enquanto “malha de redes” (*meshwork*) no sentido emprestado à expressão por Ingold (2007), estamos a deslocar para o primeiro plano o estudo das ligações entre agentes - os laços que se fazem e desfazem com e através dos símbolos nas trocas de palavras, instruções, códigos, esclarecimentos, sugestões, críticas, trabalhos de documentação, correção de *bugs*, dicas, etc.

Nos capítulos anteriores deixamos em aberto a problematização do conceito nativo de comunidade. Isto foi feito com o propósito deliberado de trabalhar uma definição antropológica da experiência gregária a partir da combinação de três orientações: 1) teoria da simbolização; 2) antropologia da dádiva; e 3) abordagem relacional da tecnologia e da habilidade. Fazemos agora a discussão da comunidade F/LOSS brasileira a partir de alguns eventos pontuais.

4.1. Comunidade Brasileira de Software Livre e de Código Aberto como Malha de Rede

Argumentamos que a ligação entre agentes e a circulação de *softwares*-dádiva é fundamental na conformação de domínios experienciais³⁴ caracterizados por

34 Assume-se aqui para a definição de “domínio experiencial” a posição fenomenológica sugerida pela “perspectiva da habitação” de Ingold (2001). O ponto de partida desta perspectiva é o ensaio de Heidegger “Construção, Habitação, Pensamento” em que é sugerida a equiparação da construção com a habitação. Parte da premissa fenomenológica a afirmação corroborada por

diferentes formas de produzir, discursivizar, aprender/empregar e fazer circular tecnologias. O conjunto das relações e das obrigações tácitas que compõe a comunidade não representa um todo homogêneo, tal como sugere a nomenclatura “movimento de Software Livre”. A heterogeneidade constitutiva da comunidade é melhor representada por domínios experienciais que podem ser evidenciados através do mapeamento das redes de trabalho e reconhecimento, sustentadas pelo envolvimento prático, ativo e diferencial. Para o técnico/desenvolvedor, por exemplo, faz-se necessária a habilidade em diversas linguagens de programação, a incorporação de linguagens artificiais, fabricadas e feitas corpo, habilitando uma interface entre humano e não-humano, agente e máquina-agente para a realização de uma determinada tarefa. No domínio técnico, orientado pela lógica utilitária do valor das pessoas com base no valor de suas “contribuições em código” e do prestígio dos projetos e empresas para os quais trabalham, trata-se de uma experiência não-mediada com os computadores e de um tipo de vivência compartilhada que reúne pessoas com habilidades similares. Vigora o que poderíamos caracterizar como a atitude *show me the code*³⁵ (mostre-me o código), ou seja, demonstre seu trabalho em código para que lhe dediquem a atenção.

Ingold de que a condição para a habitação é a construção, ou seja, por habitarmos o mundo é que nos colocamos em condição de construí-lo e não ao contrário – argumento que pode ser estendido aos discursos e às habilidades. Não é por pensarmos o mundo que nos colocamos em condição de intervir nele, mas pela própria condição de ser/estar no mundo que nos colocamos em condição de pensá-lo. A “perspectiva da habitação” foi discutida por Lloyd (2007) em seu trabalho antropológico sobre a comunidade F/LOSS Ubuntu.

35 Linus Torvalds tornou célebre a expressão na lista de desenvolvimento do Linux Kernel: “Talk is cheap. Show me the code” (acessado dia 22/11/2008 – <http://lkml.org/lkml/2000/8/25/132>).

Outra ordem de experiência mais mediada, não necessariamente ligada ao desenvolvimento de *software* mas igualmente convencionalizadora/inventora da cultura, é a dos ativistas culturais que atuam pela promoção de tecnologias livres. Esses agentes têm uma experiência peculiar pois não estão massiva e diretamente envolvidos com a interface humano-máquina com ênfase na programação. Eles se ocupam das tecnologias para “politizá-las”, trabalhando para criar condições de acesso às pessoas “digitalmente excluídas”. O foco neste domínio experiencial é o da “evangelização” para educar as pessoas a respeito da importância do Software Livre. Trata-se fundamentalmente de um tipo de prática de criação das condições para a integração de novos defensores da “liberdade” para usuários de software.

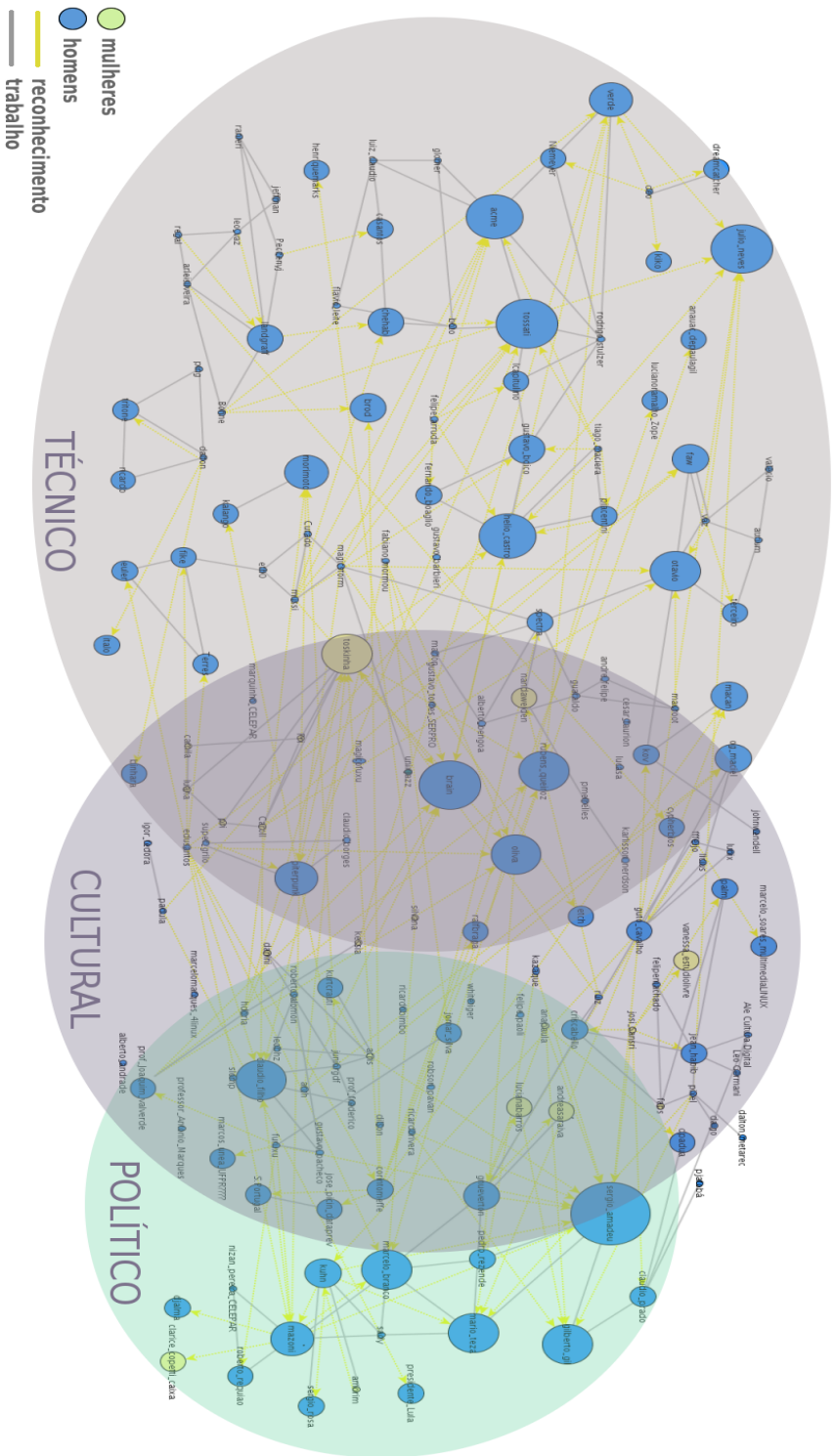
O domínio experiencial da “política” diz respeito a um tipo de envolvimento ainda mais distanciado do desenvolvimento da tecnologia, geralmente encarregado da gestão e do planejamento voltado para instituições públicas. A iniciativa política (no sentido da política institucional) está referida à promoção de tecnologias livres tendo em vista cortes orçamentários em Tecnologia da Informação (TI) para os governos, assim como para justificar o que é comumente referido como uma “questão de soberania” por representar uma opção tecnológica que devolve o controle sobre a infra-estrutura computacional ao invés de entregar o controle para corporações monopolistas. No domínio político institucional, existem paralelos com outros países Latino-Americanos, como a Argentina (Henz, 2004) e o Peru (Chan, 2004), sendo o caso de maior repercussão o de um parlamentar chamado Edgar David Villanueva Nuñez por ter iniciado uma batalha contra a Microsoft ao

defender a implantação de Software Livre em instituições públicas peruanas. De forma similar ao ocorrido no Peru, eclodiu em 2005 no Brasil o famoso caso “O Brasil tem o Direito de Escolher” de confronto aberto entre Sérgio Amadeu, agente de grande prestígio no domínio político, então diretor do Instituto de Tecnologia da Informação do governo federal, e representantes da Microsoft no Brasil³⁶.

Através do mapeamento das redes de trabalho e prestígio foi possível verificar as interdependências entre os domínios experienciais técnico, cultural e político com a circulação de agentes, discursos e tecnologias. Foi observado que os agentes não estão limitados a um dos três domínios, já que existe uma grande circulação, não obstante possuem a tendência a se concentrarem em um deles em função das redes das quais participam de forma mais ativa. A mobilidade depende das possibilidades de inserção, o que, por sua vez, depende largamente das habilidades incorporadas dos agentes em suas trajetórias. As práticas de troca e a manifestação de antagonismos, em todo o caso, tratam de traçar e tornar visíveis através dos discursos as fronteiras entre os diferentes domínios, evidenciando pertencas e marcando, efetivamente, distâncias sociais. As tensões experimentadas entre agentes com habilidades distintas são bastante recorrentes. O prestígio auferido na esfera política não costuma ser traduzido na esfera técnica, porém o inverso se verifica em muitos casos. As práticas de “politização da tecnologia” tendem a agregar e sugerir

36 O evento mobilizou um grande número de agentes da comunidade brasileira e foi analisado desde a perspectiva da análise do discurso por Evangelista (2005) e Murillo (2007), assim com por um importante “evangelista” do *Open Source* e da tecnologia Java no Brasil, Bruno Souza (2002).

uma certa homogeneidade na “comunidade” e no “movimento”. A tecnologia é discursivizada, nesse sentido, como recurso subordinado a um modelo. Os agentes engajados em experiências técnicas, por outro lado, tendem a uma posição exclusivista com a negação do “político”, pois consideram ilegítima a discursivização das tecnologias por parte de agentes que não são “hackers” e/ou programadores. Os agentes do domínio político de maior prestígio são, em geral, bons oradores, ocupam posições de prestígio em organizações públicas e têm a possibilidade de mobilizar agentes e recursos. As práticas de “tecnologização do político”, ao contrário, demandam critérios meritocráticos e técnicos para a avaliação da legitimidade dos agentes, geralmente organizados em estruturas não-hierárquicas. São condições para a participação efetiva em seus espaços de produção e debate a posse de conhecimentos técnicos especializados, a manifestação pública de tais conhecimentos e a materialização deles em contribuições de valor reconhecido para projetos F/LOSS. Pessoas são avaliadas por *hackers* geralmente pelo que escrevem (de código) e não pelo que apresentam em fóruns e espaços públicos de debate.



O recurso à visualização do mapa parcial da rede social da comunidade (Figura 1) foi empregado para fins de registro e descrição. Deve-se observar que o reconhecimento entre agentes na rede extensa se dá sobre três eixos fundamentais com maior concentração de prestígio nos pólos experienciais da política e do trabalho técnico de desenvolvimento, sendo o tamanho dos nós na representação gráfica - as ligações em cor amarela - o *quantum* de prestígio de cada agente, referido por outros agentes como “aqueles que fornecem a contribuição mais elevada para a comunidade”. O mapa deve ser lido como um contínuo que possui ênfases com fronteiras porosas e moventes, produtos da própria dinâmica da circulação de tecnologias e dos discursos nos três domínios experienciais em contato. As *cliques* (grupos de afinidade) que compõem a rede extensa estão referidas às redes de obrigação que são criadas através do trabalho e da circulação de bens, cujo valor de vínculo é sociologicamente mais importante que o valor dos bens trocados (Caillé, 2001; Godbout, 1999). Para ilustrarmos o que está em jogo é bastante útil a definição elaborada por Caillé do fato associativo que “se desenvolve na interface da socialidade primária, da comunidade orgânica (*gemeinschaft*)”, através de projetos de software, de grupos de usuários, “e da socialidade secundária, da sociedade contratual (*gesellschaft*)” (Caillé, 2001:149), ancorada no dispositivo legal de licenças livres. A maior densidade da rede - malha estreita - verificada em cada um dos domínios revela um paralelo com as pesquisas desenvolvidas por Hanh et al. (2007). Ao examinarem a dinâmica da formação de coletivos de colaboradores e voluntários desde a perspectiva da análise de redes, os autores demonstram a

importância das relações interpessoais no crescimento dos projetos F/LOSS. É o que verificamos ao longo do processo de constituição do mapa da rede brasileira, cuja alta densidade verificada refere-se à grande incidência de *cliques*, representando grupos de afinidade em coletivos de trabalho e projeto.

Outro fator a ser observado é o das interdependências entre os domínios político, técnico e cultural. O reconhecimento dos agentes tende a se concentrar em seus domínios de origem e nas relações entre pares, ainda que existam ligações que os extrapolam e ligam o técnico ao político. As ligações no domínio político tendem a se constituir do contexto *offline* (partido político, ambiente de trabalho, agência do governo, etc.) para o mundo *online*, partindo dos encontros face-a-face para as articulações no âmbito de listas de discussão, wikis e blogs. No domínio técnico, a Internet figura como meio primordial das ligações e o contrário se verifica: os agentes ocupam a rede, simultaneamente, como espaço de socialização e ferramenta. Ao mesmo tempo em que são técnicas incorporadas, as tecnologias constituem também espaços nos quais os agentes *habitam* com outros agentes. Logo, o político está mais para a articulação presencial e o técnico acaba formando grupos, redes e articulações que são da ordem da dispersão global e que acontecem via Internet para depois fortificarem-se em encontros presenciais de grande importância ritual.

4.2. Por uma Política (Pública) de Software Livre

Em Julho de 1999 um grupo de agentes com atuação nas esferas acadêmica, técnica e administrativa reuniu-se na sede da Companhia de Processamento de Dados do Estado do Rio Grande do Sul (PROCERGS) com o objetivo de dar início ao Projeto Software Livre (PSL-RS). Estiveram presentes na reunião de lançamento do projeto representantes de instituições públicas e privadas, assim como membros de grupos de usuários. A partir deste evento histórico, alguns agentes assumiram obstinadamente para si a tarefa de elaborar e encaminhar a proposta de composição de uma política de adoção de Software Livre, sendo que muitos dos entusiastas naquele momento tinham poucas informações sobre a novidade técnica e ainda reinava a incerteza sobre o futuro e o êxito da proposta. Algumas das pessoas que compareceram à reunião foram as mesmas que nos anos seguintes tornar-se-iam os principais responsáveis pela articulação em nível nacional do PSL-RS. Mário Teza foi um dos agentes de grande centralidade no “trabalho de base”, o que lhe garantiu condições para a elaboração da seguinte avaliação do período de 1999-2000:

A ousadia do governo gaúcho motivou outros governos estaduais e agora o novo governo federal presidido por Luiz Inácio Lula da Silva. O relacionamento com a comunidade acadêmica, com a participação de quase 100 universidades/faculdades por todo o país também foi muito interessante. Quatro publicações resultaram deste relacionamento. A criação e o fortalecimento de centenas de grupos de usuários. Respeitando a autonomia desse movimento, o Governo Gaúcho bebeu muito da Liberdade criadora que eles vivem. Talvez o episódio mais revelador da força do movimento Software Livre no Rio Grande do Sul foi a aprovação pela Assembléia Legislativa do Estado, da Lei Estadual de Uso Preferencial de Software Livre, de autoria do deputado Elvino Bohn Gass, parlamentar da

base do governo da época (Teza, Mário – “Estudo do Uso do Software Livre no Rio Grande do Sul”, junho de 2004 – <http://wiki.softwarelivre.org/Pessoas/EstudoSobreOUsoDeSoftwareLivreNoRioGrandeDoSul>, acessado dia 13/01/2009).

O PSL-RS foi fruto da ligação entre agentes e instituições que acabou desdobrando-se em vinte projetos estaduais e em projetos de interesse específico (PSL-Mulheres, PSL-Empresas, ainda que estes estejam inativos), bem como um projeto de escopo nacional (PSL-Brasil) nos anos seguintes. A iniciativa eminentemente política surgiu de uma urgência prática: encontrar uma solução de “baixo custo e de qualidade” para empresas públicas. A presença no RS do primeiro desenvolvedor brasileiro da distribuição GNU/Linux Debian, Eduardo Maçan³⁷, foi fundamental em função de sua atuação como consultor do PSL-RS. Em suas visitas ao Estado, Maçan trazia exemplos de ferramentas livres e o conhecimento nativo acerca do modelo de desenvolvimento do Debian, ou seja, a visão de um *estabelecido* para os entusiastas que, até então, eram *outsiders* no espaço social (atual e virtual) dos projetos F/LOSS de caráter global.

37 Recentemente, um grupo de desenvolvedores brasileiros fez uma homenagem para Maçan: “Durante a semana, nós decidimos que o que fosse desenvolvido de melhorias nestes softwares livres durante o evento seria dedicado à Eduardo Maçan, figura que fez parte do início de muitos de nós no mundo do Software Livre. Obrigado, Maçan!”. Ao que ele respondeu: “Eu sempre fui muito emocional e Software Livre sempre foi ~~uma paixão~~ um amor (afinal paixões são intensas, mas passageiras) ao qual me dediquei por anos, muitas vezes colocando minhas necessidades pessoais em segundo plano ao ponto de arriscar meu pescoço por fidelidade à causa. Eu precisei de algum tempo para arrumar o meio de campo na vida pessoal, mas me esperem que eu estou voltando!” (Eduardo Maçan, blog acessado dia 13/01/2009 – <http://eduardo.macan.eng.br/2008/11/18/homenagem>). Manifestações como essas são comuns e fornecem elementos para a investigação da dádiva e da legitimidade em redes de compartilhamento.

Nós efetivamente começamos muito com esta dimensão de buscar resolver nossos problemas com baixo custo, posteriormente é que a gente foi ganhando a dimensão da liberdade, a dimensão do domínio da tecnologia, do domínio do processo evolutivo da tecnologia, da nossa participação de forma ativa e não como meros espectadores do processo tecnológico, isso a gente só começou a ganhar depois de um ano trabalhando com Software Livre (Marcos Mazoni – entrevista, 20/01/2008).

Segundo relatos dos agentes de grande centralidade, Teza, Branco e Mazoni, as ações do PSL-RS foram pensadas para serem realizadas em três momentos. Com o intuito de projetar as tarefas a serem levadas a cabo, teve lugar o imprevisto e a “revelação” da tecnologia através da experimentação por parte dos agentes. O primeiro passo foi marcado por uma nebulosa dúvida compartilhada quanto ao estado das ferramentas e à forma de “criar movimento”. Foi neste momento que a descoberta das ferramentas F/LOSS e das pessoas envolvidas com as ferramentas aconteceu. O passo seguinte foi o de iniciar uma divulgação massiva dos *softwares* existentes, procurando “evangelizar” pessoas sobre a importância da novidade tecnológica. Foi decidido também como segundo movimento a ser empreendido pelo PSL-RS a organização de um evento, reunindo os/as entusiastas que se encontravam espalhados/as pelo país.

Com o objetivo de divulgar os benefícios das tecnologias livres com vistas à mobilização, a decisão de organizar um evento nacional foi historicamente a mais profícua, visto que nos anos seguintes ele viria a se tornar o encontro mais importante para a comunidade brasileira, o que lhe renderia visibilidade internacional e interesse por parte da iniciativa privada e do governo federal. O Fórum Internacional Software Livre (FISL) não apenas reuniu (e continua a reunir

anualmente desde 2000) a comunidade brasileira, como estabeleceu e fortificou as ligações entre os agentes em projetos regionais e internacionais, consolidando um espaço de interação face-a-face para além do trabalho de organização e produção via Internet. Dada a sua capacidade de agrupamento de diferentes agentes com as mais variadas habilidades relacionadas às TICs, sob o slogan “A Tecnologia que Liberta”, o FISL consolidou-se como um ponto de convergência e como um espaço ritual para as trocas (tanto as práticas de agentes autônomos com “interesse em”, como para as empresas multinacionais, como a IBM, com “interesses por” Software Livre). Durante a primeira edição do evento, foram distribuídos adesivos para os participantes que traziam os dizeres “Eu Uso Software Livre”.

Dentro do projeto dos três momentos (descoberta/divulgação, utilização e desenvolvimento), considerava-se necessário, antes de mais nada, criar as condições para o nascimento de um “movimento”. A este respeito, Teza sugere que

a idéia era acreditar na mobilização das pessoas, usar os métodos que a gente usa no movimento sindical, movimento popular, também no Software Livre, pois a turma é virtual, eles não são afeitos muito a contato pessoal, físico; vamos quebrar esta rotina deles e vamos fazê-los se encontrarem, e ao se encontrarem aquela história quantidade/qualidade dialética, quanto mais gente mais qualidade, quanto mais qualidade mais gente, é um ciclo, a gente vai em saltos, não é um traço linear (entrevista com Mário Teza, publicado no wiki: <http://wiki.softwarelivre.org/Pessoas/ComoOrganizamosOIForumInternacionalSoftwareLivre>).

Existia, em projeto, uma elaboração sobre a sequência de passos a serem dados em direção à consolidação da alternativa tecnológica - do descobrimento à implantação e dela ao desenvolvimento de soluções F/LOSS no Rio Grande do Sul e

no Brasil. De forma talvez mais pertinente para a reflexão sobre as ligações entre agentes que resultou nesta efervescência tecnopolítica, o que os projetos expressos elucidam é a “revelação” como processo de aprendizado por parte deste coletivo muito peculiar. E repercute na memória dos discursos e nas condições para as ligações entre agentes. Ao passar por diferentes estágios de aprendizado, do engajamento ativo com outros agentes e com as tecnologias, o Software Livre foi finalmente “socializado” e acabou transcendendo as redes de especialistas em computação e os limites de seus espaços tradicionais de trabalho (como a academia). As tecnologias livres ganharam um novo lugar de circulação e foram acabar nos discursos e na ponta dos dedos de administradores de empresas públicas, militantes do Partido dos Trabalhadores (PT), jovens programadores a se identificarem e comprometerem com os valores de “liberdade” e “colaboração” tal como os havia formulado Stallman e instanciado nos mais variados projetos. O Software Livre sofreu, portanto, uma apropriação local particular com uma ênfase política (institucional) ao circular por uma nova rede de agentes que não eram desenvolvedores - o que é importante ressaltar -, passando a ter outras características atribuídas:

Eu acho que o Software Livre é uma oportunidade institucional, muito mais do que uma oportunidade tecnológica. Ele mexe com a concepção das próprias organizações. Até então na política industrial, as empresas e as organizações são donas do conhecimento. O Software Livre escancara o fato de quem é dono do conhecimento são as pessoas. Então, temos de lidar com as pessoas de forma diferente. Valorizar o trabalho das pessoas muito mais do que a capacidade de empreendimento financeiro [...] [O Software Livre] é um elemento libertador porque ele coloca qualquer nação no mesmo patamar tecnológico. Mesmo um país que nunca usou, vamos pegar aqui o Equador que nunca usou e agora o

governo quer usar, eles podem sair do zero para o nível que estamos porque é Software Livre. Não vão precisar pagar royalties para isso. Eles vão precisar capacitar seu povo. [O Software Livre] é nivelador de uma nova ordem econômica também e por isso ele é democrático (entrevista com Marcos Mazoni, 20/01/2008).

A conformação do discurso de defesa da “oportunidade institucional” representada pelo Software Livre foi possível em função do entrecruzamento de agentes com trajetórias marcadas pela participação em movimentos sociais e partidos políticos no sul e sudeste do país. Neste período embrionário, ao contrário do que se verificaria alguns anos mais tarde, a política partidária esteve abertamente ligada à iniciativa técnica, como evidencia o chamado “manifesto supra-partidário”:

A comunidade de Informatas Brasileiros [...] vem a publico convocar todos os eleitores do Rio Grande do Sul a apoiarem o candidato Petista Tarso Genro, que manterá a política de informática (pró-Software Livre) no Estado, também defendendo os preceitos e filosofia da *Free Software Foundation*, disseminando-a através do Fórum Internacional do Software Livre [...] Depositamos aqui as nossas esperanças junto ao povo brasileiro e a aqueles que podem mudar a política em prol da liberdade e do desenvolvimento social, também reduzindo os custos do Estado com licenciamento de software, aplicando a economia em projetos que alimentem, de moradia, estudo e saúde a todo nosso povo. Afinal, com Software Livre surgirão milhares de empresas e empregos que alavancarão a economia brasileira [...] Para que isto seja possível, é necessário que cada um dos internautas que passarem por este site deixe o seu apoio, e mais do que isso, votem no candidato Tarso Genro, que mantém o compromisso com a nossa causa (Manifesto Supra Partidário, fonte: <http://osdir.com/ml/linux.debian.user.brazilian/2002-10/msg00015.html> – acessado dia 06/08/2008).

Este manifesto circulou por meio eletrônico no ano de 2002 em plena corrida eleitoral pelo governo do estado do Rio Grande do Sul. Neste momento-chave, ele

trazia a assinatura de agentes centrais na elaboração e na realização do PSL-RS. Seu texto finalizava com o slogan que se replica até hoje em assinaturas de *email* de alguns dos agentes engajados com a política partidária no período: “Software Livre, Socialmente Justo, Tecnicamente Sustentável, Economicamente Viável”.

Do ponto de vista das relações, este manifesto evidencia o tipo de obrigatoriedade e compromisso que está em jogo neste período de invenção de uma “política de informática” intimamente ligada ao Software Livre. Ao contrário de como o seria para um coletivo *hacker*, o retorno deve ser dado para o “povo”, sem as barreiras que estariam postas em um contexto técnico-científico em que a retribuição é dirigida aos pares primeiramente, já que parte deles todo o conhecimento que embasa novos trabalhos.

A comunidade brasileira começou uma discussão - e eu acho que o FISL tem um papel fundamental nisso -, uma discussão de que a gente precisava criar mecanismos de incentivo ao Software Livre porque este era o modelo que nos interessava enquanto país, enquanto nação. E eu acho que nós conseguimos construir isso ao longo do tempo [...] O nosso diferencial em relação ao mundo foi saber vincular a questão tecnológica com a questão social (Deivi L. Kuhn, entrevista dia 19/04/2008).

Deve-se notar que a expansão das redes de circulação das tecnologias F/LOSS processou a abertura para a entrada de novos atores em cena: a emergência de uma nova rede de agentes comprometida com outros valores e cuja sensibilidade apontava para um novo horizonte político (e tecnológico). Com base em uma nova perspectiva, defendia-se que a “Tecnologia que Liberta” devia ser disseminada para que o país pudesse usufruir de seus benefícios. O compromisso, fica claro, é com o

jogo político e com a transformação social realizada desde a esfera pública com a mobilização de recursos institucionais igualmente públicos. Gradativamente, as tecnologias livres vão perdendo seu exotismo e entrando, não sem gerar conflitos, em um novo domínio com outras urgências, outras demandas e outra rede de interdependências, sendo que o valor das pessoas está referido neste contexto a características como o carisma, a habilidade oratória e a capacidade de persuasão e mobilização.

Através das ligações entre militantes do PSL-RS e políticos profissionais, ficou patente neste período que se estende de 1999 até 2002 a ligação entre a política institucional e o surgimento de uma política nacional de Software Livre. Tanto é assim que os laços entre os governos do PT em todas as instâncias – na prefeitura de Porto Alegre com Tarso Genro e, depois, João Verle, no Estado do RS com Olívio Dutra e na presidência com Luiz Inácio Lula da Silva - fez com que fosse ligada, em manifestações de seus detratores e de seus correligionários, a tecnologia ao partido³⁸.

38 Uma proliferação de leis municipais e estaduais para o uso preferencial (ou obrigatório) de Software Livre começaram a ser propostas, votadas e, em alguns casos, aprovadas. A lista é bastante extensa. Sem a pretensão de esgotar a lista, poderíamos elencar: o primeiro projeto aprovado - a lei número 20 de 2000 de autoria do vereador Waldemar Borges (PPS) para a cidade de Recife; projeto de lei 2269 de 1999 do deputado federal Walter Pinheiro (PT); projeto de lei número 6/02 de 4 de Dezembro de 2002 do deputado estadual do RS Elvino Bohn Gass (PT), declarada como inconstitucional; projeto de lei número 15.425 de 18 de Outubro de 2005 de autoria do deputado estadual Luiz César Bueno (PT) para o Estado de Goiás; projeto de lei 404/2003 do deputado estadual de São Paulo, Simão Pedro; projeto de Lei do estado do Amapá de autoria do deputado Ruy Smith (PSB); lei municipal de Montes Claros/MG número 3.143 de 18 de Agosto de 2003 do vereador Lipa Xavier (PC do B); projeto de lei número 324/2005 para a cidade do Rio de Janeiro de autoria da vereadora Aspásia Camargo (PV); projeto de lei

O período em que Olívio Dutra foi governador (1999-2003) lhe rendeu, através de um estratégia de relações públicas, o título de “Governador do Software Livre”. Como foi sugerido em uma entrevista na publicação mais importante da época, a “Revista do Linux”, quando questionado sobre o impacto que as tecnologias F/LOSS trariam para o estado:

Estamos alavancando projetos de cunho social que ainda possuem recursos suficientes para sua implementação, adotando a tecnologia de *Software Livres*, na qual o desempenho técnico é similar ou superior aos sistemas tradicionais, devido à evidente economia que ele proporciona. Esses projetos estão nas áreas de educação, saúde, habitação, segurança, saneamento e da criança e do adolescente. Um outro ponto importante é a capacitação do Estado para a produção de *software* nacional. Poderemos dar uma importante contribuição à cidadania, utilizando nossos profissionais e investindo em organizações não governamentais para a produção de softwares que tornem a vida do cidadão mais fácil, e mais participativa no controle do Estado. Imaginem se todos no Rio Grande do Sul puderem participar desde a definição do Orçamento Participativo até o controle dos investimentos, a partir de sua casa, utilizando-se de softwares gratuitos e produzidos pelo próprio Estado? (entrevista com Olívio Dutra publicada na Revista do Linux, Maio/2000, acessada dia 13/10/2008).

No que tange à manifestação da figura pública do governador, o Software Livre possui certamente uma posição subordinada, já que figura como um recurso econômico para o encaminhamento de projetos sociais. O Software Livre também figura de maneira subordinada à onipresente questão da soberania: ele encarna uma

estadual do Mato Grosso do Sul número 001/2003 de autoria do deputado Pedro Kemp (PT); projeto de lei municipal 053/00 para a cidade de Porto Alegre de autoria da vereadora Helena Bonumá (PT); projeto de lei número 15.742/07 de adoção preferencial do “Open Document Format” (ODF) no governo estadual do Paraná de 8 de dezembro de 2007 do Pastor Edson Praczyk (PRB). Outras cidades também tiveram suas leis de uso preferencial de Software Livre, tais como Campinas/SP, Viçosa/MG, Amparo/SP, São Carlos/SP.

alternativa de desenvolvimento de “software nacional” e de “liberdade em relação aos fornecedores” do governo.

As apropriações - no sentido antropológico e não jurídico da expressão - revelam-se importantes instancias do caráter modular e cultural da técnica, tal como ilustra a manifestação de Olívio Dutra sobre a autonomia nacional garantida através da produção local de tecnologia. Temos aí o exemplo da flexibilidade interpretativa e prática das tecnologias F/LOSS na disputa de diferentes grupos de agentes que as “habitam”, que as transformam através da vivência, abrindo espaços para novas subredes e novos discursos. Na experiência nomeadamente “política” da tecnologia, podemos observar o que está em jogo quando são expressas as razões pelas quais os agentes defendem e disputam espaços para a implementação das tecnologias F/LOSS:

Meu envolvimento foi por acaso [...] aos poucos fui me envolvendo com o assunto, por conta dos seus princípios, da filosofia e do modelo tecnológico. A perspectiva da liberdade sempre é fascinante. Um princípio fundamental para as sociedades modernas. Quando isto atinge as áreas tecnológicas traz alguns componentes importantes, tais como soberania, independência de fornecedor, aumento da capacidade profissional, autonomia tecnológica. A partir do domínio da tecnologia um determinado país pode conduzir melhor o seu futuro. (entrevista com Corinto Meffe em 20/11/2008).

No que concerne às redes discursivas, em grande medida, a tradução local do discurso da FSF ocorreu de forma a constituir e instituir novas redes de agentes como suportes para a circulação, a modulação e a significação das tecnologias F/LOSS. Sob novas condições de produção, sob um novo contexto de significação e simbolização da “liberdade” traduzida na prática do Software Livre, o trabalho de

deslocamento simbólico diz respeito às novas ligações de agentes e ao cultivo de uma sensibilidade distinta com a criação de uma habilidade “militante”. Estes fatores, em suma, atuaram como condições para que a efervescência originária do sul do País ganhasse em abrangência com o passar dos anos, sobretudo, com o crescimento no número de participantes do FISL e, por conseguinte, da chamada comunidade Brasileira.

Para a formação da sensibilidade tecnopolítica regional foi também de vital importância a atmosfera vivenciada pelos participantes das edições do Fórum Social Mundial (FSM) em Porto Alegre, realizado nos anos de 2001, 2002 e 2003. As manifestações do movimento anti-globalização realizadas na cidade criaram uma ponte temporária com outras regiões do mundo através da defesa aberta de uma “outra globalização”. Em alguns saltos era possível sair de uma manifestação local de uma porção de ativistas em Porto Alegre para encontrar suas redes e ramificações em outras regiões remotas do planeta, tal como acontece nos projetos F/LOSS a ligar pessoas de várias partes do mundo. A este respeito, um dos mais ativos (e polêmicos) “porta-vozes” do Software Livre, fundador do PSL-Brasil, do FISL e da ONG Associação Software Livre (ASL.org), declarou:

Fundamos a [Associação Software Livre (ASL.org)] em nosso estado pois este era o nosso território e tivemos as condições políticas dos movimentos sociais embaladas pelo orçamento participativo, governos populares e Fóruns Sociais Mundiais e FISLs que criaram as condições objetivas para tal (Marcelo Branco, 03/06/2008, lista psl-brasil).

A politização é, indubitavelmente, um dos processos fundantes da efervescência

originária do Software Livre no Brasil. Em suas primeiras manifestações, estendendo-se até o presente, podemos observar algumas regularidades que dizem respeito às posições ocupadas pelos agentes na rede de redes e às suas trajetórias. O discurso sobre a soberania nacional e a importância da autonomia nasceu com as práticas de politização da tecnologia e se cristalizaram como uma temática característica a se fazer presente de forma recorrente nos discursos. Outra regularidade a persistir nas manifestações de agentes envolvidos com o lado “político-administrativo” das tecnologias F/LOSS é a da exaltação de seus benefícios para as instituições públicas.

Seis anos após o lançamento do PSL-RS, no espaço do VI FISL em 2005 uma mesa foi composta por convidados com a seguinte disposição: membros da “comunidade” à direita, representantes do governo ao centro e “representantes de empresas” à esquerda. O tópico do debate proposto foi “O Futuro do Software Livre no Brasil” e foram dedicados cinco minutos para cada participante fazer a sua intervenção premonitória diante de uma platéia de milhares de pessoas (sendo que algumas delas assistiam ao evento através da transmissão do FISL via Internet). Este foi um acontecimento importante porque reuniu alguns dos agentes de maior prestígio da comunidade brasileira, cada um a oferecer uma avaliação e uma opinião acerca do porvir. As manifestações dos membros da comunidade revelaram uma certa convergência ao declararem que faltava colaboração em termos amplos e de que era necessário que o governo e as empresas se tornassem produtores, igualmente, de código ao invés de publicarem que estão fazendo grandes economias

por adotarem tecnologias livres, sem retornarem para a comunidade nenhuma contribuição. Ao passo que o governo apresentava uma manifestação inclusiva, quer dizer, fazia a sua intervenção usando os termos “comunidade” e “movimento” para discursivamente abarcar todos os participantes da mesa e da platéia. Os representantes convidados das empresas aventavam as “oportunidades” e as carências relacionadas ao “modelo de negócios” do Software Livre. A manifestação a seguir pode ser lida como uma prestação agonística diante da platéia do FISL e para a mesa composta por agentes que não atuam no interior das redes de agentes do domínio experiencial “cultural” e “técnico” da comunidade brasileira:

Particularmente [...] eu acho que a gente usa muito Software Livre e participa muito pouco. Vestir camiseta e ficar passeando para lá e para cá, assistir palestra e ficar enviando dúvidas em listas de discussão é a parte fácil. A parte difícil é a gente, como comunidade, realmente colaborar com o Software Livre. É a gente mandar código, é a gente escrever nova documentação. Às vezes, até colaborar com dinheiro também [...]. Primeiro você fica sentado em sua casa. Você não codifica nada, não escreve uma documentação, não responde a uma porcaria de uma pergunta, não dá dinheiro, não faz nada! Ter um bando de usuários assim não é comunidade nenhuma (Piter Punk, debate “O Futuro do Software Livre no Brasil”, VI FISL, 2005).

A prática de politização da tecnologia, em suma, no interior da rede “política” da comunidade brasileira, tem como principais tendências: 1) a transposição das estratégias de mobilização de partidos políticos e movimentos sociais para o contexto das TICs; 2) a criação de um discurso público inclusivo que faz largo uso de termos como “comunidade” e “movimento” para referir a todos, indistintamente, ao passo que, de forma recorrente, denega as diferenças internas constitutivas do

coletivo F/LOSS brasileiro; 3) as tensões internas, por sua vez, trazem a tona o problema da politização com a inclusão do Software Livre em plataformas de políticos profissionais (e, do ponto de vista sociológico, o problema da legitimidade das pessoas e dos “porta-vozes” da comunidade). Como a filiação partidária foi um elemento fundamental no impulso originário da efervescência política do Software Livre no Estado do RS, foi também a razão de ser das grandes cisões internas entre “técnicos” e “políticos”, criando uma tensão constitutiva – a negação da “politização das tecnologias” através da “tecnologização do político”.

Existe muita gente dentro da comunidade de Software Livre que crítica a relação com a política. Eu tenho feito muito essa discussão. As pessoas estão ignorando a importância da política, que não é a política partidária, mas a política no sentido mais amplo, as convicções ideológicas, o [fato de] que tecnologia não é neutra. A questão da adoção [de Software Livre] não é simplesmente uma questão de produtividade e de eficácia econômica. Não é isso. Se fosse isso, o Rio Grande do Sul não seria o Estado que proporcionalmente mais usa Software Livre. Por que o RS é o Estado que proporcionalmente mais usa Software Livre? Porque ele teve uma política do governo Olívio Dutra que na época – foi o Mazoni que fez - incentivou o Software Livre. Então, isto fez com o Software Livre nascesse primeiro aqui (Deivi Kuhn, entrevista dia 19/04/2008).

Coleman (2005) designou como “agnosticismo político” a prática (política) de negação da política institucional em favor da técnica presente na comunidade F/LOSS. Em seu trabalho de campo entre *hackers* e desenvolvedores do projeto Debian, a autora estudou os fundamentos desta prática cultural extremamente importante do ponto de vista das relações entre agentes e da separação, no entendimento nativo, entre técnica e política. Está ancorada na tradição liberal norte-americana a defesa *hacker* dos direitos individuais de acesso, uso e extensão

do direito à liberdade de expressão para as atividades (expressivas) relacionadas à produção de *software*. Coleman (op. cit, p. 509-510) defende que a lógica originária da “negação do político” pode ser encontrada no substrato filosófico liberal das licenças de Software Livre. Em três importantes documentos, a GNU GPL, a *Debian Free Software Guidelines* e a *Open Source Definition*³⁹ é possível identificar, argumenta a autora, o “comprometimento em prevenir que a liberdade do outro seja limitada”. Não é adequado, no entanto, simplesmente referir a um corpo de doutrina filosófica para procurar entender o “agnosticismo político”, mas, ao contrário, referir às próprias condições materiais, virtuais e práticas do cultivo de uma sensibilidade técnica com a defesa da neutralidade da “técnica”. A este respeito, em um contexto distante da tradição liberal norte-americana, a promover, contudo, a tradução e o (re)enquadramento das narrativas F/LOSS para o contexto brasileiro, comenta um agente extremamente ativo no trabalho (político institucional) de inclusão digital do governo federal:

Eu gosto muito [do Debian GNU+Linux]. Mas eu estou mais pela questão política. Eu assumi este papel e não consigo sair mais disso. Eu quero escrever código também. Mas, certamente, eu vou escrever código em um nível bem mais baixo, porque essa coisa da relação social gasta muito tempo. É impossível de conciliar o técnico e o político. Mas eu também gosto muito disso e quero contribuir para os códigos porque acho importante (Everton Rodrigues, entrevista em 20/01/2008).

A diferença crucial entre as práticas opostas de “politização das tecnologia” e as de “tecnologização do político” - entendidas como práticas culturais que são produtos de determinadas sensibilidades - é que a primeira fala *sobre* as tecnologias

39 O texto completo dos documentos citados encontra-se em anexo.

e a segunda fala *através* das tecnologias, tal como sugeriu Kelty (2008) a respeito das características partilhadas por agentes detentores de grande saber perital no campo informático. Os desenvolvedores F/LOSS “valorizam muito a produção técnica aberta como uma via para a atividade expressiva” (Coleman, 2005: 510), enquanto os ativistas e os agentes da esfera pública investem suas energias no trabalho de “evangelização”, fazendo eco aos seus compromissos políticos através da discursivização do Software Livre.

4.3. Os Desenvolvedores e os Outros

O Software Livre repercutiu inicialmente no Brasil sob o signo de uma dualidade: por um lado, como uma política tecnológica, por outro, como uma experiência técnica e comercial na metade dos anos 90. Paralelamente aos primeiros contatos de agentes espalhados pelo país em centros de pesquisa da USP, UFRGS, UFPR, UFMG e, posteriormente, com o avanço da Internet comercial no âmbito doméstico, as tecnologias livres e de código aberto começaram a circular amplamente e a estabelecer vínculos entre pessoas e projetos. O Instituto de Física da Universidade de São Paulo foi o primeiro a implementar e utilizar em larga escala o Gnu + Linux. No ano de 1996, o projeto Linusp foi iniciado com o objetivo de divulgar o Software Livre e de fornecer um servidor espelho para hospedagem de

projetos. Neste período foram criadas iniciativas de grupos de usuários em várias partes do Brasil, a exemplo da “Sociedade Gaúcha de Usuários de Sistemas Operacionais Linux e UNIX” - depois intitulada “TcheLinux” -, o grupo “LinuxChix Brasil” dedicado às mulheres e vários outros grupos de Sergipe, Bahia, São Paulo e Paraná.

A empresa Conectiva surgiu como provedor de acesso à Internet no sul do País, precisamente em Curitiba, em 1995. Progressivamente, ela se constituiu em um dos mais importantes laboratórios F/LOSS do Brasil, tendo recrutado técnicos que se tornariam os mais influentes agentes no período de crescimento e consolidação da comunidade brasileira. Um dos aspectos a serem ressaltados é o fato da Conectiva ter inserido programadores brasileiros no trabalho de desenvolvimento transnacional, tendo auferido prestígio e visibilidade midiática para o país. Alguns de seus técnicos atuavam (e ainda atuam, agora em outras empresas) diretamente no trabalho de desenvolvimento, tradução de documentação e treinamento. A Conectiva como representante da corporação norte-americana Red Hat, criou a primeira distribuição Linux brasileira, Conectiva Linux baseada na Red Hat Linux. Desta experiência de envolvimento em projetos de âmbito internacional, um coletivo de técnicos tornou-se parte integrante de redes de trabalho remotas e distribuídas: estudavam os códigos feitos por programadores experientes para aprender como desenvolver novos aplicativos, resolver problemas em programas existentes e trabalhar a adaptação para usuários brasileiros. À diferença do coletivo

gaúcho em torno do PSL-RS a trabalhar uma política pública de Software Livre⁴⁰, a Conectiva trabalhou uma proposta comercial com ênfase técnica – o Software Livre como novo modelo de negócios no mercado de informática e como “resposta evolutiva” no domínio das TICs.

Em um vídeo promocional da Conectiva, uma narrativa do avanço tecnológico e da qualificação do lugar ocupado pelo Software Livre e pelo Linux foi oferecida em uma abordagem unilinear do progresso da humanidade que nos teria transportado em várias etapas sucessivas dos grupos de caça e coleta aos coletivos *hackers* e ao Software Livre, como a última das revoluções. Na composição do vídeo com a exibição das palavras “Desenvolvimento”, “Abertura”, “Oportunidade”, “Produtividade”, “Alta Tecnologia” e “Linux”, são exibidas imagens de homens vestidos em pele de animais com suas ferramentas rudimentares, passa-se destas para a imagem do maquinário da revolução industrial e se segue até o surgimento das máquinas computadoradas e do computador pessoal. Está em jogo na narrativa fílmica o desenrolar de uma manifestação eivada pela visão tradicional da tecnologia. Software Livre como novo estágio evolutivo, produto da mudança tecnológica inexorável sustentada pela “revolução da informação, uma revolução do século XX que transcende os limites de nossa capacidade”, anuncia o impessoal locutor da peça publicitária da empresa.

40 A exemplo do Rio Grande do Sul, no Paraná circularam recentemente panfletos com a propaganda da nova lei de 2007 para o uso preferencial de formatos abertos para documentos (ODF) utilizados em órgãos públicos. As seguintes frases emblemáticas estão impressas na capa e na contra-capas do panfleto: “O Paraná prefere a liberdade. No Paraná, o Software Livre é política de governo”.

No domínio técnico, tanto em função das experiências de “estar-junto” nos encontros presenciais e nas interações via listas de discussão e IRC, como no trabalho de desenvolvimento em rede, emergem incessantemente as discussões acerca dos limites da identidade *hacker*. Há neste contexto uma centralidade do jogo identitário nos intercursos sociais. É assumido de forma consciente e inconsciente como uma das condições fundamentais para a ligação e para o reconhecimento dos/das agentes a qualidade daquilo que “fazem”. São comumente classificados como *hackers* os desenvolvedores mais experientes, aqueles que obtêm, geralmente, um maior controle sobre o caminho a ser traçado nos projetos em função de seu prestígio e de suas demonstrações públicas de conhecimento. Mesmo com a existência de diferentes correntes e práticas relacionadas ao *hacking*, há um esforço de delimitação do escopo do termo em uma busca inglória de domesticação dos sentidos. A dispersão semântica do *hacking* está referida, em grande medida, aos diferentes contextos simbólicos, experiências e práticas através das quais os/as agentes identificam a si e aos outros nas interações⁴¹:

41 Este é um ponto bastante polêmico tanto na literatura especializada como no contexto da utilização nativa do termo. Como apontamos já no primeiro capítulo, a pesquisa antropológica sobre *hacking* (Coleman e Golub, 2008; Kely, 2008) propôs uma inversão da fórmula tornada célebre por Himanen (2001) e Castells (1994), a saber, a de que o *hacking* é produto de uma nova ética, à semelhança da ética protestante em outro momento histórico, a criar um novo tipo de relação com o trabalho e o tempo. Além de problematizar essa interpretação através da etnografia, a pesquisa antropológica ofereceu uma nova resposta voltada para as práticas efetivas dos agentes na conformação de diferentes éticas relacionadas ao *hacking*. Os agentes não são movidos por uma ética, no domínio da vida prática, eles criam novas éticas, chamadas de “gêneros de *hacking*” por Coleman e Golub (op. cit.). É representativo da polêmica o intenso debate que decorreu da afirmação de Gilberto Gil “sou um *hacker*, um ministro *hacker*” (entrevista ao Estadão, acessado dia 12/08/2007 - <http://www.softwarelivre.org/news/11554>). Não tardou a surgirem inúmeras manifestações questionando a auto-identificação do ex-ministro

Eu sempre me disse *nerd*, pois acho que este título condiz mais com minha condição de aprendiz e de admiradora de grandes *hackers* como [Raymond], Linus e (tenho que dar o braço a torcer) Stallman. [Raymond disse que] existiam três perguntas cruciais para saber se determinada pessoa era *hacker*, e isto não podia ser auto-declarado e me perguntou se eu queria ouvi-las. Tive medo pois não queria decepcioná-lo, pois ele já havia me prestado reverência com dois beijos nas bochechas [...] quando eu contei que dentro das caixinhas de gerenciamento serial da *Cyclades* (que é muito mais conhecida lá fora do que aqui) havia código C meu. Mas fui em frente. Primeira pergunta: Você produz código? Sim. Segunda: Você compartilha os ideais da comunidade *Open Source*? Lógico. Terceira e crucial: Alguma pessoa reconhecidamente tida como *hacker* já te chamou de *hacker*? Titubeei. [...] À minha frente, o Piter exclamou: 'Pô Sula, todo mundo!'. Então, Eric Raymond, que escreveu o [*Howto Become a Hacker*], que escreveu *Catedral e Bazar*, pôs as mãos nos meus ombros e disse: 'Bom, então eu estou lhe dizendo, você é uma *hacker*'. Não tem como descrever o susto e a emoção, pois não tomei, me concederam. Mesmo assim, não me senti segura, acho que tenho ainda muito caminho pela frente. Este título acredito pertencer a eles, ao Punk, ao Patrick, eu comecei agora. Então, ele me disse que eu era uma "fledgling hacker" [...] (um jovem pássaro que acabou de criar suas asas). Desnecessário e inútil tentar descrever o sentimento. A linguagem humana é limitada demais para isto" (Blog de Sulamita "Toskinha" Garcia, acessado dia 12/08/2007, fonte: <http://toskinha.multiply.com/journal/item/106>).

A auto-identificação não é considerada legítima, não obstante o reconhecimento por parte de agentes de grande prestígio é altamente valorizado, assim como o cultivo de habilidades em um processo (supostamente) individual de aprimoramento com base no autodidatismo. Conforme relata a agente supracitada, faz-se necessário percorrer "muito caminho" para "merecer" o título, o que também se traduz em um comprometimento cada vez mais intenso com os "ideais de liberdade" da comunidade em um aprendizado compartilhado das técnicas nas

e dos limites do termo: "eu achava a história de Gilberto Gil dizer que é *hacker* um *nonsense* sem tamanho, um *marketing* descarado" (Sulamita "Toskinha" Garcia Blog de Sulamita "Toskinha" Garcia, acessado dia 12/08/2007, fonte: <http://toskinha.multiply.com/journal/item/106>).

redes. O encadeamento homem-máquina no trabalho de desenvolvimento é assumido como condição para a criação dos laços entre agentes, cujas experiências são similares e se fazem comunicar através de outros códigos – linguagens artificiais, logicamente estruturadas, de programação. A habilidade de programação de computadores é a chave para um universo particular que não são todas as pessoas que podem participar, daí a distinção sugerida por um agente de prestígio da comunidade brasileira entre os desenvolvedores e os outros:

Muito antes da onda recente de politização do Software Livre, inclusão digital, liberdade tecnológica, ONGs digitais, certificação em Linux, representantes oficiais, porta-vozes da comunidade, paladinos, comitês, movimentos e comissões parlamentares, os desenvolvedores já estavam lá, sentados e produzindo códigos. Muito antes do Software Livre ser sexy e estar na moda, virar *buzzword*, aparecer na mídia, virar bandeira política, ganhar revistas especializadas, sites, fóruns e listas de discussão, os desenvolvedores já estavam lá, sentados e produzindo códigos. Muito antes das intermináveis discussões de qual a melhor distro, da fragmentação de comunidades, das ofensas pessoais em canais públicos, da batalha de egos, das brigas internas de um mesmo time e da crítica gratuita, os desenvolvedores já estavam lá, sentados e produzindo códigos (Aurélio “Verde” Jargas, página pessoal - acessada dia 28/07/2007 - <http://aurelio.net/curso/fisl/>).

A linha que divide provisoriamente os “técnicos” e os “políticos” é reflexo da prática de “tecnologização da política”, quer dizer, a imputação de critérios do mundo técnico em espaços de discussão com a valorização de argumentos técnicos (lógicos e não-ambíguos) e a possibilidade (velada) de assumir turnos e se fazer ouvir em função de seu prestígio e da pertença a determinados projetos de *software*. O domínio de um conjunto de linguagens de programação é um alto valor a ser cultivado, no entanto, de nada vale uma habilidade isolada e reservada para si,

cujos benefícios não são percebidos e compartilhados. É preciso doar-se, pois a própria condição do cultivo “individual” é garantida pela doação necessária de tempo e de conhecimento de outros programadores:

Aquela filosofia do Software Livre de você se dar, de você se doar por uma causa, de ajudar outras pessoas, isto aí é a tua filosofia de vida. Não é porque você gostou da filosofia do Software Livre, é porque a filosofia do Software Livre se encaixa no teu modo de vida. Existem outras pessoas que você pode falar a vontade, se o cara for safado, bandido, corrupto ele não vai se encaixar nisso mesmo [...] Não tem como você provar para o cara que o Software Livre é bom [...] É isso que eu penso: para mim, o Software Livre é você se encaixar, quando você se encaixa... (entrevista com Júlio Neves, 12/08/2008)

Um momento importante para a comunidade brasileira foi o que ocorreu durante uma mesa redonda improvisada no V FISL de 2004, a qual teve uma grande repercussão e o estabelecimento - por parte de agentes “reconhecidos” - da distinção entre “bois e GNUs”. Assim com “Tux”, o pinguim que é símbolo do Linux, o Gnu (*genus connochaetes*) é o animal das savanas africanas que serve de mascote do projeto iniciado por Stallman de desenvolvimento de *software* substitutivo de similares proprietários. Enquanto símbolo, o Gnu condensa valores *hackers* de liberdade individual para o desenvolvimento de *software*, assim como a demonstração prática da independência e do auto-cultivo de habilidades, o que garante a pujança da economia de compartilhamento. O polêmico encontro reuniu desenvolvedores, “líderes” de grupos de usuários e administradores de sistemas reconhecidos no Brasil para discutir o “lado negro da comunidade brasileira”. Este acontecimento promoveu uma transformação no contexto de significação e simbolização do Software Livre no Brasil de forma a acentuar as diferenças que

habitavam a comunidade desde o seu surgimento. Além da ecoar a “visão tradicional da tecnologia” com a defesa da separação entre o político e o técnico, as manifestações subseqüentes ao evento estabeleceram a fronteira social entre “os desenvolvedores e os outros”, ainda que propusessem uma maior integração entre os programadores de diferentes projetos:

O GNU codifica, o boi apenas usa. O GNU cria documentação, o boi apenas lê. O GNU entra nos fóruns para responder, o boi para perguntar. O GNU dê palestras, o boi vai se for de graça. Santa paciência! (Portal Br-Linux, acessado dia 03/07/2008 - <http://br-linux.org/main/newscomm-000107.html>)

Por isso, aumento o coro e cito o Vaz: 'Baixa a cabeça e codeia! Se não codeia, documenta. Se não documenta, traduz. Se não traduz, usa. Se não usa, fale para o seu vizinho do SL'. (Portal Br-Linux, autor: Bohne, acessado dia 03/07/2008 - <http://br-linux.org/noticias/002568.html>)

Em desdobramentos posteriores às manifestações que traçaram as fronteiras entre o “os que fazem” e os “que só falam”, novas vozes se somaram para defender a inexistência de uma “comunidade” no Brasil e a idéia de que a “comunidade de Software Livre não é tão livre assim”, como relata o especialista em segurança da informação, Eduardo *eth0*, a respeito das relações entre programadores no gerenciamento das contribuições e no trabalho compartilhado via Internet. “O Software Livre”, afirma ele, “virou um trampolim de alguns anos para cá, você falar que trabalha com Software Livre ou que faz política de Software Livre virou um trampolim”. Em uma economia de contribuições e retribuições, certas faltas no que diz respeito ao retorno esperado e, de certa forma, obrigatório do ponto de vista da manutenção das relações de desenvolvimento, faz com que os agentes “técnicos”

invistam em prestações agonísticas, com podemos observar nas manifestações críticas. Afirma em tom de denúncia, Eduardo *eth0*, acerca das formas de autopromoção: “às vezes, dão mais valor ao político do que ao cara que põe a mão na massa e põe a coisa para andar”. Podemos evidenciar aqui o lugar da dívida entre “bois e Gnus”: para os desenvolvedores, agentes que não contribuem estão abertamente em falta, ainda mais quando assumem indevidamente o lugar de porta-vozes da comunidade. De maneira bastante irônica a comentar sobre a controvérsia gerada no espaço do V FISL e no influente sítio de notícias brasileiro Br-Linux.org, uma informata fornece a sua opinião sobre o fato discursivo de “existirem muitos bois se passando por Gnus”:

Depois de acompanhar diversas discussões sobre a diferença entre discursos e ações das pessoas envolvidas com Software Livre no Brasil, analisei cada uma das colocações sobre o envolvimento desse movimento com a política, os pontos fortes e fracos desta mistura e enumerei algumas ações emergenciais que a partir desse momento começarei e colocar em prática [...] Cheguei a conclusão que o Software Livre precisa de técnicos, e essas pessoas que só ficam de blá blá blá e não entendem nada de configuração, administração e desenvolvimento devem, sim, manterem-se afastadas do Software Livre para o melhor desenvolvimento dele (Blog Fernanda Weiden, acessado dia 21/04/2008 <http://people.softwarelivre.org/~fernanda>).

Em um mesmo viés crítico, uma matéria publicada em 2007 no importante site de notícias Linux.com veio a colocar novamente em movimento as redes discursivas da comunidade Brasileira. No artigo “A Imagem da Utopia Brasileira do Software Livre e de Código Aberto em Risco” (fonte: <http://www.linux.com/articles/59637>, acessado dia 10/04/2008), o jornalista Bruce Byfield citou dois desenvolvedores

brasileiros do projeto Debian e as suas acusações de corrupção, violação da licença GPL e de práticas de migração marcadas pela desorganização por parte da comunidade brasileira e do governo federal. O jornalista sugeria que, com base nas afirmações *nativas* dos desenvolvedores brasileiros, a imagem do Brasil como a grande promessa de avanço do projeto (significado como utópico) de hegemonia do Software Livre na paisagem tecnológica estava sendo abalada. Dentre as frases citadas, são oferecidas ao leitor sugestões de que o Brasil possui um *marketing* que se sobrepõe indevidamente às questões técnicas referentes à qualidade dos *softwares*. Isto, para os desenvolvedores citados, representa um desserviço. A propaganda global de que o Brasil é uma grande potência em termos de Software Livre é “uma imagem do Brasil para o resto do mundo que está fora de sincronia com o que está acontecendo”. Corrupção, oportunismo, incompetência, desconhecimento de causa e outros problemas são relatados na matéria como o resumo daquilo que, na avaliação dos desenvolvedores, ocorre “de fato” na comunidade brasileira. Trata-se de ecos da posição “os desenvolvedores e os outros”, aquela que defende existirem “pessoas” - os “bois” - “que são boas em comunicar a respeito de coisas que elas de fato não fazem”.

As controvérsias técnicas e políticas servem como um observatório antropológico privilegiado dos conflitos na política identitária nativa. A sensibilidade técnica pressupõe a incorporação de um tipo de habilidade a encompassar todo o agente (em relação com o seu ambiente, igualmente agente), já que o engajamento ativo com as tecnologias F/LOSS exige um comprometimento

que se constitui em um estilo de vida. Em um contraste bastante marcante com os agentes das redes “políticas”, evidenciamos que a agência *hacker* se faz comunicar através de feitos técnicos, de trabalhos já realizados que se somam a uma trajetória valorizada pelos pares. Aprende-se na experiência técnica uma forma específica de se habitar as redes e se fazer perceber na relação contrastiva com os agentes de outros domínios em um espaço comum de circulação. Na rede extensa da comunidade brasileira, os agentes técnicos guardam para si uma posição de grande centralidade em relação aos outros domínios experienciais.

4.4. Cultura Livre e Software Livre

O domínio “cultural” emergiu historicamente da expansão da lógica do Software Livre para além domínio “técnico” e “político”. Em 2004 durante o V FISL, foi inaugurada a iniciativa *Creative Commons* (CC), selando uma aliança entre a chamada Cultura Livre⁴² e o Software Livre no Brasil. Os elos criados entre agentes

42 Além de designar uma forma de objetificar em discurso a nova economia de compartilhamento com base em licenças de conteúdo não-restritivas, “cultura livre” é também o título do influente livro de Lawrence Lessig publicado em 2004. Em sua obra, o autor discute os fundamentos e as consequências das práticas de proteção da Propriedade Intelectual (PI) de poderosas corporações da indústria cultural norte-americana. Lessig procura atacar os argumentos de defesa do aumento na proteção e nas restrições de uso de PI por parte daqueles que acreditam que se trata da mesma propriedade de um bem rival, material, tangível. Ao seguir a linha da crítica à economia da escassez indevidamente aplicada à nova economia de bens intangíveis e imateriais, o autor desenvolve o argumento de que a extensão do tempo de proteção de obras tem sucessivamente avançado sobre o espaço do domínio público. O argumento central do livro é construído sobre o modelo das “quatro regulações” na proteção da propriedade - de mercado, de

neste novo domínio experiencial e as ações levadas a cabo tanto de forma independente, como através de recursos provenientes do Ministério da Cultura acabaram por consolidar novas redes na comunidade F/LOSS brasileira.

A Cultura Livre foi uma aposta de transposição das licenças de Software Livre para outros domínios também protegidos pelo *copyright* (nos EUA) e pelo direito autoral (no Brasil). A iniciativa *Creative Commons* foi inventada nos Estados Unidos em 2001 com um conjunto novo de licenças de conteúdo, cujo objetivo era o de flexibilizar o *copyright*, fornecendo, desta forma, uma ferramenta para fomentar a produção derivada e colaborativa de bens culturais. Entre “Todos os Direitos Reservados” do *copyright* e o domínio público no contexto jurídico norte-americano, o CC apresentou-se como uma alternativa que oferecia um maior controle para os produtores. Em uma lógica similar ao *copyleft* - “Todos os Direitos Revertidos” -, as licenças CC atuam de forma a permitir que sejam definidas quais são as “liberdades” e restrições que uma obra deve carregar – compartilhamento pela mesma licença, atribuição, proibida a exploração comercial, etc.

A iniciativa CC foi capitaneada no Brasil pela Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas (FGV) do Rio de Janeiro. A FGV trabalhou nas traduções e na adequação das licenças CC para legislação Brasileira. No espaço ritual por excelência da comunidade Brasileira, o FISL, o lançamento da iniciativa *Creative*

infra-estrutura (meio), de norma (ou moral) e da lei – para discutir a “liberdade efetiva que qualquer um possui em um dado momento para fazer qualquer coisa particular”, defende o autor, “devemos entender como estas quatro modalidades [de constrangimento] interagem” (Lessig, 2004:123).

Commons Brasil contou com a presença de Lawrence Lessig, professor de Direito e fundador da proposta, Cláudio Prado, secretário de políticas digitais do Ministério da Cultura, John “Mad Dog” Hall, presidente da Linux International, Ronaldo Lemos, professor da Faculdade de Direito da FGV e Gilberto Gil, ex-ministro da cultura. A heterogênea composição da mesa disposta no palco principal do FISL anunciava a chegada de novíssimos atores em cena. Outros discursos, urgências, habilidades e horizontes utópicos partilhados: uma (nova) diferença foi instalada no jogo dos limites e das disputas em torno das identidades na comunidade brasileira.

Tem um problema interessante na comunidade brasileira de ego, um problema não, um fato. Você tem esses três núcleos [político, técnico, cultural] com um certo ego cada um. Por exemplo, não existe uma aproximação muito forte da galera que trabalha com cultura da galera que trabalha o técnico, por mais incrível que pareça. Por quê? Porque existe o estigma do 'ali a galera é tech demais' ou 'aquela galera ali é meio artista demais' [...] Isso acaba criando uma disputa por campo político – que é quem fica na ponta da lança tentando tornar as coisas viáveis em vários níveis; você cria o campo político como um meio campo entre esses campos cultural e técnico (Ricardo Ruiz, entrevista em 10/08/2008).

A repercussão da Cultura Livre processou-se de forma a celebrar o encontro (nem sempre amistoso) entre os ativistas culturais, os técnicos e os “outros”. Ao apresentar os objetivos da CC no FISL, um dos representantes da FGV afirmou: “Quando você pensar em Software Livre, pense em Cultura Livre”, equacionando dessa forma as duas propostas que possuem em suas origens uma grande proximidade, ainda que se apliquem para coletivos de produção e para bens distintos. Estão referidas às diferentes redes e coletivos, ainda que implicados, de certa maneira, as diferentes formas de significar o Software Livre e abraçar a

proposta da Cultura Livre.

Como resultado da nova corrente de discursos e práticas, um conjunto de agentes foi mobilizado em torno de um novo sentido atribuído à politização. Nas redes de experiência “cultural”, a politização deixou de referir-se ao exercício da política formal e institucional. Ela foi, por assim dizer, capilarizada através de uma nova rede a se consolidar com o passar dos anos. O exercício de politização enquanto prática cultural se pretendia autônomo e com uma tendência para a autogestão, amparada pelo conceito popularizado de “cultura digital”. Coletivos com Metá:fora e Estúdio Livre foram laboratórios de experimentos partilhados da nova “cultura política”, intimamente ligada ao Software Livre; coletivos atravessados, contudo, por polêmicas e por tentativas de buscar o consenso em suas tomadas de decisão.

No âmbito dos experimentos em “cultura digital” passou a ser altamente valorizada de forma paralela, mas distinta daquela dos coletivos *hackers*, a horizontalidade e a abertura como condições de base da produção, socialização e criação artística. A definição de Gilberto Gil da politização, inspirada no trabalho do pesquisador Laymert Garcia dos Santos, é emblemática desta efervescência proveniente do domínio experiencial “cultural”:

É preciso politizar as novas tecnologias. E politizar quer dizer o quê? É preciso discutir, é preciso fazer saber a todos ou a maior parte das pessoas o que essas coisas são, o que elas significam, em que mãos elas estão, em que mãos elas poderiam ou deveriam estar, e o que pode ser feito com elas (Portal de notícias “Softwarelivre.org” - acessado dia 13/04/2008 – <http://>

Através do projeto “Cultura Viva” do Ministério da Cultura, a articulação entre o Software Livre e a Cultura Livre foi efetuada em termos práticos com o financiamento de espaços e ferramentas informáticas para a inclusão digital com incentivo ao resgate e ao registro de manifestações folclóricas populares. Em outro contexto, as filiações político-partidárias e as posições ocupadas pelos agentes nas estruturas de governo foram fundamentais para a conformação de um discurso público de defesa das tecnologias F/LOSS. A repercussão foi tão ampla que acabou por alcançar também Brasília, em função, sobretudo, da vitória de Luiz Inácio Lula da Silva para a presidência em 2002 e em 2006. Com esta abertura no governo federal, uma articulação peculiar entre jornalistas independentes, artistas, entusiastas da Internet e ativistas culturais veio a influenciar diretamente a elaboração das novas políticas públicas para cultura. Como relata um dos agentes que habita as redes do domínio “cultural”:

Em 2002, eu ajudei a criar o Metá:fora que era um grupo que reunia vários blogueiros da época para discutir sobre compartilhamento do conhecimento. [...] Disso saiu a Metareciclagem, que é um projeto de reciclagem que se organizou em São Paulo, mas rapidamente o pessoal se deu conta de que não eram um coletivo, na verdade, a Metareciclagem é uma prática que é, literalmente, a apropriação tecnológica para fins de transformação social. Esta prática acabou sendo replicada em várias ações. Hoje você tem gente no Piauí, na Amazônia, aqui mesmo em Porto Alegre [...] Hoje nós conseguimos aglutinar todos esses conceitos dentro do projeto de inclusão digital do ministério da cultura que é o “Cultura Viva” com os Pontos de Cultura (entrevista com Daniel Pádua, 03/04/2005).

O programa “Cultura Viva” foi desenhado como um projeto guarda-chuva de,

basicamente, três projetos: Casa Brasil, GESAC e Pontos de Cultura. O programa foi ancorado na noção de “Cultura Digital no sentido antropológico, de pensar e organizar iniciativas de como o digital transforma a vida dos brasileiros” (Uirá Porã, lista do Estúdio Livre, acessada dia 10/10/2008). O conceito de “Cultura Digital” foi cunhado coletivamente pelo grupo autonomista Metá:fora, assim como também em função do encontro entre ativistas, estudantes do IME/USP e de agentes como Cláudio Prado e Gilberto Gil, gerando, assim, o arcabouço teórico e metodológico de sustentação das ações institucionais.

Do ponto de vista formal, os Pontos de Cultura são convênios firmados entre o Ministério da Cultura e entidades sem fins lucrativos que tenham projetos comunitários. Através do financiamento de Pontos de Cultura disseminados em todo o Brasil⁴³, foram criadas as possibilidades de aquisição de equipamentos com vistas à implementação da Cultura Digital enquanto teoria e método de intervenção. Nos espaços de aprendizado e disseminação de tecnologias livres dos Pontos são realizados trabalhos de inclusão digital (com Metareciclagem, Estúdio Multimídia, Oficinas de Software Livre, etc.) para populações de baixa renda.

O programa GESAC (Governo Eletrônico – Serviço de Atendimento ao Cidadão) foi criado em 2003 e complementa os Pontos de Cultura e o Casa Brasil oferecendo conectividade à Internet. Ele corresponde às orientações gerais do programa de

43 Contam-se, no total, 824 Pontos e 66 Pontões de Cultura que tratam de produzir conteúdo, dar oficinas de Software Livre e auxiliar em questões técnicas. A maior concentração de Pontos de Cultura encontra-se no Sul e no Sudeste do Brasil, existindo, somente no estado de São Paulo, 170 Pontos.

Inclusão Digital e implantação de Software Livre do governo federal. O projeto Casa Brasil, por sua vez, define com principal objetivo levar às “comunidades computadores e conectividade e privilegia, sobretudo, ações em tecnologias livres aliadas à cultura, arte, entretenimento, articulação comunitária e participação popular” (Site oficial do programa, acessado dia 09/11/2008 - <http://www.casabrasil.gov.br>). À semelhança dos Pontos de Cultura, existe uma proliferação de espaços do projeto Casa Brasil, contando com 73 unidades montadas de laboratórios de informática (onde são ministradas oficinas de Metareciclagem e ensino de Gnu+Linux), bibliotecas e estúdios multimídia. Nestas casas atuam membros da comunidade brasileira de Software Livre como gestores e técnicos, estabelecendo a ponte entre a inclusão digital com as ferramentas e a “filosofia do Software Livre”. Tal como afirma a coordenadora das unidades do Casa Brasil no Ceará:

Nós trabalhamos em rede e colaborativamente aqui no Ceará a partir da noção de gestão compartilhada, da horizontalidade que é tão presente no Software Livre como na Economia Solidária. A tecnologia tem sido uma excelente ferramenta. Nós tentamos desmistificá-la, tentamos retirá-la do pedestal, inclusive criticando-a e explorando as diversas possibilidades que ela encerra [...] O Software Livre não é uma seita, ele é uma ferramenta para se conseguir liberdade (Andréia Saraiva, entrevista realizada dia 10/08/2008).

Nas redes de experiência “cultural”, os mesmos símbolos de “liberdade” e “compartilhamento” são mobilizados de forma, por vezes, contrastiva com a experiência técnica e política. Em primeiro lugar, são enfatizadas as similaridades da economia solidária com o Software Livre (“sinônimo de inclusão digital”), no quesito da “horizontalidade” e do comércio justo. As tecnologias F/LOSS são

assumidas como ferramentas que servem para a transformação social e, nesse sentido, devem ser disseminadas, transferidas e democratizadas. As populações-alvo das políticas são aquelas que possuem baixo Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), mapeadas pelo governo federal. Nos espaços dos projetos do “Cultura Viva” um grande número de jovens e adultos são colocados em contato com computadores (rodando Software Livre em muitos casos) e o ambiente proporcionado é o de troca de conhecimentos sobre o funcionamento das máquinas e dos *softwares*, ainda que de forma distante da linguagem técnica especializada. De toda forma, criam-se contextos novos de simbolização e experimento com os computadores que parecem não ter paralelo em outros espaços de apropriação das tecnologias F/LOSS, dadas as condições de extrema pobreza em que ocorrem. São traduzidos na prática os conceitos de colaboração e compartilhamento, forjando habilidades, através da metareciclagem, que ampliam as redes e amplificam discursos relacionados ao Software Livre enquanto plataforma de inclusão social e digital. Os jovens e adultos que ingressam nestes espaços têm o contato com a dimensão “evangelista” do mundo F/LOSS. A este respeito, quando questionado sobre como o músico e ministro da Cultura veio a se tornar um defensor do Software Livre, Gilberto Gil respondeu:

Software é cultura. É evidente. Um dos meios de concentração de conhecimento e de linguagem, de difusão (colaborativa) de linguagem, as várias plataformas que abrigam possibilidades enormes de comunicação, tudo isso é cultura. (Entrevista para o jornal Estadão, acessada dia 01/12/2008 - <http://www.cultura.gov.br/site/2008/06/16/gil-sou-hacker-um-ministro-hacker>)

A título de conclusão, é importante destacar que as três definições nativas - o Software Livre como “política de governo”, como “cultura” e como “artefato técnico” que não possui qualquer relação com o social – surgem das diferentes sensibilidades e das suas respectivas redes que sustentam as mais variadas práticas de trabalho, discursivização e utilização de tecnologias livres e de código aberto no Brasil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quão livre pode ser o *software* em um mundo não-livre? A riqueza do fenômeno F/LOSS reside precisamente em seus desdobramentos para além da tecnologia *per se*. Na busca por chaves explicativas e interpretativas, paradoxos são legados ao pesquisador e ao ativista, já que o fenômeno extrapola o registro da dádiva e avança no registro do mercado, sendo, deste modo, produto do intrincado relacionamento entre a dádiva e o mercado, o voluntariado e o assalariado, o político e o técnico, o dadivoso e o utilitário. O Software Livre é resultado das redes, e as redes sofrem de uma dualidade inescapável: elas são, ao mesmo tempo, a imposição do limite e a garantia da circulação; elas podem servir tanto para o controle quanto para a disseminação do conhecimento (Musso, 2004). Se observado de um lado do prisma, o Software Livre é uma grande ameaça à lógica subjacente ao regime de Propriedade Intelectual (PI), pois a sua vitalidade é extraída do fluxo de informações e não da proteção e garantia de monopólios de exploração comercial deste mesmo fluxo. Por outro lado, se assumirmos um ângulo crítico, podemos constatar que a noção de propriedade não é radicalmente atacada, já que a economia F/LOSS é sustentada pela garantia proveniente de uma das dimensões do regime de Propriedade Intelectual que dispõe sobre o direito de autor. É preciso, de todo modo, insistir em um ponto: a riqueza do fenômeno F/LOSS consiste na

problematização dos cercamentos promovidos pelo avanço do regime de PI em nível global.

Como em todo o trabalho de escrita, esta dissertação foi o produto de uma escolha e de uma possibilidade dentre muitas. Ao invés de optar pelo acompanhamento de um único projeto de Software Livre, a orientação foi a de procurar abarcar várias manifestações em escala nacional. É verdade que uma abordagem assim pode perder em profundidade, pois lhe escapa a riqueza dos detalhes exigidos de um trabalho etnográfico. Nesta primeira tentativa de estudo do fenômeno F/LOSS, no entanto, revelou-se mais importante um mapeamento prévio, a circulação pelos encontros da comunidade espalhados pelo Brasil com o objetivo de situar os grupos, os discursos, as práticas e as iniciativas. Para o trabalho futuro, resta a certeza de que os projetos de Software Livre devem ser acompanhados mais de perto, uma vez que já existem informações coletadas em volume suficiente para um maior aprofundamento da etnografia.

Iniciamos a descrição com o argumento de que as invenções da cultura de Software Livre e de Código Aberto são responsáveis pela estabilização de uma terminologia em que estão simbolizadas e opostas as economias de Software Livre e de *software* proprietário, além de serem frutos do desdobramento da cultura F/LOSS as cisões internas em que se distingue o “modelo de negócios” de uma iniciativa de caráter “filosófico”. Ao propormos a discussão sobre o impacto local da economia F/LOSS através da identificação de três domínios experienciais, não tínhamos por objetivo estabelecer a tipologia fixa das identidades básicas a funcionar na

comunidade brasileira. Com base no trabalho de campo e na análise documental, o objetivo foi o de apontar para a existência de importantes diferenças nas experiências práticas que conformam diferentes subredes (moventes) no interior do coletivo brasileiro. Através da reflexão sobre a circulação de tecnologias livres e de código aberto, entendidas aqui como *objetos inacabados* a sofrerem diferentes apropriações e atribuições de sentido, procuramos demonstrar que o Software Livre *não é o mesmo* em cada um dos domínios, podendo ser caracterizado como processo e fluxo em experiências peculiares na malha de redes.

Através da descrição (não exaustiva) do mapa da rede social da comunidade brasileira, procurou-se também destacar a importância fundamental da criação de laços entre pessoas em projetos. No que concerne ao debate recente sobre o conceito de rede no domínio da antropologia, chegamos à conclusão de que é preciso enredar-se nas redes para se colocar em condição de estudá-las. A experiência no interior dos coletivos é fundamental para a reflexão acerca das condições de possibilidade e efetividade das práticas em âmbito comunitário. Ainda que de forma tentativa, sugerimos que - para a investigação das intersecções entre o político, o cultural e o tecnológico - é preciso participar dos encontros *on* e *offline* para se colocar em condição de analisar os resultados dos entrecruzamentos das trajetórias dos/das agentes que politizam, divulgam, programam e constroem conjuntamente as tecnologias, conferindo-lhes vida e, por conseguinte, movimento.

A recente literatura sobre o fenômeno social F/LOSS tem consolidado interpretações no campo dos estudos de ciência e tecnologia, mas ainda restam

muitas questões em aberto a serem exploradas. Dentre elas, poderíamos elencar a necessidade do exame das dissimetrias de saber e poder no interior dos coletivos F/LOSS, muito além daquilo que nesta dissertação conseguimos capturar a respeito da primazia do “técnico” sobre o “político”. Outra importante questão a ser trabalhada é a da análise comparativa das “traduções culturais” do fenômeno F/LOSS em países latino-americanos e do sul global.

Em termos práticos, políticos e com base nas experiências de estudo e aprendizagem junto à comunidade brasileira de Software Livre, resulta o compartilhamento de uma urgência. Da experiência de envolvimento e(m) pesquisa, o antropólogo não chega a atingir a posição da crítica privilegiada, tal como guardou por muitos anos a promessa da sociologia crítica. Para que o porvir seja diferente, faz-se necessária a contribuição da pesquisa e do envolvimento do pesquisador: o que os agentes no *front* desejam e projetam? Como eles o fazem? São destes questionamentos que podemos alimentar a imaginação antropológica que projeta um futuro de forma conjunta com as projeções nativas – que já não são mais distantes e estranhas depois de encerrada a pesquisa. Se é razoável aceitar que o Software Livre promove transformações nas organizações, na produção tecnológica, na circulação do conhecimento, nas formas correntes de trabalho e no ordenamento entre as pessoas e das pessoas com as coisas, resta ao pesquisador a tarefa de imaginar conjuntamente um futuro outro com os pesquisados.

Não se trata de uma mera pergunta retórica aquela acerca das condições da liberdade da técnica e do conhecimento em um mundo não-livre. Meu aprendizado

com o Software Livre constatou as dificuldades da colaboração diante das pressões de mercado e das urgências da vida prática em um mundo onde (quase) tudo pode ser vendido e é passível de apropriação, desde o código genético de uma planta, a uma melodia de uma composição musical e a combinação de cores, formas e letras em um anúncio publicitário.

A grande potência a ser desvelada pela disseminação das tecnologias F/LOSS traz a promessa de uma crítica aprofundada da propriedade de bens intangíveis e da tendência global a tornar o conhecimento em uma mercadoria. A corrida para o desenvolvimento tecnológico persiste, mas para o Software Livre ela não é uma *rat race* em que os agentes que trabalham lado a lado são necessariamente concorrentes; eles são, antes de mais nada, aliados. A todos aqueles que estão dispostos a se engajarem nas economias do compartilhamento está aberta a possibilidade de tornarem-se produtores. São potenciais produtores todos aqueles que se abrem para o horizonte colaborativo das tecnologias livres e de código aberto. E nisto, acima de tudo, reside a grande aposta da transformação, uma transformação que deve acontecer também no plano da imaginação.

Imaginar, por conseguinte, há de ser uma das contribuições da antropologia, por mais singelo ou não-efetivo e dispensável que isso possa soar. Ao antropólogo, após percorrer as redes e se endividar nas práticas de circulação das dádivas, são fornecidos elementos suficientes para que ele se coloque em sintonia com as urgências e as demandas da comunidade. E é precisamente aí que a colaboração pode ser dada. Pode-se, por exemplo, sugerir transformações na forma de conceber

as relações entre as subredes constitutivas de forma a potencializar o trabalho cooperativo, ao invés de inibi-lo.

Está presente uma espécie de impulso à mobilização, o desejo do crescimento nos projetos de cooperação com, por exemplo, o “governo” retornando código para a “comunidade”, a “comunidade” cooperando de forma mais constante e engajada, os usuários “fazendo mais do que usar camisetas” e ajudando efetivamente na organização de encontros, fazendo traduções de textos, produzindo e corrigindo código, etc. De todos os lados partem as expectativas e as frustrações referentes a cada domínio experiencial do coletivo brasileiro, e estes sentimentos nos ensinam sobre as projeções imaginativas em jogo.

Ao subscrevermos à tese de Ingold (2001) de que, ao contrário de um processo tecnológico histórico unilinear do mais simples ao mais complexo, estabelecendo um nexos comparativo entre diferentes sociedades, o que ocorre é um processo de externalização e desanexo da técnica em relação ao social. O que o Software Livre promove é a própria inversão deste processo histórico e cultural. Ao contrário do processo característico da modernidade de deslocamento do humano do centro para a periferia do fazer técnico, o Software Livre retoma a defesa de reposicionamento dos sujeitos no centro do processo. Isso ocorre precisamente através do encadeamento humano com as máquinas – computadores como ferramentas, máquinas de calcular e comunicar, extensores da memória humana, domínio de intercursos sociais, matriz de um conjunto de novas relações.

A esperança depositada neste trabalho é a de que as pesquisas acadêmicas sobre o mundo de ação F/LOSS possam vir a contribuir positivamente para a reflexão da comunidade voltada para si. Por um lado, espero que este trabalho não venha a figurar no grupo identificado dos “que só falam” sobre Software Livre, tampouco do lado daqueles que acreditam estarem apartados do social e da política no exercício da (pura) técnica. Sugeriu-se aqui que o Software Livre é a fonte de inspiração para a criação do “contra-poder imaginário” apontado pela antropologia política de David Graeber (2001). Ou seja, as tecnologias F/LOSS carregam consigo o potencial de uma nova política adaptada à lógica conexcionista, promovendo mudanças efetivas nas relações sociais de produção. Ainda que o Software Livre esteja, em alguns casos, adaptado aos mecanismos de exploração dos produtores nas relações de produção e reprodução da vida social, ainda assim ele guarda um potencial subjacente de transformação, retorno dos agentes para o centro do processo produtivo. É possível também, levando às últimas consequências o projeto de Marcel Mauss, refletir sobre o próprio fundamento dos laços sociais criados com vistas a sua profunda transformação. O Software Livre não só aponta, como efetivamente promove a mudança de forma prática – prática efetiva de compartilhamento e disseminação de informação e conhecimento. E, nesse sentido, serve de modelo para a criação do “contra-poder imaginário” que, atuando no próprio fundamento dos laços entre humanos e entre eles e as coisas de forma a dar lugar para uma razão libertadora que explora os seus limites, suas “brechas de segurança” e admite suas falhas e seus desafios.

É preciso, pois, assumir a tarefa de - ao partilharmos dos imaginários de contra-poder que nos inspiram para construirmos alternativas - nos colocarmos a trabalhar aqui e agora para criar este novo mundo que estamos tecendo nas redes. Ao oferecer a tod@s uma grande lição, o Software Livre também nos impõe uma grande responsabilidade: retribuímos as dádivas que nos foram dadas e as que ainda estão por vir.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APGAUA, Renata. “Linux e a Perspectiva da Dádiva” in: *Horizontes Antropológicos*, ano 10, no. 21, pp. 41-65, 2004.

BARNES, J. A. “Redes Sociais e Processo Político” In: B. Feldman-Bianco (org.), *Antropologia das Sociedades Contemporâneas: Métodos*. São Paulo: Global, 1989.

BOTH, Elizabeth. *Família e rede social: papéis, normas e relacionamentos externos em famílias urbanas. comuns*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.

BOISSEVAIN, Jeremy. “Apresentando ‘amigos de amigos: redes sociais, manipuladores e coalizões’” In B. Feldman-Bianco (org.), *Antropologia das Sociedades Contemporâneas: Métodos*. São Paulo: Global: 195-223, 1989.

BOURDIEU, Pierre. *Razões práticas. Sobre a teoria da ação*. Campinas: Papyrus, 1996.

_____. *Pierre Bourdieu: sociologia*. São Paulo: Atica, 1989.

_____. *O Poder Simbólico*. Lisboa/Rio de Janeiro: DIFEL/Bertrand Brasil, 2003.

_____. *Economia das Trocas Linguísticas*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1992.

CAILLÉ, Alain. *Antropologia do dom: o terceiro paradigma*. Petrópolis, RJ: Vozes,

2001.

_____. *Don, intérêt et désintéressement. Bourdieu, Mauss, Platon et quelques autres*. Paris: La Découverte/MAUSS, 1994.

_____. "O Dom entre o interesse e 'desinteressamento'" In: MARTINS, Paulo Henrique e BIVAR, Roberta Campos (Org.). *Polifonia do Dom*. Recife: Editora Universitária da UFPE, p. 25-65, 2006.

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

CHAN, Anita. "Coding Free Software, Coding Free States: Free Software Legislation and the Politics of Code in Peru" in *Anthropological Quarterly*, 77.3:531-45, 2004.

COLEMAN, E. Gabriella. "The Political Agnosticism of Free and Open Source Software and the Inadvertent Politics of Contrast." in *Anthropological Quarterly*, 77.3: 507-19, 2005.

COLEMAN, Gabriella e GOLUB, Alex. "Hacker Practice: Moral Genres and the Cultural Articulation of Liberalism" In *Anthropological Theory*, 2008.

DESCOLA, Philippe e PALSON, Gisli (org.). *Nature and Society: Anthropological Perspectives*. New York: Routledge, 1996.

DIBONA, Cris; OCKMAN, Sam e STONE, Mark (org.). *Open Sources: Voices from the Open Source Revolution*. Sebastopol: O'Reilly, 1999.

EVANGELISTA, Rafael. *Política e Linguagem nos Debates sobre o Software Livre*. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Campinas, 2005.

FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GUESSER, Adalto. *Software Livre e controvérsias tecnocientíficas: uma análise sociotécnica no Brasil e em Portugal*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, 2005.

GODBOUT, Jacques. *O Espírito da Dívida*. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1999.

_____. "Homo donator versus homo oeconomicus". In: MARTINS, Paulo Henrique (Ed.). *A Dívida entre os Modernos*. Petrópolis: Vozes, 2002, pp. 63-97, 2002.

GRAEBER, David. *Fragments of an Anarchist Anthropology*. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2004.

HEINZ, Federico. "Los Desafíos de la Comunidad de Software Libre en Latinoamérica" In *Un Mundo Patentado? La Privatización de la Vida y del Conocimiento*. Ed. Heinrich Boell, número 19 – http://www.boelllatinoamerica.org/download_es, 2004.

HINE, Christine. *Virtual ethnography*. London: Sage Publications, 2000.

INGOLD, Tim. *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*. London: Routledge, 2001.

_____. "Writing texts, reading materials. A response to my critics" in *Archaeological Dialogues*, number 14 (1) 31–38, Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

KARSENTI, Bruno. *Marcel Mauss, Le fait social total*. Paris: PUF, 1994.

KELTY, Christopher. *Two Bits, The Cultural Significance of Free Software*. Durham: Duke University Press, 2008.

LATOURE, Bruno. *Jamais Fomos Modernos*. São Paulo: Editora 34, 1994.

LESSIG, Lawrence. *Free Culture*. New York: Penguin Books, 2001.

LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LLOYD, Andreas. *A system that works for me - an anthropological analysis of computer hackers' shared use and development of the Ubuntu Linux System*. Dissertação, Universidade de Copenhagem, 2007.

MAUSS, Marcel. "Ensaio sobre a dádiva: forma e função da troca na sociedade arcaica". In: *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac & Naif, 2000.

MURILLO, Luis Felipe. "O Virtual e o Político: a Análise de um Confronto Discursivo da Comunidade Brasileira de Software Livre". In: *Observatorio (OBS*)* [Online].

MUSSO, Pierre. "A Filosofia da Rede". In: PARENTE, André (org). *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulinas, 2004.

PETERSEN, Gregers. *Circulating property. Free software as inalienable object and the reality of giving while keeping*, Rethinking Economies, 2008.

PFAFFENBERGER, Bryan. "Social Anthropology of Technology". In *Annual Review of Anthropology*, Vol. 21, 1992.

POLANYI, Karl. *A Grande Transformação - As Origens de Nossa Época*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1980.

RAYMOND, Eric. *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. Sebastopol: O'Reilly, 2000.

SAHLINS, Marshall. "Experiência individual e ordem cultural" In: *Cultura na Prática*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, p. 301-377, 2000.

_____. *Ilhas de História*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

_____. *Historical Metaphors and Mythical Realities: structure in the early history of the Sandwich Islands Kingdom*. Ann Harbor: University of Michigan Press, 1981.

SLATER, Don & MILLER, Daniel. "Etnografia on e off line: cibercafés em Trinidad", in: *Horizontes Antropológicos*, ano 10, no. 21, pp. 41-65, 2004.

SOUZA, Bruno. "How much Freedom Do You Want?" In: DI BONA, Chris et al. *Open Sources 2.0.*, Sebastopol: O'Reilly, 2005.

TAROT, Camille. *Sociologie et Anthropologie de Marcel Mauss*. Paris, La Découverte, 2003.

TORVALDS, Linus. Prologue: “What makes hackers tick?” In HIMANEN, Pekka. *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. New York: Random House, 2001.

WAGNER, Roy. *The Invention Of Culture*. Chicago: The University of Chicago Press, 1981.

WALL, Larry e STALLMAN, Richard. Sharing the Source in BRATE, Adam (org.) *Technomanifestos. Visions from the Information Revolutionaries*. New York, London: Texere, 2002.

WASSERMAN, S. and FAUST, K.. *Social Network Analysis: Methods and Applications*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

ANEXOS

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to

certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification

follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along

with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works.

But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for

noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it.

However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in

spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT

NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and an idea of what it does.

Copyright (C) yyyy name of author

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type `show w'. This is free software, and you are welcome
to redistribute it under certain conditions; type `show c'
for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called

something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright
interest in the program `Gnomovision'
(which makes passes at compilers) written
by James Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

The Debian Free Software Guidelines (DFSG)

1. Free Redistribution

The license of a Debian component may not restrict any party from selling or giving away the software as a component of an aggregate software distribution containing programs from several different sources. The license may not require a royalty or other fee for such sale.

2. Source Code

The program must include source code, and must allow distribution in source code as well as compiled form.

3. Derived Works

The license must allow modifications and derived works, and must allow them to be distributed under the same terms as the license of the original software.

4. Integrity of The Author's Source Code

The license may restrict source-code from being distributed in modified form only if the license allows the distribution of patch files with the source code for the purpose of modifying the program at build time. The license must

explicitly permit distribution of software built from modified source code. The license may require derived works to carry a different name or version number from the original software. *(This is a compromise. The Debian group encourages all authors not to restrict any files, source or binary, from being modified.)*

5.No Discrimination Against Persons or Groups

The license must not discriminate against any person or group of persons.

6.No Discrimination Against Fields of Endeavor

The license must not restrict anyone from making use of the program in a specific field of endeavor. For example, it may not restrict the program from being used in a business, or from being used for genetic research.

7.Distribution of License

The rights attached to the program must apply to all to whom the program is redistributed without the need for execution of an additional license by those parties.

8.License Must Not Be Specific to Debian

The rights attached to the program must not depend on the program's being part of a Debian system. If the program is extracted from Debian and used or distributed without Debian but otherwise within the terms of the program's

license, all parties to whom the program is redistributed should have the same rights as those that are granted in conjunction with the Debian system.

9. License Must Not Contaminate Other Software

The license must not place restrictions on other software that is distributed along with the licensed software. For example, the license must not insist that all other programs distributed on the same medium must be free software.

10. Example Licenses

The GPL, BSD, and Artistic licenses are examples of licenses that we consider *free*.

The concept of stating our social contract with the free software community was suggested by Ean Schuessler. This document was drafted by Bruce Perens, refined by the other Debian developers during a month-long e-mail conference in June 1997, and then accepted as the publicly stated policy of the Debian Project.

Bruce Perens later removed the Debian-specific references from the Debian Free Software Guidelines to create The Open Source Definition.

Other organizations may derive from and build on this document. Please give credit to the Debian project if you do.

The Open Source Definition

Introduction

Open source doesn't just mean access to the source code. The distribution terms of open-source software must comply with the following criteria:

1. Free Redistribution

The license shall not restrict any party from selling or giving away the software as a component of an aggregate software distribution containing programs from several different sources. The license shall not require a royalty or other fee for such sale.

2. Source Code

The program must include source code, and must allow distribution in source code as well as compiled form. Where some form of a product is not distributed with source code, there must be a well-publicized means of obtaining the source code for no more than a reasonable reproduction cost preferably, downloading via the Internet without charge. The source code must be the preferred form in which a programmer would modify the program. Deliberately obfuscated source code is not allowed. Intermediate forms such as the output of a preprocessor or translator are not allowed.

3. Derived Works

The license must allow modifications and derived works, and must allow them to be distributed under the same terms as the license of the original software.

4. Integrity of The Author's Source Code

The license may restrict source-code from being distributed in modified form *only* if the license allows the distribution of "patch files" with the source code for the purpose of modifying the program at build time. The license must explicitly permit distribution of software built from modified source code. The license may require derived works to carry a different name or version number from the original software.

5. No Discrimination Against Persons or Groups

The license must not discriminate against any person or group of persons.

6. No Discrimination Against Fields of Endeavor

The license must not restrict anyone from making use of the program in a specific field of endeavor. For example, it may not restrict the program from being used in a business, or from being used for genetic research.

7. Distribution of License

The rights attached to the program must apply to all to whom the program is redistributed without the need for execution of an additional license by those

parties.

8. License Must Not Be Specific to a Product

The rights attached to the program must not depend on the program's being part of a particular software distribution. If the program is extracted from that distribution and used or distributed within the terms of the program's license, all parties to whom the program is redistributed should have the same rights as those that are granted in conjunction with the original software distribution.

9. License Must Not Restrict Other Software

The license must not place restrictions on other software that is distributed along with the licensed software. For example, the license must not insist that all other programs distributed on the same medium must be open-source software.

10. License Must Be Technology-Neutral

No provision of the license may be predicated on any individual technology or style of interface.

The Hacker Manifesto

by

+ + + The Mentor + + +

Written January 8, 1986

Another one got caught today, it's all over the papers. "Teenager Arrested in Computer Crime Scandal", "Hacker Arrested after Bank Tampering"... Damn kids. They're all alike.

But did you, in your three-piece psychology and 1950's technobrain, ever take a look behind the eyes of the hacker? Did you ever wonder what made him tick, what forces shaped him, what may have molded him?

I am a hacker, enter my world...

Mine is a world that begins with school... I'm smarter than most of the other kids, this crap they teach us bores me...

Damn underachiever. They're all alike.

I'm in junior high or high school. I've listened to teachers explain for the fifteenth time how to reduce a fraction. I understand it. "No, Ms. Smith, I didn't show my work. I did it in my head..."

Damn kid. Probably copied it. They're all alike.

I made a discovery today. I found a computer. Wait a second, this is cool. It does what I want it to. If it makes a mistake, it's because I screwed it up. Not because it doesn't like me... Or feels threatened by me.. Or thinks I'm a smart ass.. Or doesn't like teaching and shouldn't be here...

Damn kid. All he does is play games. They're all alike.

And then it happened... a door opened to a world... rushing through the phone line like heroin through an addict's veins, an electronic pulse is sent out, a refuge from the day-to-day incompetencies is sought... a board is found. "This is it... this is where I belong..." I know everyone here... even if I've never met them, never talked to them, may never hear from them again... I know you all...

Damn kid. Tying up the phone line again. They're all alike...

You bet your ass we're all alike... we've been spoon-fed baby food at school when

we hungered for steak... the bits of meat that you did let slip through were pre-chewed and tasteless. We've been dominated by sadists, or ignored by the apathetic. The few that had something to teach found us willing pupils, but those few are like drops of water in the desert.

This is our world now... the world of the electron and the switch, the beauty of the baud. We make use of a service already existing without paying for what could be dirt-cheap if it wasn't run by profiteering gluttons, and you call us criminals. We explore... and you call us criminals. We seek after knowledge... and you call us criminals. We exist without skin color, without nationality, without religious bias... and you call us criminals. You build atomic bombs, you wage wars, you murder, cheat, and lie to us and try to make us believe it's for our own good, yet we're the criminals.

Yes, I am a criminal. My crime is that of curiosity. My crime is that of judging people by what they say and think, not what they look like. My crime is that of outsmarting you, something that you will never forgive me for.

I am a hacker, and this is my manifesto. You may stop this individual, but you can't stop us all... after all, we're all alike.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)