

Juliana de Alencar Viana

**LAZER E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs):
DESAFIOS PARA PENSAR A ANIMAÇÃO CULTURAL NA REDE –
UM ESTUDO DA COMUNIDADE *ESTUDIOLIVRE.ORG***

Belo Horizonte
Universidade Federal de Minas Gerais
2010

Juliana de Alencar Viana

**LAZER E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs):
DESAFIOS PARA PENSAR A ANIMAÇÃO CULTURAL NA REDE –
UM ESTUDO DA COMUNIDADE *ESTUDIOLIVRE.ORG***

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Lazer pelo Programa de Mestrado em Lazer – Interdisciplinar.

Área de Concentração: Lazer, Cultura e Educação
Linha de Pesquisa: Lazer, História e Diversidade Cultural
Orientador: Prof. Dr. Victor Andrade de Melo

Belo Horizonte
Universidade Federal de Minas Gerais

2010

Juliana de Alencar Viana

**LAZER E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs):
DESAFIOS PARA PENSAR A ANIMAÇÃO CULTURAL NA REDE –
UM ESTUDO DA COMUNIDADE *ESTUDIOLIVRE.ORG***

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Lazer pelo Programa de Mestrado em Lazer – Interdisciplinar.

Área de Concentração: Lazer, Cultura e Educação
Linha de Pesquisa: Lazer, História e Diversidade Cultural
Orientador: Prof. Dr. Victor Andrade de Melo

Belo Horizonte, 05 de março de 2010.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Victor Andrade de Melo
Orientador

Prof^a Dr^a Gisele Maria Schwartz
Examinadora

Prof. Dr. Hélder Ferreira Isayama
Examinador

À inteligência coletiva.

AGRADECIMENTOS

Papai, pelo investimento.

Mamãe, pelo carinho e cuidado.

Tio Salomão, pela sabedoria e palavras de conforto.

Tia Ana, pelo apoio incondicional.

Irmãs, pela compreensão na ausência.

Primos, pela cumplicidade.

Amigos, tantos, pelas partilhas e incentivo.

Projeto Brincar, CEMEF, GEFuT, Oricolé, pelos aprendizados.

CELAR e Programa de Mestrado em Lazer, por tantas oportunidades acadêmicas.

CAPES e *Fapemig*, pelas bolsas temporárias.

Comunidade *Estúdio Livre.org*, pela acolhida e envolvimento.

Victor Melo, por ter acreditado no trabalho e pela valiosa orientação.

O compartilhamento é a própria natureza da criação.

Gilberto Gil

RESUMO

Esta dissertação descreve e analisa a comunidade virtual *EstudioLivre.org* com o intuito de coletar elementos para a construção de parâmetros de intervenção para a animação cultural na rede. Reconhecendo a internet como um espaço de formação, expressão e lazer, a apropriação tecnocultural parece carecer de mais discussão sobre a questão da mediação. Nem sempre é claro que o ciberespaço é permeado por forças antagônicas. Tornar essas relações claras e contribuir para maior liberdade de escolha para seus usuários é uma preocupação que os animadores podem e devem ter. Quando falamos de estratégias de mediação, inevitavelmente, pensamos no papel político desempenhado pelos atores sociais. Perceber os usos que as pessoas fazem da tecnologia significa repensarmos aparatos metodológicos que a abertura desse novo campo de investigação traz à produção do conhecimento. Este estudo busca reconhecer as novas tecnologias da comunicação e da informação, especialmente a internet, como um produto da cultura. Dessa forma, quais questões a nova lógica de produção no ciberespaço aponta para (re)pensarmos a Animação Cultural? Como o Estúdio Livre pensa suas estratégias de mediação e como essas ajudam a pensar em intervenções na rede? Investigar os diversos interesses que permeiam o ambiente virtual significa abrir espaço para novas reflexões acerca do lazer e das novas tecnologias, assim como a formação e atuação profissional para uma sociedade cada vez mais conectada. Certa de que a constituição de comunidades no ciberespaço é uma das formas de organização das práticas de lazer na rede, parece fundamental melhor compreendermos essa nova organização, inclusive para pensar um possível papel do animador cultural nesse contexto. As estratégias metodológicas utilizadas para a coleta dos dados foram a etnografia virtual, por meio da observação participante e análise dos artefatos do *EstudioLivre.org* – acervo, blog, fórum, lista de discussão e *wiki* – no período de 24 de agosto a 2 de outubro; aplicação de questionário para obter dados sobre os membros e posterior análise de conteúdo por tratamento informático pelo Atlas TI – *software* de análise qualitativa de dados. As categorias de análise foram permanência/engajamento; pertencimento; relações sociais; interações e valores. Percebeu-se que o engajamento voluntário na comunidade está ancorado em outro parâmetro ético-estético de relação, no qual salienta um tipo de prática social no tempo livre que remete a uma compreensão do lazer que se assenta em outras bases, diferente daquela exclusivamente marcada pelo consumo e entretenimento. A nova lógica de produção sugere modelos alternativos para a produção e circulação da cultura, inspirado no conceito e ferramenta do *software* livre, fornecendo estratégias de mediação frente às opções de lazer mais abrangentes. A mediação das dinâmicas virtuais deve contribuir para esclarecer fins e objetivos, ajudar a objetivar valores que facilitem o desenvolvimento de distintas linguagens e que ajude a criação e a tomada de consciência crítica das identidades comunitárias. Ao aproximar-se de uma possível práxis tecnológica, o trabalho parece tornar claros elementos concretos para a construção de parâmetros de intervenção para o animador na rede.

Palavras-chave: lazer, tecnologia, comunicação, mediação, animação cultural.

ABSTRACT

This dissertation describes and analyses the virtual community EstudioLivre.org, aiming at collecting elements to build intervention parameters to cultural animation on the Web. Recognizing Internet as an education, expression and leisure space, the techno-cultural approach seems to have a lack of discussion on the mediation question. It is not always clear that the cyberspace is full of antagonist forces. Turning these relation into clear relations and contributing to a greater freedom of choice for its users is a concern that the animators shall mandatorily have. When one talks about mediation strategies, it is unavoidable thinking about the political role played by the social actors. To perceive the form in which people use technology means re-think methods brought in by this new investigation field for knowledge production. This study has as object to recognize new technologies of communication and information, especially the Internet, as a cultural product. In such way, which questions shall be raised by the new production logic at the cyberspace in order to our (re-)thinking of Cultural Animation? How Estúdio Livre thinks its strategies of mediation and how they help creating Internet interventions? To investigate several interests permeating the virtual environment means to give opportunities for new reflections about leisure and new technologies, as well as the formation and professional acting to an each time more connected society. Based on the assurance that the creation of communities at the cyberspace is a way to organize leisure practices in the Internet, it seems crucial to understand better this new organization, including a way to think the possible role of the cultural animator within this context. The method strategies used to collect data were constituted of virtual ethnography by means of participant observation and analyze of the items of EstudioLivre.org – collection, blog, forum and *wiki* – in the period from August 24 to October 2; questionnaire to track user profiles and further analyze of contents through the computer treatment in Atlas TI – qualitative data analysis software. The analyze categories were permanence/participation; belonging; social relations; interactions and values. It was realized that the voluntary participation in the community is linked to other ethical-aesthetic parameter of relationship, which highlights a kind of social practice during the free time which refers to an understanding of leisure based on other foundations, differing from that exclusively pointed by the consumption and entertainment. The new production logic suggests alternative models to production and circulation of culture, inspired in free software concept and tools, providing for strategies of mediation against more comprehensive leisure options. The mediation of virtual activities shall contribute to clarify purposes and objectives, help to define values easing the development of different languages, creation and critical awareness of community identities. Approaching a possible technological practice, this paper seems to make clearer concrete elements to construction of intervention parameters to the Internet animator.

Keywords: leisure, technology, communication, mediation, cultural animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Sexo.....	78
Figura 2: Idade (média de 30 anos).....	79
Figura 3: Cidade.....	79
Figura 4: Escolaridade.....	80
Figura 5: Situação Profissional.....	80
Figura 6: Tempo em horas, por semana, (em média) dedicados ao Estúdio Livre.....	81
Figura 7: Há quanto tempo participa do Estúdio Livre.....	81
Figura 8: Como você contribui para a comunidade Estúdio Livre.....	82
Figura 9: Licenças adotadas nos trabalhos publicados na comunidade Estúdio Livre.....	82
Figura 10: Artefatos produzidos e compartilhados com a comunidade Estúdio Livre.....	83
Figura 11: <i>Softwares</i> de áudio mais utilizados.....	83
Figura 12: <i>Softwares</i> gráficos mais utilizados.....	84
Figura 13: <i>Softwares</i> de vídeo mais utilizados.....	84
Figura 14: Membros indicados para solucionar questões da comunidade.....	85
Figura 15: Participação em outras comunidades.....	85
Figura 16: Frequência que envia e-mails à lista de discussão.....	87
Figura 17: Frequência que sobe arquivos ao acervo.....	87
Figura 18: Frequência com que atualiza dados do <i>wiki</i>	88
Figura 19: Frequência com que participa das reuniões <i>online</i> (IRC).....	88
Figura 20: Frequência com que participa dos fóruns.....	89
Figura 21: Frequência que atualiza blogs.....	89
Figura 22: Há algum espaço de encontro <i>offline</i>	90
Figura 23: Frequência que participa dos encontros <i>offline</i>	90
Figura 24: Como chegou até o Estúdio Livre.....	91
Figura 25: Interesses pelo Estúdio Livre.....	91
Figura 26: Localidades.....	92
Figura 27: Membros participantes por ano de entrada na comunidade.....	93
Figura 28: Contribuição dos membros (por documento).....	93
Figura 29: Artefatos produzidos e compartilhados no acervo.....	94
Figura 30: Conteúdo de áudio.....	94
Figura 31: Conteúdo de imagem.....	95
Figura 32: Conteúdo de texto.....	95

Figura 33: Conteúdo de vídeo.....	96
Figura 34: Licenças utilizadas pelos membros.....	96
Figura 35: Licenças adotadas nos arquivos do acervo.....	97
Figura 36: Nível de participação dos membros no período.....	98

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. CAPÍTULO 1 – COMPREENDER: da técnica às tecnologias digitais: implicações para a cultura contemporânea.....	23
2.1 Lazer e contemporaneidade: tempo social de revisão ético-estético.....	28
2.2 Práticas de lazer na cibercultura: usos, desvios, despesa improdutivo e apropriação social da técnica.....	33
2.2.1 Desvios: os piratas e outros <i>outsiders</i> – o início.....	33
2.2.2 Usos, apropriações da tecnologia e despesa improdutivo.....	39
3. CAPÍTULO 2 – APREENDER: por um modelo aberto e colaborativo na economia das trocas – estetização e politização das tecnologias.....	47
3.1 Cartografia dos fluxos e mediação cultural na rede.....	54
3.2 Defesa da Animação Cultural no Brasil.....	57
3.2.1 Animação cultural como educação das/pelas sensibilidades.....	60
3.3 Animação cultural na rede: elementos para uma Animação Cibercultural.....	63
3.4 Características do animador para a construção de uma práxis tecnológica.....	65
4. CAPÍTULO 3 – CONTEXTUALIZAR: <i>EstudioLivre.org</i> – seus princípios e práticas.....	70
4.1 Procedimentos metodológicos: técnicas e instrumentos.....	70
4.2 Coleta de dados – questionário.....	78
4.3 Coleta de dados – observação e registro.....	92
4.4 Discussão dos dados.....	98
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS – INDAGAR-REFLETIR.....	108
REFERÊNCIAS.....	116
APÊNDICES	
APÊNDICE A: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	124
APÊNDICE B: Questionário (formulário <i>online</i>).....	126

1. INTRODUÇÃO

É a partir de uma inquietação intelectual e pragmática, que marcou – e ainda marca – profundamente toda a minha educação formal e não formal, que inicio esta conversa. Ainda no curso de graduação em Educação Física, da Universidade Federal de Minas Gerais, me deparei com as questões do lazer, que, associadas às minhas experiências e vivências do tempo livre, potencializaram envolvimento acadêmico e profissional, ensaiando aí os primeiros passos desta trajetória. Foi como ouvinte da disciplina “Fundamentos da Animação Cultural”, ministrada pelo prof. Dr. Victor Andrade de Melo, em 2007, no curso de Mestrado em Lazer, que os estudos do Lazer e da Animação Cultural, de fato, tiveram impulso para alçar outros vãos. Animar significava, naquele momento, criar interface entre a educação, a cultura e a arte para promover o protagonismo dos sujeitos em prol de seu próprio desenvolvimento, considerando movimentos alternativos de contestação em relação ao já estabelecido e dominante, sem abrir mão de uma característica sempre presente no animador: uma inquietação que salta.

O animador atua sobre o campo da cultura e pela sua atitude questionadora e problematizadora que, pela ação cultural, se faz política. Nesse sentido, mais do que sermos somente consumidores e operarmos com a ideia de difusão cultural, é preciso pensar em instrumentos que contribuam para que esses sujeitos se sintam e tornem-se agentes desta arena. Esta noção – agente cultural – nos parece interessante, pois, mais do que polarizar entre produtores e receptores, é preciso reconhecer que a comunicação é um sistema que torna possível a troca e que o uso das ferramentas pode significar uma forma de se inserir no mundo e de produzir sentido e significado. As tecnologias digitais parecem potencializar as formas de expressão que ocorrem neste contexto de relação – a cibercultura.

Daí, abre-se a possibilidade de repensar a ação do profissional do lazer a partir da ideia de Animação Cultural, em um novo espaço de atuação no qual a cultura contemporânea torna-se objeto de investigação de muitas áreas do conhecimento: o ciberespaço¹. O que está se configurando na relação entre a cultura e as novas tecnologias? Como o lazer se manifesta nesta sociedade em rede? A partir das críticas a uma pedagogia tradicional, como e onde ampliar os espaços de intervenção educativa? Nesta sociedade em rede, quais são os sentidos e significados presentes no nosso tempo livre? Quais são as possibilidades e alternativas de

¹ Para Levy (1999, p. 157), o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas: memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais); imaginação (simulação); percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais); raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos).

lazer neste cenário de capital transnacional? Foram muitas as questões que instigaram este estudo.

A descoberta de uma metodologia de trabalho que se fundasse numa atitude questionadora e propositiva me pareceu bastante interessante e oportuna ao que vinha despontando no cenário político-cultural das novas mídias.

Na mesma época, trabalhando com cultura no segmento audiovisual, a problematização sobre autoria e propriedade intelectual, que latejava da internet, me fazia pensar em como essas manifestações culturais, que buscavam um uso mais justo, ético e estético das tecnologias poderiam se articular com uma intervenção educativa, já que o ciberespaço havia se tornado, para mim e para muitos outros, espaço de formação, expressão, lazer e entretenimento. Caberia, além das políticas de inclusão digital pelas vias de acesso e conexão à internet banda larga, pensar também em estratégias de mediação cultural na rede.

É importante dizer que as políticas públicas para inclusão digital² estão avançando³, contudo é de se observar que esse processo não se dá de forma igual em todo o país. Melo (2006b) expõe uma discussão sobre a evolução de políticas culturais na Europa. Evidenciando-se primeiro um caráter patrimonialista de cultura, seguido de um processo de democratização cultural (facilitação de acesso) e, finalmente, por uma política de democracia cultural (facilitação para que todos produzam cultura). Ao defender um olhar brasileiro sobre a Animação Cultural, nos alerta que:

O grande diferencial da realidade brasileira e latino-americana é que não passamos com clareza por essas fases, sendo elas até os dias de hoje processos inconclusos e simultâneos. Observamos, de forma incompleta e muitas vezes deficiente, os três enfoques simultâneos. (MELO, 2006b, p. 78)

² CÂMARA, 2005.

³ Políticas públicas de inclusão digital incluem a facilitação ao acesso ao computador, conexão em internet banda larga em todo o país e formação para uso, criação e compartilhamento de conteúdo multimídia em *software* livre. Alguns exemplos de políticas de acesso incluem: Computador para Todos <<http://www.computadorparatodos.gov.br/>>; Programa Computador Portátil para Professores <<http://www.computadorparaprofessores.gov.br/>>. Políticas de conexão incluem: Programa Banda Larga nas Escolas; Maré – Telecentros da Pesca; Kits Telecentros. Políticas de formação incluem: Casa Brasil <<http://www.casabrasil.gov.br/>>; Pontos de Cultura – Cultura Digital <http://www.cultura.gov.br/cultura_viva/>, entre outros. O Governo Federal executa e apóia ações de inclusão digital por meio de diversos programas e órgãos (que podem ser verificados no Portal Inclusão Digital: <http://www.inclusaodigital.gov.br>) e no Observatório Nacional de Inclusão Digital: <http://onid.org.br/portal/programas/>. A Política de Cultura Digital no país, sob os cuidados do Ministério da Cultura, pretende contemplar cinco áreas orientadas por eixos que são debatidos em seminários e fóruns abertos à participação popular: 1. Memória Digital (acervo, história e futuro); 2. Economia da Cultura Digital (compartilhamento, interesse público e mercado); 3. Infraestrutura para a Cultura Digital (infraestrutura, acesso e inclusão); 4. Arte Digital (linguagem, democratização e remix); 5. Comunicação Digital (língua, mídia e convergência). Mais informações em: <http://culturadigital.br/>

Nesse sentido, não podemos pensar em políticas culturais de forma linear, sabendo da dimensão continental, dos processos históricos e da complexidade do nosso país. Apesar dos limites e mesmo estando na condição de país em desenvolvimento, é preciso reconhecer que estamos à frente de muitos outros no que se refere aos debates sobre a cibercultura – convergência entre a sociabilidade contemporânea e as tecnologias digitais – uso e migração para *software* livre no governo⁴ e frequência e usos da internet. Somos campeões no número de perfis criados no *Orkut*⁵. Isso deve nos indicar alguma coisa.

Sabemos que cada novo sistema de comunicação produz seus próprios excluídos, mas, para Levy (1999, p. 236), “em geral, a taxa de crescimento das conexões com o ciberespaço demonstra uma velocidade de apropriação social superior à de todos os sistemas anteriores de comunicação.” Para esclarecer essa questão e pela facilidade de acesso a alguns dados, optei por indicar que tal cenário não é de todo ruim e que por isso mesmo pensar em políticas de mediação na rede torna-se fundamental para perseguirmos elementos que subsidiem a construção de uma política de Animação Cultural neste ambiente, que pretenda contribuir de fato para a inclusão digital dos sujeitos na era da informação.

Para obter indicadores atuais sobre acesso, conexão e uso das TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação – especialmente o computador, conexão em banda larga e usos das internet, adotei o Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação – CETIC.br⁶ – do Comitê Gestor da Internet no Brasil, responsável pela produção de estatísticas sobre a disponibilidade e utilização da Internet no Brasil, divulgando análises e informações periódicas sobre o desenvolvimento da rede no país. A pesquisa realizada em 2008 nos indica um panorama que merece atenção:

- Acesso ao computador: cerca de 28% dos domicílios têm computador e somente 20% dos domicílios têm acesso à internet. Cerca de 83% usam o sistema operacional Windows, 2% o Linux e 15% não souberam responder.

⁴ <http://www.softwarelivre.gov.br/>

⁵ BBC BRASIL. Brasil é campeão de uso de sites de relacionamento, diz pesquisa. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2009/03/090310_brasilinternetml.shtml>. Acesso em: 14 mar 2010.

⁶ COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil: TIC Domicílios e TIC Empresas 2008. Coordenação executiva e editorial: Alexandre F. Barbosa; São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2009. Disponível em: <http://www.cetic.br/tic/2008/index.htm> Acesso em: 06 out. 2009.

- Alguns motivos para a falta de computador em casa são os custos (74%), a falta de necessidade/interesse (34%) e a falta de habilidade (27%).
- Alguns motivos para a falta de internet em casa são os custos (54%), o acesso à internet de outro lugar (22%) e a falta de necessidade (17%).
- Locais de uso individual de computador: 49% usa o computador em casa, 45% em centro público de acesso pago, 23% em casa de outra pessoa, 22% no trabalho, 17% na escola, 4% em centro público de acesso gratuito.

Observando alguns destes indicadores podemos perceber que a ausência de acesso não se dá só pelo custo, mas, significativamente, também está marcada pela falta de interesse, necessidade e habilidade dos sujeitos. A combinação destes fatores torna-se um agravante quando pensamos em inclusão. Ao mesmo tempo, não ter computador em casa não necessariamente indica a falta de acesso à internet. Os dados mostram parcela significativa de sujeitos que usam a internet em *lanhouses*, no trabalho, escola e casas de outras pessoas. Trata-se, logo, de algo paradoxal. De um lado, a total falta de habilidade que compromete o interesse por estas tecnologias. De outro, um interesse que supera a falta de recursos.

Entre os usos mais comuns da internet encontramos a comunicação; a busca de informação e serviços *online*; o uso de serviços financeiros; treinamento; educação; e lazer. Apesar de esta classificação ser bastante útil para análise, as manifestações do lazer perpassam diversas destas categorias apresentadas. Abaixo, pinçamos algumas atividades – relativas à pesquisa já citada, independente de sua categoria de origem – que nos parecem pertinentes para este estudo e que podem se conformar no campo do lazer:

- Assistir filmes ou vídeos: 49%
- Ler jornais e revistas: 47%
- Jogos *online*: 44%
- Ouvir rádio (tempo real): 42%
- *Download* de filmes, músicas, *softwares*: 32%
- *Download* de jogos: 20%
- Criar ou atualizar *blogs* e/ou páginas na Internet (*websites*): 17%
- Participar de listas de discussão ou fóruns: 15%
- Assistir TV (tempo real): 15%

- Divulgar filmes ou vídeos: 15%
- Fazer/atualizar *blog*/fotolog: 14%
- Participar ambientes de simulação ou realidade virtual: 9%
- Outras atividades: 2%

Aqui vale a pena fazer uma nova observação. Sabendo que a internet possibilita estas e outras opções de lazer, dados os princípios do ciberespaço (como interconexão, comunidades virtuais e a inteligência coletiva⁷), percebemos que muitos sujeitos ainda não exploram uma característica deste ambiente que revolucionou o paradigma comunicacional: o sistema todos-todos, possível pela interatividade global.

Os meios de comunicação de massa operam com o sistema um-todos⁸ (produção e recepção) e a internet, dada a sua característica de interatividade e convergência, possibilitou o sistema todos-todos (reciprocidade). A internet incorporou as mídias tradicionais (televisão, rádio) pelo seu poder de convergência tecnológica e comunicacional. Contudo, para além de sermos público destes meios de comunicação de massa, podemos também ser mídia pelo alcance sem fronteiras próprio da internet. Isto significa que, além de assistir filmes, ouvir rádio e ler jornais, podemos fazer nossos próprios filmes, criar nossa própria rádio e fazer nosso próprio jornal. Incluir representa dar opções de escolha a estes sujeitos neste cenário onde comunicação, cultura e política estão intimamente interligados.

Ainda sobre a pesquisa, há algumas limitações que precisam ser superadas, pois há uma série de motivos que impedem os sujeitos de utilizar a internet, entre eles a falta de habilidade com o computador e a internet e o desinteresse. Esta falta de habilidade acaba por comprometer a aquisição de outras capacidades para além do manuseio com o *mouse*, copiar ou mover arquivos, usar um editor de texto e uma planilha de cálculo, habilidades comuns bastante enraizadas em cursos de formação e de inclusão digital que se remetem quase que exclusivamente ao universo do trabalho.

Quando falamos de navegação e surfe na internet, usar programas multimídia, conectar ou instalar periféricos (impressora, câmera, microfone), comprimir arquivos, escrever um programa de computador utilizando alguma linguagem de programação e outras, já entramos no *hall* de habilidades ainda mais restritas e pouco difundidas em cursos de

⁷ LEVY, 1999.

⁸ Este modelo é uma característica dos meios de comunicação de massa que são dispositivos de comunicação que difundem uma informação organizada e programada a partir de um centro, em direção a um grande número de receptores anônimos, passivos e isolados uns dos outros. Imprensa, cinema, rádio e televisão são os representantes típicos dessas mídias. (LEVY, 1999, p. 239)

formação de massa. Tais habilidades – aparentemente pouco requeridas no universo do trabalho – estão atreladas a uma atitude investigativa própria da cibercultura: uma apropriação social da técnica.

Estas manifestações encontram um ponto de intersecção com a tese de Dumazedier (1994) ao considerar o lazer como tempo social para expressão e subjetividade e, em certa medida, em confronto com a ordem social estabelecida. Por meio dos usos e desvios de práticas que expressam o frívolo e o efêmero, diversos sujeitos se relacionam e compartilham conhecimento onde o prático (técnico) se articula com o afeto (estético), promovendo novas experiências que se constituem como elementos fundamentais da vida cotidiana.

Como educadora me interessa(va) saber em que medida os sujeitos podiam ter opções de escolha entre consumir e produzir seus próprios bens culturais. Na internet, essa discussão se dá a partir da prática do fazer circular arquivos multimídia. Alguns infringem, em certa medida, uma legislação especializada e territorializada, que têm colocado no centro do debate cultural a noção de Direito Autoral⁹ e de propriedade intelectual aplicada à rede. Este debate ainda é constantemente alimentado pelo Estado, iniciativa privada e a sociedade civil, que compõem as distintas forças da tessitura do poder.

Esta é uma questão que nos interessa. Ao abrigar o político e o cultural devemos perseguir parâmetros de intervenção nos quais o reconhecimento do estético esteja ancorado num modo de conhecer pela sensibilidade. É por essa via que acreditamos na possibilidade de animar o ciberespaço através de uma aproximação entre a Animação Cultural e a educação estética. Acreditar numa educação das sensibilidades no ciberespaço significa reconhecer práticas de lazer onde o técnico e o estético se encontram.

Nesse contexto, as comunidades virtuais parecem ser pertinentes para este estudo. Tais comunidades surgem ao agregar inteligência coletiva com interesses, afinidades e valores compartilhados. Muitas delas estão preocupadas com a garantia de direitos fundamentais, onde a liberdade e segurança na rede tornam-se uma constante, indicando um uso político da tecnologia, além do estético. Nesse universo, o movimento do *Software* Livre multiplica

⁹ O Ministério da Cultura realiza discussões sobre a revisão da Lei de Direito Autoral (Lei 9.610/98) por meio de uma seqüência de eventos que têm a finalidade de contribuir para o aperfeiçoamento da situação dos Direitos Autorais no Brasil. Esse processo foi deflagrado em 2005, a partir de uma demanda da I Conferência Nacional de Cultura, que nas suas resoluções finais propôs a promoção de debates públicos sobre o Direito Autoral e uma postura mais ativa do Estado na formulação de políticas públicas para o setor. Em dezembro de 2007, o Ministério da Cultura (MinC) lançou o Fórum Nacional de Direito Autoral, com o objetivo de discutir com a sociedade a legislação existente e o papel do Estado nessa área e subsidiar a formulação da política autoral. Para ter acesso aos anais do Fórum Nacional de Direito Autoral promovido pelo Ministério da Cultura: <http://www.cultura.gov.br/site/2009/08/11/anais-do-forum-nacional-de-direito-autoral/>

comunidades em todo o mundo; seus interesses pelo conceito e pelas ferramentas tornam-se vetores de agregação social.

Sabendo que 88% dos indivíduos em área urbana usam a internet para as suas vivências de lazer¹⁰, é preciso reconhecer quais são as práticas que permeiam o ambiente. Investigar os diversos interesses que permeiam o meio virtual significa abrir espaço para novas reflexões acerca do lazer e das novas tecnologias, assim como, a formação e atuação profissional para uma sociedade cada vez mais conectada. A comunicação mediada por computador por meio de *e-mails*, listas de discussão, *chats*¹¹; a busca de informações para fins diversos; a compra de bens e solicitação de serviços; a formação por uma educação à distância; a produção de *blogs*, vídeos, músicas e a emergência do conceito: novas mídias¹². São práticas e vivências de lazer que incitam um debate sobre novos paradigmas frente a uma revolução tecnológica desencadeada pelo cruzamento entre a informática e as telecomunicações. Werneck (1999) e Schwartz (2006) apontam a internet como um espaço de sociabilidade e vivência do lazer, evidenciando inclusive, a necessidade de uma intervenção educativa nesse ambiente.

Nesse sentido, as dificuldades para traçar diálogos entre o Lazer – produção de sentido e significado no tempo livre – a Animação Cultural como tecnologia educacional¹³, e a Cibercultura – apropriação tecnológica – eram e ainda são enormes, dados à atualidade e novidade de tais campos, que ainda estão em vias de consolidação pela mudança permanente e contínua do espectro da cultura, especialmente pela atualização das tecnologias da informação e comunicação, que desmembra sempre em novas práticas, constituindo um terreno escorregadio, carregado de contradições e em constante devir. Pensar, portanto, numa investigação interdisciplinar para manifestações tão recentes parece de uma ousadia que poderá atrair muitas críticas. Por outro lado, abrir mão deste diálogo significaria adiar

¹⁰ COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2009.

¹¹ SILVA, 2000.

¹² As experimentações e invenções realizadas por cientistas e engenheiros resultaram em novas tecnologias midiáticas, que tiveram início com a fotografia e avançaram para a cinematografia, a televisão, as gravações em vídeo, os computadores e, depois dele, as infindáveis invenções de *hardware* e *software* que tornaram possível, entre outras coisas, a comunicação interativa planetária. SANTAELLA, Lúcia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

¹³ Segundo Libâneo (1994, p. 53) a expressão “tecnologia educacional” se situa dentro das técnicas, recursos ou meios de ensino colocados à disposição do professor para o enriquecimento do processo de ensino. Apesar da Animação não operar com a ideia de “professor”, todo animador se configura como um educador. Segundo o autor, recentemente ela – tecnologia educacional – adquiriu um sentido muito mais amplo, englobando técnicas de ensino diversificadas, desde os recursos da informática, dos meios de comunicação e os audiovisuais. É o que se verifica em diversas técnicas educativas que intentam acompanhar as inovações e colocá-las a favor de processos educativos transformadores.

reflexões e questões que são cada vez mais emergentes na cultura contemporânea. É o preço que se paga. É o risco que se corre.

Por isso, interessada na tecnologia educacional como um dispositivo político – das formas de controle e vigilância para os desvios estéticos – aponto a Animação Cultural em rede como uma possibilidade, ao arriscar-me na busca de elementos que sirvam de parâmetros para uma intervenção do animador cultural, remetendo ao conceito de práxis tecnológica¹⁴ ou de uma pedagogia da práxis¹⁵. Tal assertiva, ao meu entender, muito se aproxima das estratégias de mediação da Animação Cultural e este trabalho intenta relacionar tais fundamentos.

O que se pretendeu aqui não é nada novo. Contudo, operar com o já dado aponta para uma prática de *remix* própria da cibercultura, que nos é dada como inovação. Especialmente, parece interessante reconhecer traços de sociabilidade a partir de um fenômeno técnico que nos indica usos jamais imaginados da tecnologia.

Dentre as diversas práticas culturais e manifestações do lazer que encontramos no ciberespaço, a constituição de comunidades virtuais destaca-se como espaço de sociabilidade construído a partir de afinidades e interesses compartilhados, servindo de objeto de estudo para diversas áreas do conhecimento, dada a sua importância como forma de organização social. Investigar e compreender tais experiências coloca-se como um imperativo para a construção do conhecimento no campo do lazer.

Dito isso, interessada nas estratégias de mediação como um dos fundamentos da Animação Cultural, optei pela escolha de uma comunidade na internet – Estúdio Livre¹⁶ – que vai ao encontro de alguns pontos metodológicos apontados por Gonzáles (2007) como de constituição de uma comunidade virtual e a criação multimídia como algumas das possibilidades de intervenção para promoção de uma animação na rede. A opção por esta comunidade se dá pela sua permanência já há alguns anos e pelo fortalecimento desta com a intensa participação de seus membros, seja no envolvimento com o ambiente do site, seja compartilhando dúvidas e soluções na lista de discussão, seja pelo esforço de manter a coesão, incentivada pelos debates e encontros presenciais. Além disso, a comunidade é referência na documentação sobre o *software* livre, questão fundamental ao debate na cibercultura.

Algumas questões impulsionaram a realização deste estudo: quais questões a nova lógica de produção no ciberespaço aponta para (re)pensarmos a Animação Cultural? Quais os

¹⁴ ALENCAR, 2009.

¹⁵ GADOTTI, 1995.

¹⁶ COMUNIDADE ESTUDIO LIVRE. Disponível em: < <http://www.estudiolivres.org/>>. Acesso em: 14 mar. 2010.

desafios da Animação Cultural nesse contexto da cultura digital? E, por fim, a questão norteadora: como o Estúdio Livre pensa suas estratégias de mediação e como estas ajudam a pensar a Animação Cultural na rede?

Certa de que a constituição de comunidades no ciberespaço é uma das formas de organização das práticas vivenciadas no tempo lazer na rede, visto que os sujeitos interagem e se associam a partir de afinidades e interesses comuns, dada a multiplicação das formas de sociabilidade no mundo virtual, parece fundamental melhor compreendermos essa nova organização, inclusive para pensar um possível papel do animador cultural nesse contexto.

Sabendo que é no contexto comunitário que se desenvolvem as intervenções dos diferentes agentes que atuam no âmbito da Animação Cultural, aponto a necessidade de uma descrição analítica sobre a forma com que os sujeitos nas comunidades virtuais – especialmente o *EstudioLivre.org* – realizam uma mediação no ciberespaço. Nesse sentido, o estudo tem como objetivo descrever e interpretar as ações – princípios e práticas – da comunidade *EstudioLivre.org*, pensando nas aproximações e distanciamentos da Animação Cultural, de forma a coletar elementos para a construção de parâmetros de intervenção para o profissional do lazer na rede.

Esse estudo se justifica na medida em que dialoga com a emergência de novas relações a partir da produção e circulação de cultura no ciberespaço, introduzindo possibilidades e dimensões ainda pouco discutidas para a Animação Cultural, contribuindo para impulsionar processos culturais e educativos transformadores, fortalecendo iniciativas individuais e coletivas, com atenção privilegiada à questão cultural do século XXI.

Nesse sentido, este trabalho também contribui para ampliar conhecimentos sobre a rede e seus usos, já que críticos da internet e reportagens de mídia sustentam uma visão apocalíptica, prejudicando, assim, uma leitura das apropriações neste contexto. Para Castells (2003), este debate se deu em função de três limitações: afirmações baseadas num número reduzido de experiências entre usuários pioneiros da internet, maximizando a distância social entre estes usuários com o conjunto da sociedade; em segundo lugar, numa ausência de um corpo substancial de pesquisa empírica confiável sobre os usos reais do ambiente virtual; e, em terceiro, a construção de questões simplistas e enganosas, como a oposição ideológica entre a comunidade local harmoniosa de um passado idealizado e a existência alienada do “cidadão da internet” solitário, associado com demasiada frequência, na imaginação popular, ao estereótipo do *nerd*. Para ele, essas limitações estão desaparecendo; afirma, assim, que deveríamos ser capazes de avaliar os padrões de sociabilidade que advém do uso da internet, firmando nossas interpretações em bases menos instáveis que aquelas da futurologia e do

jornalismo popular. Para Castells (2003, p. 164) a internet é um meio de comunicação com lógica e linguagem próprias. “Mas ela não se restringe a uma área particular da expressão cultural. Atravessa todas elas.” Dessa forma, talvez fosse interessante pontuar que a internet atualiza os conteúdos culturais do lazer¹⁷ e, por isso, merece também a nossa investigação.

Com o intuito de descrever e interpretar a comunidade virtual Estúdio Livre – seus princípios e práticas baseados no conceito e na prática do *software* livre – relacionando-a e confrontando-a aos fundamentos da Animação Cultural, pretendo utilizar como metodologia a pesquisa bibliográfica, inserida ao longo do desenvolvimento do trabalho, tendo como referências estudos e pesquisas sobre a Animação Cultural¹⁸, mediação¹⁹, os estudos do lazer²⁰ e estudos em torno da cibercultura²¹, como termo que agrega as produções sobre diversas vivências culturais em virtude da era digital. Além disso, para a pesquisa de “campo”, a etnografia virtual²² me parece interessante e consiste em uma adaptação do método etnográfico para o estudo de comunidades virtuais.

Por fim, este trabalho opera com a hipótese de que a estetização e politização das tecnologias pode se configurar como um dos aspectos possíveis na intersecção entre o lazer, a Animação Cultural e a Cibercultura. Para isso, a pesquisa se desenvolve em quatro momentos como uma analogia ao desenvolvimento de uma práxis tecnológica, com ações sobre as tecnologias, a saber: compreender, apreender, contextualizar e indagar-refletir: no primeiro, apresento o cenário onde o trabalho se assenta e discorro sobre a relação entre o Lazer e a Cibercultura, buscando compreender em que momento estas duas dimensões se tangenciam. Num segundo momento, busco esclarecer a idéia do modelo aberto de produção cultural, assim como, a proposta de intervenção da Animação Cultural pautada na idéia de mediação cultural e educação estética e, na seqüência, inauguro a noção de Animação Cibercultural já muito bem detalhada por Gonzáles (2007). No terceiro momento discorro sobre os procedimentos metodológicos de investigação e apresento os dados coletados, assim como, me arrisco na sua análise, traçando diálogos com a literatura. Por fim, estabeleço relações dentro deste estudo, apontando contribuições ao campo de estudos onde o trabalho se insere.

¹⁷ SCHWARTZ, 2003.

¹⁸ MELO, 2006b; GONZALES, 2007.

¹⁹ MARTIN-BARBERO, 2006; VAZ, 2001; VELHO; KUSCHNIR, 2001; GADOTTI, 1995.

²⁰ DUMAZEDIER, 1994.

²¹ LÈVY, 1997; 1999; LEMOS, 2004; LEMOS, 2005; LESSIG, 2005; SÁ, 2004; RHEINGOLD, 1997; CASTELLS, 2007; SODRÉ, 2006; SANTOS, 2003, SILVEIRA, 2004, entre outros.

²² HINE, 2000.

Sinalizo ao leitor, desde já, que, viciada na conformação dos conteúdos da *web*, por vezes, a escrita poderá se tornar um tanto hipertextual²³, pois “o percurso não obedece à linearidade, pode ser feita por desvios, conexões, adições (*links*) como uma forma de passeio pelo espaço cibernético, como um *flaneur* digital, o *ciber-flaneur*.”²⁴ Por isso, abuso em certos momentos de notas que podem facilitar a compreensão e que, por outro lado, induz à navegação, própria do ciberespaço. Certa de que essa provocação poderá gerar muitos incômodos, é intenção fazer com que a dissertação extrapole o suporte dado e se perca na imensidão da rede. E, por fim, anuncio: *navegar é (im)preciso*, mas enormemente necessário e urgente. Dessa forma, a motivação para a elaboração deste trabalho teve *um* ponto de partida, mas não se encerra em *uma* chegada. Está à deriva e convido o leitor a esta viagem.

²³ De acordo com a Wikipédia, hipertexto é o termo que remete a um texto em formato digital, ao qual agrega-se outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens ou sons, cujo acesso se dá por meio de referências específicas denominadas *hiperlinks*, ou simplesmente *links*. Esses *links* ocorrem na forma de termos destacados no corpo de texto principal, ícones gráficos ou imagens e têm a função de interconectar os diversos conjuntos de informação, oferecendo acesso sob demanda às informações que estendem ou complementam o texto principal. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto> > Acesso em: 14 mar. 2010.

²⁴ LEMOS, 2004, p. 70.

2. CAPÍTULO 1 – COMPREENDER: da técnica às tecnologias digitais: implicações para a cultura contemporânea

Para iniciar este capítulo parece interessante compreender onde o objeto de investigação – lazer e tecnologias da informação e comunicação – se assenta, qual o atual contexto histórico. Para isso, é preciso elucidar como se constitui, historicamente, as transformações da técnica²⁵ no tecido social e quais as suas implicações.

De acordo com Lemos (2004) não podemos pensar a cultura contemporânea sem nos remetermos à questão da técnica; ela apresenta impactos em diversos setores. Na economia se manifesta no comércio eletrônico e na transnacionalização do capital; na educação pela EaD²⁶ e pela redefinição da educação formal; na saúde com a biotecnologia e engenharia genética; a nanotecnologia na ciência e tecnologia; a interatividade nas artes, na cultura em geral, o cruzamento da informática com as telecomunicações gerando o termo cibercultura, onde a produção em meio digital cria um debate ampliado sobre as questões de propriedade e autoria, manifestando o desejo por uma cultura dita livre.

Dessa forma, a técnica surge como uma forma particular de resolver conflitos entre o ser humano e o mundo²⁷. Da fusão entre a técnica e a ciência moderna vemos surgir, então, a tecnologia. Contudo, Levy (1999) afirma que a metáfora do impacto da tecnologia é inadequada, pois, para ele, o mundo humano é, ao mesmo tempo, técnico. Para ele:

Seria a tecnologia um ator autônomo, separado da sociedade e da cultura, que seriam apenas entidades passivas percutidas por um agente exterior? Defendo, ao contrário, que a técnica é um ângulo de análise dos sistemas sócio-técnicos globais, um ponto de vista que enfatiza a parte material e artificial dos fenômenos humanos, e não uma entidade real, que existiria independentemente do resto, que teria efeitos distintos e agiria por vontade própria. As atividades humanas abrangem, de maneira indissolúvel, interações entre: pessoas vivas e pensantes, entidades materiais naturais e artificiais, idéias e representações (LEVY, 1999, p. 22).

Historicamente, ao considerar a dimensão técnica no seio da cultura, Lemos (2004, p. 45) afirma que “[...] o que parece estar em jogo, no Renascimento, é a substituição de uma estrutura onto-teológica (explicações de ordem divina) para uma estrutura onto-antropológica (razão científica), atingindo seu ápice com a Revolução Industrial no século XVIII”. Desde a invenção da máquina à vapor (1769), o surgimento da indústria têxtil na Inglaterra (1780) e a

²⁵ Para compreender a filosofia, genealogia e história da técnica ver Lemos (2004); Alencar (2007;2009).

²⁶ Educação à Distância.

²⁷ LEMOS, 2004.

eletricidade, a modificação das técnicas têm mostrado que estas carregam consigo projetos, esquemas imaginários, implicações sociais e culturais bastante variados:

Sua presença e uso em lugar e época determinados cristalizam relações de força sempre diferentes entre seres humanos. As máquinas a vapor escravizaram os operários das indústrias têxteis do século XIX, enquanto os computadores pessoais aumentaram a capacidade de agir e de comunicar dos indivíduos durante os anos 80 de nosso século. (LEVY, 1999, p. 23)

Portanto, qualquer atribuição de um sentido único à técnica pode se transformar num equívoco, especialmente se considerarmos a multiplicidade das significações e projetos que envolvem as tecnologias digitais. De um lado, temos, por exemplo, a tecnologia a serviço da supremacia militar, a competição econômica entre empresas de eletrônicos e de *softwares* e, de outro, a autonomia dos sujeitos, a potencialização de suas faculdades cognitivas e a colaboração entre artistas, produtores, ativistas da rede que operam com outra lógica de trocas. Tais projetos, tão diferentes entre si, entram em conflito uns com os outros, mas alimentam-se e se reforçam mutuamente²⁸.

Cabe aqui citar Alencar (2009) e sua investigação do legado de Vieira Pinto, onde indica duas categorias fundantes ao tratar do aspecto ideológico da técnica ao longo de sua obra: a ingenuidade do *embasbacamento* e o *maravilhamento*, como atitudes recorrentes dos sujeitos diante dos novos inventos ou métodos, principalmente daqueles carentes de tecnologias que as vêem, no caráter de novidade, como mais uma possibilidade do conforto.

Para Vieira Pinto (197?)²⁹, o *embasbacamento* é provocado pelas classes dominantes para ludibriar as classes oprimidas, fazendo com que, pelo seu atraso tecnológico, sintam-se na melhor de todas as eras da história humana por terem acesso a um dado tecnológico. E o *maravilhamento* por fazer-lhes crer na felicidade de viver este tempo, como se todos participassem da mesma forma da era tecnológica, atribuindo à civilização técnica um acréscimo de valor, respeitabilidade, admiração e profunda gratidão.

Contudo, para ele, o ser humano sempre projetou e produziu, por meio de técnicas, a sua existência, sendo, portanto, um argumento frágil sob o ponto de vista de atribuição das inovações aos grupos exploradores da propriedade intelectual. Para Álvaro Vieira Pinto³⁰ a tecnologia pode se constituir numa forte ferramenta de domesticação, de colonização dos países chamados periféricos. Essa relação proíbe o país dependente de tornar-se produtor do

²⁸ LEVY, 1999.

²⁹ Apud ALENCAR, 2009.

³⁰ Apud ALENCAR, 2009, p. 162 et seq.

seu saber, de sua ciência e tecnologia, cabendo-lhe somente a função de consumidor da tecnologia estrangeira, gerando um ciclo sem fim de servidão.

Nesse sentido, aqueles que adquirem um computador com *software* proprietário acreditam estar ingressando na era tecnológica, esquecendo que a exploração de licenças restritivas de uso apenas acentuam as desigualdades sociais e se tornam obstáculos à apropriação tecnológica.

Alencar (2009) ainda recorre a Paulo Freire, salientando que, apesar da tecnologia não se constituir aspecto central de seu legado, este induz, ao longo de sua obra, à reflexão sobre a necessidade do desvelamento das verdades ocultas (ideologia) por trás da tecnologia e seu uso. Continua afirmando que as invenções técnicas só são possíveis pelos conhecimentos já produzidos, acumulados e compartilhados. Ocultar essa riqueza estanca o desenvolvimento e induz mais desigualdades.

Dessa forma, a sociedade sempre se encontra condicionada por suas técnicas, ou seja, estas abrem possibilidades e podem estar integradas a projetos bastante distintos. Em geral, uma técnica não é boa nem má; os usos que se fazem dela é que merecem a nossa atenção:

Quando os “impactos” são negativos, seria preciso na verdade incriminar a organização do trabalho ou as relações de dominação, ou ainda a indeslindável complexidade dos fenômenos sociais. Da mesma forma, quando os “impactos” são tidos como positivos, evidentemente a técnica não é a responsável pelo sucesso, mas sim aqueles que a conceberam, executaram e usaram de determinados instrumentos. (LEVY, 1999, p. 28)

Sabendo da dinâmica deste movimento tecno-social, precisamos refletir agora em que medida os sujeitos se apropriam desta dimensão técnica e como ela se constitui participante da dimensão do lazer. É preciso reconhecer e investigar a relação entre o lazer e as novas tecnologias da informação e comunicação. Provenientes da fusão das telecomunicações analógicas com a informática, desde 1975, tais tecnologias possibilitaram a veiculação de diversas formatações de mensagem sob o mesmo suporte – o computador:

Esta revolução digital implica, progressivamente, a passagem dos *mass media* (cujos símbolos são a TV, o rádio, a imprensa e o cinema) para formas individualizadas de produção, difusão e estoque de informação. Aqui a circulação de informação não obedece a hierarquia da árvore (um-todos), e sim à multiplicidade do rizoma (todos-todos). (LEMOS, 2006, p. 68)

Vemos a passagem do modelo de comunicação de massa para o atual modelo em rede. O primeiro se refere a uma representação do mundo e a racionalidade assume o valor do discurso; este tipo de comunicação não constitui comunidades, antes dirige-se a elas. O

segundo modelo é balizado pelas tecnologias digitais e se constitui numa estrutura de comunicação livre na circulação de mensagens, totalmente descentralizada³¹.

Nesse sentido, “[...] os *media* podem ser considerados como instrumentos de simulação, formas técnicas de alterar o espaço-tempo [...]” (LEMOS, 2006, p. 68). Levy (1999, p. 165) concebe a simulação como uma “tecnologia intelectual que amplifica a imaginação individual e permite aos grupos que compartilhem, negociem e refinem modelos mentais comuns, qualquer que seja a complexidade deles (aumento da inteligência coletiva)”, por isso, a simulação prolonga e transforma a capacidade de imaginação e de pensamento, permitindo a formulação e a exploração rápida de grande quantidade de hipóteses. Para ele, a virtualização não é um fenômeno recente, pois toda a espécie humana se construiu por virtualizações: a escrita como virtualização da memória, a leitura como atualização do texto, a digitalização como potencialização do texto, etc.

Para Debord, o espetáculo é a representação do mundo através dos *mass media*, enquanto que a cibercultura é a simulação do mundo pelas tecnologias do virtual. A cibercultura surge com os *media* digitais, ou seja, com a informática, as redes telemáticas, o multimídia interativo, a realidade virtual. A cibercultura toma a simulação como via de apropriação do real, enquanto que o espetáculo da tecnocultura moderna se apropria do real por meio da representação do mundo (através dos *media* de massa). (LEMOS, 2004, p. 90)

Logo, desde a invenção da escrita – como a imprensa transformou o mundo da cultura oral – e agora passando pelas tecnologias digitais, que o modo de estar e agir no tempo-espaço parecem ter se ampliado.

Assim, a modernidade significou uma maneira de estar no tempo e no espaço, e o século XIX foi o palco das grandes invenções da comunicação: a fotografia, o cinema, o telefone, a televisão, o rádio e mais recentemente, a internet³², demonstrando, desde sempre, o desejo humano de agir à distância.

Da saturação dos ideais de modernidade – razão, progresso, futuro, etc. – vimos surgir uma sociedade da informação aliada às novas possibilidades da microeletrônica e informática, que proporcionaram a multiplicação das formas de sociabilidade. Dessa forma, a cultura contemporânea, associada às tecnologias digitais, cria uma nova relação entre técnica e vida social que chamaremos de cibercultura³³.

³¹ LEMOS, 2004, p. 79, et seq.

³² LEMOS, 2004.

³³ LEMOS, 2004.

Para Lemos (2004) as práticas da cibercultura – que para nós em muito se constituem práticas vivenciadas no tempo de lazer³⁴ – estão no coração da sociedade pós-industrial, associando assepsia científica e tecnologia ao caos urbano e ao lado dionisíaco da socialidade contemporânea. Para ele:

Podemos perceber que, em todos os lugares, a tecnologia mistura desejo de potência e medo de transgressão, utilidade e objetividade com despesa improdutiva (Bataille³⁵), racionalidade e imaginário, funcionalidade e estética. Esta configuração vai marcar a cibercultura³⁶.

Para ele, a socialidade se configura como um conjunto de práticas cotidianas que escapam ao controle social e constituem o substrato de toda forma social, multiplicando-se em experiências coletivas, balizadas, não pela homogeneização, institucionalização ou racionalização da vida, mas no imaginário, no passional³⁷.

Com base em uma atitude dispersa, efêmera e hedonista, a cibercultura marca e produz novas formas de sociabilidade, entre elas: o faça você mesmo dos *cyberpunks*, o ativismo dos *hackers*, a violência dos *crackers*, os fanáticos dos jogos eletrônicos, os delírios das *raves* e da realidade virtual, a arte eletrônica e outras muitas agregações sociais que se organizam, tanto no espaço territorializado, quanto na rede, por meio das inúmeras comunidades virtuais e redes sociais. Inúmeras pesquisas de distintas áreas do conhecimento exploraram as potencialidades dos jogos eletrônicos³⁸, do ativismo midiático³⁹, do *flash mob*⁴⁰ e da *web arte*⁴¹ como práticas culturais recorrentes que se articulam com as tecnologias digitais, produzindo comunidades e redes sociais que se organizam, compartilham saberes, trocam conhecimentos, produzem experiências na rede e fora dela.

Para Levy (1999, p. 127), “[...] uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independente das proximidades geográficas e das filiações institucionais”; têm finalidades lúdicas, econômicas, intelectuais e são dos mais numerosos tipos.

³⁴ No Campo dos Estudos do Lazer, conheça os trabalhos de FERES NETO (2001), COSTA (2008), PEREIRA (2009).

³⁵ BATAILLE, Georges. *La Part Maudite*. Paris: Editions de Minuit, 1967.

³⁶ LEMOS, 2004, p. 17.

³⁷ LEMOS, 2004, p. 82.

³⁸ VIANA (2005); MOITA (2006); FERREIRA (2007).

³⁹ ASSIS (2006); PRUDÊNCIO (2006); CABRAL (2007); FREIRE (2007).

⁴⁰ LOPES (2006).

⁴¹ NUNES (2003; 2007).

Para ele, há três princípios que orientaram o crescimento inicial do ciberespaço: a interconexão, a criação das comunidades virtuais e a inteligência coletiva. Há dois valores essenciais: autonomia e a abertura para a alteridade.

Cada um dos três aspectos constitui a condição necessária para isto: não há comunidade virtual sem interconexão, não há inteligência coletiva em grande escala sem virtualização ou desterritorialização das comunidades no ciberespaço. A interconexão condiciona a comunidade virtual, que é uma inteligência coletiva em potencial. (LEVY, 1999, p. 133)

No geral, as comunidades virtuais trazem como valores a liberdade de expressão e a formação autônoma das redes, ou seja, “[...] a possibilidade dada a qualquer pessoa de encontrar sua própria destinação na internet e, não a encontrando, de criar e divulgar sua própria informação, induzindo assim a formação de uma rede” (CASTELLS, 2003, p. 49). Segundo Levy (1999), o ciberespaço talvez não seja mais do que o indispensável desvio técnico para atingir a inteligência coletiva, compreendida como um modo de produção e partilha de conhecimento por meio da sinergia intelectual e criativa entre diferentes sujeitos em rede, tomando rumos inesperados.

Nesse cenário, obviamente há impactos no lazer, um fenômeno moderno, que surge associado aos processos de industrialização e acompanha as mudanças sociais em decorrência da produção de uma nova economia, de uma nova organização do trabalho pensada em termos de divisão de tarefas e, por conseguinte, de uma nova relação com o tempo, por influência da inserção de novas técnicas e tecnologias.

2.1 Lazer e contemporaneidade: tempo social de revisão ético-estético

Historicamente, o lazer esteve também marcado por uma perspectiva funcionalista de compensação e recuperação em função de uma sociedade produtivista. Desde o surgimento do lazer operário e das políticas de recreação e esportivização para ocupação do tempo livre⁴² até o incentivo do uso da internet para o lazer como mecanismo de aumento de produtividade no trabalho⁴³ podemos pensar em traçar uma linha (não-homogênea) histórica da constituição das práticas e políticas de lazer a partir da sua relação com a técnica e tecnologia.

⁴² GOMES, 2008.

⁴³ FOLHA ONLINE. Usar *Orkut* e *Twitter* no trabalho aumenta produtividade, diz estudo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u544650.shtml>>. Acesso em: 14 mar 2010.

Ao recuperar as funções do lazer e a análise do tempo livre através dos 3 D's de Dumazedier – descanso, divertimento e desenvolvimento – bastante difundido pela sociologia do lazer na década de 1960, passando pelas abordagens funcionalistas do lazer⁴⁴ (moralista, compensatória e utilitarista) só faz sentido hoje pensar nos aspectos educativos deste fenômeno se o considerarmos como um campo possível de contra-hegemonia⁴⁵.

Dessa forma, percebemos que é preciso alimentar novos debates e pensar em novas metodologias de intervenção, que considerem esse percurso histórico do campo teórico e empírico do lazer, tentando ampliar esse diálogo a partir da inserção das tecnologias da comunicação e sua consequente mudança de valores, devido a uma nova concepção de tempo e espaço, imediatismo das comunicações e digitalização das informações; trata-se de contribuir para criar uma nova percepção sobre a realidade. A análise de práticas da cibercultura que operam com a estetização e politização do tempo livre, ancorados numa transformação dos paradigmas – úteis para compreensão da nossa existência – também afetam profundamente a vida cotidiana e precisam ser pensadas e incorporadas ao debate.

Está claro que o lazer possui características diversas que o tornam multifacetado, entre elas, as implicações do consumo, do entretenimento e do desenvolvimento, funções que estão presentes em todas as situações de diversão, ainda que, em graus diferentes. Por isso, investigar as práticas culturais deste novo tempo significa trazer à tona uma realidade que se apresenta fundamentalmente ambígua, com aspectos múltiplos e contraditórios típicos da contemporaneidade (DUMAZEDIER, 1994). Recriar sentidos e significados para além da exploração da força de trabalho apresenta-se como uma necessidade humana fundamental.

Em sua última obra traduzida no Brasil, Dumazedier (1994) coloca em evidência e em choque dois pontos distintos: as teorias institucionalistas, onde o trabalho é considerado primeira necessidade humana e o tempo livre um modo de restauração das forças produtivas; as teorias contestadoras, baseadas na revolução da microeletrônica, novos postos de trabalho e numa mudança de valores decorrente da própria transformação do tempo e espaço em virtude da inserção de novas tecnologias no tecido social. Aproximando-se deste último ponto, o autor afirma que as práticas desse tempo social – o lazer – permitem maior valorização da

⁴⁴ A abordagem moralista tem como alvo uma preocupação com os perigos da ociosidade, entre eles, a criminalidade e opera com uma lógica do lazer para evitar a rua e as “vagabundagens”. A abordagem compensatória se refere a compensar a insatisfação e a alienação do trabalho projetando-se na esfera do consumo. A utilitarista funciona com base em uma lógica do lazer para recuperação da força do trabalho, ou como instrumento de desenvolvimento dado especialmente pelas vivências de recreação (MARCELLINO, 1990).

⁴⁵ MARCELLINO, 1990.

subjetividade⁴⁶, e a individualidade torna-se um valor que se desenvolve dentro do tempo livre, apostando numa nova ética do tempo, de valorização social dos modos de expressão. Isso significa que o trabalho já não ocupa um papel central na existência dos sujeitos. O lazer como interstício social, desvio entre os tempos dominados pela dinâmica das instituições, parece se desenvolver enormemente neste século. Se se valoriza o individual – nenhuma relação com o individualismo – em detrimento de um tipo coletivo bastante difundido pela noção tradicional de cidadania, é porque existe uma inteligência coletiva que se soma na diferença, pois em cada contexto histórico ampliam-se as estratégias de dominação, mas também se ampliam as estratégias de subversão e resistência⁴⁷, criando novas coletividades sob novos valores.

Incentivada por esta valorização social da subjetividade em função da mudança de valores associada ao tempo livre é que proponho um diálogo com Bourriaud (2006) e sua estética relacional. Considerando a inserção das tecnologias da informação e comunicação como co-responsáveis pelo novo modo de agir no tempo e espaço e a interatividade como característica do ciberespaço, inauguramos a configuração de um espaço de interlocução através dos sistemas de comunicação onde o significado é partilhado através da interação entre sujeitos; e é nesta relação onde a (cria)ção produz sentido (CINTRA, 2003).

Nesse sentido, Bourriaud (2006) anuncia os procedimentos relacionais nos quais os objetos tornam-se vetores de relação com o outro e se constituem como práticas sociais. A percepção (codificação e decodificação dos signos) se constitui como uma experiência subjetiva⁴⁸. Podemos compreender aqui por objetos toda a esfera de produção cultural de bens imateriais da era digital – músicas, vídeos, textos, imagens – invenções que multiplicam modos de estar junto. Para ele, uma obra cria no interior de seu modo de produção, e logo em seu momento de exposição, uma coletividade instantânea de espectador-participes.

Dialogando com Dumazedier (1994) e sua valorização da subjetividade neste tempo social – o lazer – podemos assinalar que, segundo Bourriaud (2006), as máquinas das tecnologias da informação e comunicação atuam no coração da subjetividade humana e que a finalidade última desta não é mais que uma individuação a conquistar, que tem na prática artística⁴⁹ contemporânea – associadas às tecnologias digitais – um território privilegiado, baseado numa economia das trocas, pois, com base nesta, os sujeitos estabelecem vínculos entre si por meio de objetos.

⁴⁶ Dumazedier (1994) se apóia em Michel Foucault em sua obra *Le Souci de soi*.

⁴⁷ LOPES, 2006 e BEY, 2004 sobre *flash mob* e zona autônoma temporária, respectivamente.

⁴⁸ GONZÁLES, 2007, p. 21.

⁴⁹ SHUSTERMAN, 1998.

Para ele, este processo de individuação passa pela invenção de dispositivos de reciclagem eco-mental, referindo-se aos trabalhos de Guattari⁵⁰, e sugere que nós devemos aprender a captar, enriquecer e voltar a inventar uma subjetividade, sob pena de vê-la transformar-se em um equipamento coletivo rígido, a serviço exclusivo do poder. Daí, a importância da educação para o lazer em tempo de tecnologias digitais, que oscilam entre o consumo exacerbado e a produção cultural sob outros moldes.

Para Guattari (apud BOURRIAUD, 2006, p. 114) a subjetividade pode ser definida como o conjunto de relações que se criam entre o indivíduo e os vetores de subjetivação – individuais ou coletivos, humanos ou não-humanos. Segundo Bourriaud (2006, p. 115), o entorno cultural (família, educação, ambiente, religião, arte, esporte) e o consumo cultural (elementos fabricados pela indústria dos *media*, do cinema, etc.) são fluidos significantes que compõem a produção da subjetividade.

Entendendo o artista/produtor como operador de sentido, mais do que um “criador” puro, nos ancoramos na citação para introduzir o lazer como tempo social de revisão ético-estético:

Em nossa hipótese, este lazer é um tempo de expressão de si mesmo, individualmente ou em grupo. É o espaço de emergência de um grande número de práticas sociais, cada vez mais estereotipadas e variadas, cada vez mais sedutoras e ambíguas, que, mesmo limitadas e determinadas, exercem crescente influência sobre o conjunto da vida cotidiana (DUMAZEDIER, 1994, p. 30).

Dumazedier (1994) ainda aponta uma maior valorização da autonomia em relação às tutelas institucionais e continua defendendo que o lazer, nesses moldes, cria condições de uma liberação social mais profunda: as sensações, desejos e uma identificação social mais espontânea, mais passional, acabam por gerar e multiplicar os grupos de “iguais”. Para ele, o lazer é um modo de expressão de si, pelo corpo, pelos sentidos, sentimentos, imaginação, criando tensões com o tempo produtivo de geração de renda, já que, nas sociedades pós-modernas, o direito de o indivíduo se expressar teria sido ampliado pelas possibilidades materiais e temporais de concretização, o que indica o surgimento de uma ética social nova. Pensando nos aspectos ambíguos e contraditórios do lazer, Dumazedier (1994, p. 191) afirma que “[...] no nosso contexto social atual, o tempo liberado favoreceu tanto a degradação (alcooolismo, drogas pesadas) como o desenvolvimento do ser humano, o conformismo social e a criatividade, a participação e a evasão social.” É o tempo de uma busca de uma socialidade

⁵⁰ GUATTARI, Felix. Las três ecologias. Valência: Pré-textos, 2000.

viva, onde as investigações em busca de novos sentidos do lazer devem superar os julgamentos de valor.

Tal assertiva encontra eco nas práticas sociais típicas da cibercultura, nas quais a produção de sentido só é possível na relação:

Os modos de expressão disponíveis para comunicar-se no ciberespaço já são bastante variados e o serão ainda mais no futuro. Desde simples hipertextos até hiperdocumentos multimodais ou filmes em vídeo digital, passando pelos modelos de simulação gráfica interativa e as performances em mundos virtuais... Novas formas de escrever imagens, novas retóricas da interatividade são inventadas. (LEVY, 1999, p. 240)

Para Dumazedier (1994), a invenção de uma ética e estética da existência fora do trabalho e das obrigações familiares tem hoje um valor maior do que nunca. Criando relação com as práticas da rede, recorro ao Lemos (2004) para afirmar que cibercultura, da mesma forma, estaria na transição de uma lógica da acumulação individualista, proprietária e privada, para outra que incentiva a despesa improdutivo, as trocas, a cooperação, a circulação de objetos e informações. Esse é o princípio emergente da cultura contemporânea.

Numa era onde o digital tornou-se um imperativo, o computador tornou-se um instrumento que, de um lado, ordena o trabalho e, de outro, potencializa novas vivências. Na verdade, qualquer definição de tais fronteiras torna-se difícil. Especialmente no atual contexto da cibercultura, tais definições parecem ainda mais embaraçosas⁵¹.

O uso da dupla conceitual trabalho-lazer, herdado do passado, é cada vez mais insuficiente. Nesta dupla enganadora, o lazer é um tempo que cobre tudo, onde se misturam tempos socialmente obrigatórios (o trabalho familiar), tempos socialmente compromissados (práticas políticas voluntárias) e um tempo social para si (lazer) (DUMAZEDIER, 1994, p. 190).

Tal postulado encontra uma correspondência enorme nesta era digital, como um dos traços que marcam a idéia do pós-moderno e que merecem nossa atenção:

A idéia de pós-modernidade aparece na segunda metade do século XX com o advento da sociedade do consumo e dos *mass media* associados à queda das grandes ideologias modernas e de idéias centrais como história, razão e progresso. Agora, os campos da política, ciência e da tecnologia, da economia, da moral, da filosofia, da arte, da vida cotidiana, do conhecimento e da comunicação vão sofrer uma modificação radical [...] Pós-modernidade é a expressão do sentimento de mudança cultural e social correspondente ao aparecimento de uma ordem econômica chamada de pós-industrialismo, nos anos 40-50 nos EUA e, em 1958 na França, com a 5ª

⁵¹ Veremos mais sobre esta questão no capítulo 2.

República. Os anos 60 serão um período de transição, de reencaixe (Giddens⁵²) das instituições à falência dos discursos. Aparecem, aqui e ali, sistemas desse mal estar: contracultura, revolução verde, informatização da sociedade, pós-colonialismo e pós-industrialismo. Para Daniel Bell⁵³, a pós-modernidade corresponde, exatamente, à fase pós-industrial da sociedade do consumo, onde a produção de bens e serviços (ligados a grandes consumos de energia) é modificada de acordo com as novas tecnologias (digitais) da informação. (LEMOS, 2006, p. 63)

Se antes nosso tempo era regido pelas questões da natureza, posteriormente, com a atualização de técnicas de produção em larga escala, novos valores são criados em torno das modificações causadas por elas. Desde então, o lazer tem se firmado como um valor e sua necessidade cresce quanto mais urbana e produtiva seja a nossa realidade.

Dessa forma, a pós-modernidade é o terreno de desenvolvimento da cibercultura – uma configuração sócio técnica de produção de novas sociabilidades, associadas às tecnologias digitais – implodindo o individualismo moderno, onde a tribalização, o presenteísmo e o hedonismo das comunidades virtuais marcam fortemente os modos de estar junto na contemporaneidade. Nesse sentido, o desenvolvimento tecnológico, longe de ser apenas agente de separação, pode servir como instrumento de cooperação mútua e de solidariedades múltiplas (LEMOS, 2004). É dentro desse contexto e a partir deste cenário que situamos as práticas de lazer que interessam a este estudo.

2.2 Práticas de lazer na cibercultura: usos, desvios, despesa improdutiva e apropriação social da técnica

Dialogando com a história, Lemos (2004) nos apresenta alguns expoentes da cibercultura que são caracterizados pelos usos, desvios e apropriação das tecnologias em questão, que em muito representam novas práticas de diversão no contexto digital, onde a politização e a estetização das tecnologias nos parecem importantes dimensões que se tangenciam em diálogo com o Lazer e a Animação Cultural. Para Gonzáles (2007) muitas de tais práticas no ciberespaço se configuram como respostas alternativas ao modelo de regulação de mercado.

2.2.1 Desvios: os piratas e outros *outsiders* – o início

⁵² GIDDENS, A. The consequences of modernity. Cambridge, Polity Press, 1990.

⁵³ BELL, D. A sociedade pós-industrial. São Paulo: Cultrix, s/d.

Segundo Lemos (2004) o desvio se constitui como uma falha na obediência às regras impostas e é um conflito político-social. Apesar de não citar o compartilhamento de arquivos p2p⁵⁴ na rede como uma prática de desvio, arrisco-me em defender tal idéia que, por sua vez, irá desencadear e multiplicar outros usos da rede.

Dessa forma, é preciso esclarecer que é a partir da popularização do Napster⁵⁵ (e depois o Pirate Bay⁵⁶) que o mundo irá acordar para a discussão de propriedade intelectual e direito autoral como desvio à esfera do consumo na rede:

Diante da possibilidade de uma tecnologia (mp3) que permite às pessoas (particularmente aos jovens) compartilhar e trocar suas músicas em escala global, sem pagar nada, companhias fonográficas mobilizaram tanto os tribunais quanto os corpos legislativos para restaurar seus direitos de propriedade. Editoras e companhias de mídia em geral enfrentaram uma ameaça semelhante. Direito de propriedade intelectual geram lucros numa economia da informação. (CASTELLS, 2003. p. 150)

Atribui-se a propriedade intelectual ao criador das obras literárias, artísticas, musicais, audiovisuais ou científicas. Pelo direito anglo-norte-americano estabelece-se o *copyright*⁵⁷ como direito autoral, noção centrada nos direitos de reprodução que abrange gravações sonoras, emissões de rádio e TV, etc. Na prática, ocorre que os direitos que deveriam ser concedidos aos artistas-produtores acabam sendo transferidos para as empresas,⁵⁸ na medida

⁵⁴ *Peer-to-Peer* (do inglês: par-a-par), entre pares, é uma arquitetura de sistemas distribuídos caracterizada pela descentralização das funções na rede, onde cada nodo realiza, tanto funções de servidor, quanto de cliente. Ver: <http://pt.wikipedia.org/wiki/P2p>. Acesso em: 26 out. 2009.

⁵⁵ Programa de compartilhamento de arquivos em rede p2p que protagonizou o primeiro grande episódio na luta jurídica entre a indústria fonográfica e as redes de compartilhamento de música na internet. Saiba mais em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Napster> Acesso em: 26 out. 2009.

⁵⁶ Para conhecer parte da história do compartilhamento de arquivos pelos usuários suecos assim como o site Pirate Bay (que em 2006 teve seus servidores confiscados pela polícia sueca devido a um lobby das indústrias cinematográficas junto com o governo norte-americano) assista o “Roube este filme (Steal this film) disponível com legenda em: <http://www.youtube.com/user/BaixaCultura#p/u/3/z8PVOPhY7AQ>. As duas versões do filme encontram-se disponíveis para *download* no site do filme: <http://www.stealthisfilm.com/Part2/>

⁵⁷ Assista ao filme Good Copy Bad Copy, A documentary about the current state of copyright and culture (Cópia boa cópia ruim, um documentário de 2007 sobre o estado atual dos direitos autorais e da cultura), é um documentário dirigido por Andreas Johnsen, Ralf Christensen e Henrik Moltke, que aborda a relação entre direitos autorais e cultura no contexto da Internet, do compartilhamento de arquivos *peer-to-peer* e outros avanços tecnológicos. O filme levanta questões delicadas relativas a *copyrights* e propriedade intelectual e apresenta interpretações, tanto do ponto de vista dos ciberativistas entusiastas da cultura do *Remix*, quanto dos defensores dos direitos autorais. Saiba mais: http://pt.wikipedia.org/wiki/Good_Copy_Bad_Copy

⁵⁸ De acordo com o documentário Rip! A remix manifesto, as grandes corporações que controlam a cultura são quatro grandes gravadoras (Universal, EMI, Warner Bros e Sony-BMG); seis grandes estúdios de cinema (Sony, Time Warner, Fox, CBS, NBC e Walt Disney) que, por sua vez, compõem a mega corporação Disney, Viacom, TimeWarner, News Corp., BMG, General Electric que controlam mais de 90% da mídia dos EUA. A maior representação destas corporações está relacionada à RIAA (Recording Industry Association of America) e à Motion Pictures Association of America cujo objetivo é preservar o modelo que enriqueceu as corporações e ao se sentirem ameaçados pelo p2p e a cultura livre, iniciaram uma caça às bruxas, por meio de processos judiciais de proteção aos direitos autorais.

em que a reprodução industrial das obras exija maiores investimentos (CANCLINI, 2008). Segundo Lemos (2005), o excesso de propriedade intelectual⁵⁹ traz consequências diretas a outros valores jurídicos, entre eles a redução do uso legítimo (*fair use*) de obras intelectuais, afetando valores ligados à liberdade de expressão e os problemas com respeito à livre concorrência, criando monopólios.

Assim, houve – e ainda permanece – uma disputa entre sociedade civil e as corporações da indústria cultural pelo acesso e uso de músicas e filmes compartilhados pelas redes *peer-to-peer*. De um lado, temos a indústria fonográfica exercendo juridicamente a proteção de seus monopólios e, de outro, os milhares de usuários, que recusando a exploração do *copyright* objetivavam um uso mais justo e ético na distribuição de riquezas pela circulação dos bens culturais, sabendo que o direito autoral alimenta fortemente a indústria, beneficiando pouco o artista.

Desde então, a questão de autoria e propriedade tem sido questionada e foi amplamente divulgada pelos meios digitais, de onde partiu, por meio da inteligência coletiva, uma outra forma de fazer circular os bens culturais na rede: trata-se do *copyleft*⁶⁰, licenças mais flexíveis que se preocupam com defesa da liberdade e da criatividade artística e cultural. Para compreender melhor o que esta luta representa, vamos a Canclini (2008, p. 82):

Várias pesquisas européias sobre economia da cultura demonstram que os benefícios do *copyright* vão para os investidores, mais do que para os criadores ou intérpretes. E que produtos culturais de países latino-americanos vão para os países centrais sem receber seus respectivos ganhos, especialmente para os Estados Unidos, onde são apropriados por empresas que levam-nos de volta às sociedades de origem cobrando grandes benefícios: a lambada, como canção e dança, saiu do Brasil sem custo; o grupo Kaonea, que difundiu em fins dos anos oitenta, foi acusado de plagiar a música “Llorando se fue” do grupo Boliviano Los Kjasteas; e a lambada retornou, em inglês, aos dois países e a outros, como filme, método de dança, marca de boates, de colchões e colchões de água, de café solúvel e outros produtos com propriedade intelectual devidamente protegida.

⁵⁹ Ainda segundo o filme Rip! A *remix* manifesto, a *Walt Disney* nos aparece como grande exemplo de apropriação (*remix*) privada de bens do domínio público, a saber: Alice no país das maravilhas (1634), Cinderella (1697), Branca de Neve (1864), Pinóquio (1883) entre outros, atribuindo propriedade e exigindo direito autoral de bens que estavam em domínio público. Assim cresceram os grandes monopólios. E em 1998 quando Mickey completou 60 anos a lei de direito autoral norte-americana foi reescrita para que o Império da Disney tivesse o controle ilimitado do rato. Estendeu-se o direito autoral para 70 anos após a morte do autor. Corporações ganharam 95 anos, mais que o quádruplo dos 14 anos originais da lei dos EUA. Se o século XX foi o século da terra, o século XXI será o das idéias e, pelo controle da propriedade intelectual.

⁶⁰ Assista: RIP – a *remix* manifesto é um documentário *open source* dirigido pelo ciberativista Brett Gaylor, e tem como foco principal a discussão acerca dos direitos autorais, propriedade intelectual, compartilhamento de informação e a cultura do *remix* nos dias de hoje. <http://films.nfb.ca/rip-a-remix-manifesto/> O manifesto:

1. a cultura sempre se construiu baseada no passado;
2. o passado sempre tenta controlar o futuro;
3. nosso futuro está se tornando menos livre;
4. para construir sociedades livres precisamos limitar o controle do passado.

De acordo com Canclini (2008), piratas são aqueles que reproduzem, sem autorização e com fins comerciais, textos, imagens, músicas e outros bens culturais, cujos direitos estão protegidos por lei. Contudo, o compartilhamento de arquivos pela rede e o uso pessoal desses bens para o lazer ou entretenimento também acabam por constituir prática de pirataria para a indústria cultural. Tal perseguição aos usuários da internet se deve à justificativa de isso compromete a cadeia produtiva, prejudicando artistas e gravadoras. Contudo, é alvo de um paradoxo, como mostra Martinelli (2006, p. 72):

[...] a pirataria não tem muita autonomia e depende sempre da criação e do lançamento de novos produtos originais. Depende sintomaticamente de uma lógica técnica e comercial que é alheia ao seu controle, mas ao mesmo tempo lhe é fundamental, peça-chave de sua existência. Entretanto, não deixa de ser curioso o fato de que as grandes corporações, que se dizem as vítimas e maiores prejudicadas pela indústria pirata, são as mesmas que fornecem meios (máquinas e insumos) para que a pirataria se perpetue. Pode-se tomar como exemplo a Sony, empresa que atua no mercado fonográfico e também investe na produção de equipamentos tecnológicos, entre eles gravadores de CDs e mídias virgens que podem ser utilizados para copiar discos dos artistas contratados de sua gravadora. Assim, ao mesmo tempo em que a Sony combate a pirataria e, junto com outras empresas, exige que os governos adotem medidas de repressão, ela também alimenta essa indústria clandestina. Portanto, há aí uma contradição entre discurso e prática.

Especialmente é de se questionar, por exemplo, quanto ao uso de *softwares* piratas, o quanto esta prática significa uma universalização do uso, o que é muito interessante para as empresas proprietárias. O *software* proprietário circula com base em licenças restritivas. Você não adquire o produto, mas a sua licença, a propriedade continua com a empresa que o desenvolveu, é como ser inquilino do *software*⁶¹.

Apesar de desrespeitar a noção de direito, ao copiar o original o usuário se contenta com um custo mais acessível e uma ligeira sensação de inclusão social; entretanto, mantém-se escravizado e dependente desta tecnologia – embasbacado e maravilhado, conforme já vimos com Alencar (2009) – já que tais *softwares* possuem o código fonte fechado, o que vai contra os princípios de liberdade, segurança e privacidade de movimentos sociais que são emblemas na cibercultura, entre eles, o *Software Livre*.

Nesse sentido, cabe aqui uma observação: da pesquisa do Comitê Gestor da Internet no Brasil (2009) já citada, cerca de 83% dos entrevistados usam o sistema operacional⁶²

⁶¹ SILVEIRA, 2004.

⁶² Um sistema operacional é o principal programa do computador, é uma espécie de gerente executivo que administra todos os componentes de *hardware* e *software*, controlando arquivos, dispositivos (SILVEIRA, 2004).

Windows, 2% o Linux e 15% não souberam responder. Diversos ativistas utilizam o argumento jurídico de que, pelo Princípio Constitucional da Livre Concorrência, o Direito Autoral não pode ser usado para proteção de monopólios ou eliminação de concorrência. Nesse sentido, tanto pequenos negócios quanto os usuários finais são prejudicados por essa conduta. Paga-se por aquilo que não se conhece e que não se pode contribuir ou aperfeiçoar, permanecendo presos ao obscurantismo das tecnologias proprietárias. Ao contrário, pelo *Software Livre*, têm-se quatro liberdades: uso, cópia, modificação e redistribuição; para eles, a liberdade é a base para a colaboração, o que significa maior autonomia dos sujeitos frente às tecnologias. Tal movimento zela pelo conhecimento livre, segurança e privacidade, além de encorajar os usuários a conhecerem e explorarem a caixa preta da tecnologia.

Assim, cabe fazer um alerta ao que representa manter-se preso às tecnologias proprietárias. Além da questão econômica – manutenção da indústria do *software* – há outra implicação que se dá no plano simbólico: restrição da liberdade. No atual contexto, os movimentos sociais em rede se balizam por esta questão, por segurança e privacidade na internet, pouco respeitado pelas empresas proprietárias de *software* pela inacessibilidade ao seu código-fonte.

Para ilustrar as consequências deste tipo de conduta desrespeitosa aos direitos fundamentais, por meio da rede, empresas podem receber continuamente informação atualizada sobre as compras dos clientes, fornecendo perfis detalhados dos estilos de vida dos consumidores e todas as suas preferências, mapeando campanhas direcionadas para engajá-los em relações comerciais a longo prazo. Da mesma forma, os *cookies* – esses pequenos bits de *softwares* plantados em seu computador enquanto você navega na rede – coletam partes de dados pessoais que muitos usuários sequer sabem ou percebem, constituindo uma arena, onde sistemas de controle e vigilância trafeguem despercebidos, ficando abalado o direito à privacidade e segurança (SANTOS, 2003). Sobre a questão de segurança, vale a pena citá-la, principalmente quando 83% dos usuários de internet⁶³ utilizam um *software* proprietário – que impede o acesso ao seu código-fonte – como sistema operacional:

Em suma, nenhum sistema, principalmente aqueles voltados para a segurança da informação, poderá ser considerado seguro se não se pode auditá-lo. O acesso ao código-fonte é imprescindível para permitir uma correta avaliação dos sistemas disponíveis e, caso se julgue necessário, a consequente promoção das alterações cabíveis para se alcançar o nível de segurança criptográfica desejado. (UNGARETTI apud SILVEIRA, 2004, p. 72)

⁶³ COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2008.

Dentro deste contexto, os diversos vírus, programas maliciosos – *malware*⁶⁴ –, dispositivos de controle e vigilância, circulam na internet e estão atentos à nossa navegação, sem que saibamos como proceder para neutralizar tais ações, que prejudicam a liberdade da/na rede. Dentre as tecnologias do controle, Castells (2003, p. 141) inclui as tecnologias de identificação, vigilância e de investigação. Aquelas de identificação abarcam o uso de senhas, *cookies* e procedimentos de autenticação:

Os *cookies* são marcadores digitais automaticamente inseridos por *websites* nos discos rígidos dos computadores que se conectam com eles. Uma vez que um “*cookie*” foi inserido num computador, este passa a ter todos os seus movimentos *online* automaticamente registrados pelo servidor do *website* que fez a inserção.

Depois que recebe um *cookie*, um computador será alvo de comerciais específicos, a partir do registro e monitoramento dos hábitos de navegação do usuário na internet. Segundo Castells (2003, p. 143) “[...] nos EUA, 92% dos *websites* coletam dados pessoais de seus usuários e os processam segundo seus interesses comerciais”. Também nestes termos, as tecnologias de vigilância se baseiam em tecnologias de identificação para localizar o usuário individual e se caracterizam pela interceptação de mensagens, instalação de marcadores de rastreamento de fluxos de comunicação, a partir de uma localização específica de computador, com monitoramento da atividade das máquinas 24 horas por dia. Para ele:

[...] tecnologias de vigilância podem identificar um dado servidor na origem de uma mensagem. Depois, por persuasão ou coerção, governos, companhias ou tribunais podem obter do provedor de serviços da internet a identidade do réu em potencial. (CASTELLS, 2003, p. 142)

As tecnologias de investigação referem-se à construção de bancos de dados a partir dos resultados da vigilância e do armazenamento de informação rotineiramente registrada. Isto significa que um *software* confidencial e patenteado só pode ser modificado pelo seu dono e que o usuário torna-se prisioneiro de uma arquitetura que não conhece. Segundo Castells (2003, p. 144):

[...] produtos de *software* da Microsoft, como o *Word97* e *PowerPoint97*, incluem identificadores em cada documento que produzimos com a ajuda desses programas. A partir da identidade desses documentos é possível identificar o computador que os originou.

⁶⁴ O termo *malware* é proveniente do inglês *malicious software*; é um software destinado a se infiltrar em um sistema de computador alheio de forma ilícita, com o intuito de causar algum dano ou roubo de informações (confidenciais ou não). Vírus de computador, *worms*, *trojan horses* (cavalos de tróia) e *spywares* são considerados *malware*. Também pode ser considerada *malware* uma aplicação legal que por uma falha de programação (intencional ou não), execute funções que se enquadrem na definição supra citada. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Malware> Acesso em: 26 out. 2009.

Para o autor, a identificação digital é a regra e não a exceção na indústria. Como se sabe, a empresa Microsoft⁶⁵ exerce influência sobre praticamente todo o desenvolvimento tecnológico no mundo e abusa de sua posição dominante/monopolista. Tornou-se prática comum explorar seu controle sobre o mercado de *software*; sabendo que possui alto domínio do mercado pelo Windows, acaba por incorporar em seu sistema operacional também os seus *softwares* com direitos protegidos, impedindo competidores de desenvolver programas que dêem conta de superar esse efeito rede: *softwares* proprietários incorporados no pacote Windows e capilarizado por toda a sociedade. Para Silveira (2004) a interoperabilidade⁶⁶ depende da liberdade de uso desses padrões e linguagens de programação de computador. As linguagens básicas da rede deveriam ser públicas – não é socialmente viável que sejam apropriadas por alguma empresa ou grupo empresarial.

Segundo Castells (2003, p. 150), “[...] para fazer valer seus interesses, o comércio e os governos ameaçam conjuntamente a liberdade ao violar a privacidade em nome da segurança.” Contudo, para ele (2003, p. 150) “[...] num mundo de *software* de fonte aberta, a capacidade que têm o governo e as corporações de controlar a arquitetura fundamental das aplicações da internet é vastamente reduzida”.

Neste mesmo cenário, onde muitas formas de controle e vigilância têm se multiplicado, diversos movimentos e ativistas tiveram seus discursos e práticas bastante difundidos pelas redes sociais *online*, desde que os dispositivos de controle e vigilância para proteção dos seus lucros iniciaram uma caça à liberdade.

2.2.2 Usos, apropriações da tecnologia e despesa improdutiva

Com a proliferação das tecnologias e de maior acessibilidade (computador com banda larga), que multiplica os usuários interconectados, algumas mobilizações têm surgido em torno de valores culturais, alavancando debates para transformação social. Nessa esfera, o movimento *Software Livre*⁶⁷ surge para preservar uma esfera de liberdade da internet e

⁶⁵ Para saber como a Microsoft e a Apple surgiram, veja o filme “Piratas do Vale do Silício”. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_Silicon_Valley. Acesso em: 12 nov 2009.

⁶⁶ Capacidade que um *software* e um *hardware* possuem de se comunicar. A internet foi construída sobre padrões criados para assegurar a interoperabilidade entre *hardwares*, *softwares* e sistemas diferentes. No ciberespaço todos se comunicam embalados pelos protocolos abertos e comuns da rede mundial de computadores (SILVEIRA, 2004, p. 53).

⁶⁷ Assista ao documentário *Revolution OS* (2001) para conhecer a história do movimento *software* livre, Linux, GNU e Open Source. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Revolution_OS>. Acesso em: 14 mar 2010.

questiona o monopólio das empresas proprietárias de *software*, já que zela pelo compartilhamento e a distribuição mais equitativa dos benefícios da era da informação.

O início deste modelo aberto da economia do conhecimento se ancorou na iniciativa do pesquisador do Laboratório de Inteligência Artificial do MIT, Richard Stallman, em 1983, que criou um sistema capaz de rodar programas e aplicativos do Unix⁶⁸, sob uma licença livre. A partir do trabalho de Stallman, e outros inúmeros *hackers* que contribuíram com este projeto, Linus Torvalds, um jovem matemático finlandês, desenvolveu, em 1991, o sistema operacional Linux, mais flexível e robusto que o MS-DOS e o *Windows*. Surgia, assim, a filosofia do *software* livre, cujas quatro liberdades – uso, cópia, modificação e redistribuição – estão garantidas por meio da chamada GPL – *General Public License* – criada pela *Free Software Foundation*⁶⁹; a única restrição é torná-lo proprietário, ou seja, nenhum *software* derivado pode proibir o acesso ao seu código-fonte. Nesse sentido, o conceito de *copyleft* surgiu como contraposição ao instituído *copyright*, se funda nas liberdades para manter o jogo aberto a colaborações, permitindo contribuições de qualquer indivíduo, não restringindo o direito de cópia.

A indústria cultural distribui produtos protegidos pela propriedade intelectual como obra inviolável (cópia e circulação não autorizados) e implica em licenças restritivas de uso (*software* proprietário). Daí a grande diferença entre o *copyright*⁷⁰ e o *copyleft*. As empresas proprietárias de *software* desenvolvem-se mediante a comercialização do processo de inovação tecnológica em computação, sem compartilhar seus valores fundamentais. Fechar o código-fonte, atribuindo-lhe uma propriedade, representa também o aniquilamento do seu sentido como objeto de relação, como obra-acontecimento (LEVY, 1999), que difere da obra acabada. Em tempos de criação compartilhada, o propósito do trabalho artístico, então, se desloca para o acontecimento, ou seja, em direção à reorganização da paisagem de sentido que habita o espaço de comunicação, as subjetividades de grupo e a memória sensível dos indivíduos.

⁶⁸ O UNIX foi um sistema operacional potente e inovador criado em 1969 por Ken Thompson, nos Laboratórios Bell da AT&T. Dennis Ritchie, outro hacker do Bell inventou uma nova linguagem, chamada C, para uso no UNIX de Thompson. Os dois trabalharam nesses desenvolvimentos sem instruções específicas dos Laboratórios Bell. Assim o UNIX tornou-se um ambiente de *software* para todo tipo de sistema, libertando os programadores da necessidade de inventar linguagens específicas para cada máquina: o *software* tornou-se portátil, o que permitiu a comunicação entre computadores e programação de computador cumulativa (CASTELLS, 2003, p. 39).

⁶⁹ Saiba mais em: <http://www.fsf.org/>

⁷⁰ Direitos autorais outorgado aos autores de obras intelectuais (literárias, artísticas ou científicas) cuja reprodução (cópia) sem autorização do seu titular constitui um ato ilícito civil e criminal. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Copyright>

Nesse cenário, a disputa pelo conhecimento das técnicas e tecnologias torna-se o centro das economias e pode ser vetor de concentração ou desconcentração de riquezas. Em estudo realizado por Alan Story, da Universidade de Kent Canterbury, no Reino Unido, concluído em 2001⁷¹, declarou-se que, somente em 1999, os EUA receberam de *royalties* e licenças de propriedade intelectual cerca de US\$ 36, 5 bilhões sobre suas exportações globais. Neste mesmo ano, o Brasil enviou ao exterior US\$ 1 bilhão pelo pagamento de *royalties*. Em uma sociedade cada vez mais conectada, as linguagens básicas da comunicação mediada por computador não podem se tornar propriedades monopolistas. “As definições e a forma com que trataremos a propriedade informacional são instrumentos decisivos para a regulação social, a indução distributiva de riqueza e poder ou para sua concentração.” (SILVEIRA, 2004, p. 36)

Para ilustrar a recusa do *copyright* e a celebração da obra coletiva, um coletivo sem nome, assinando por Luther Blissett⁷², se difundiu pelo mundo no início dos anos 2000, intitulado suas ações de guerrilha psíquica, pois operava por táticas de sabotagem midiática que em muito confundiam o poder instituído. Paradoxalmente, essa guerrilha se tornou conhecida graças ao “desconhecido” de mão dupla: por suas verdades “inventadas” e pela falta de autoria declarada de suas ações: espalhavam histórias, simulavam fatos que, considerados como “furos” à mídia de massa, eram amplamente divulgados nos meios de comunicação para, em seqüência, serem ridicularizados pela sua espetacularização. Sobre a questão de autoria e mídia, Crippa (2002, p. 159) continua:

Será, então, possível pensar em terrorismo gerador de novas idéias e propostas positivas neste cenário global de novo milênio? A esta pergunta responde o livro Guerrilha Psíquica, de autoria coletiva, reunida sob o nome de Luther Blissett. [...] Luther Blissett é um fenômeno terrorista que atua na mídia, um terrorismo que, sem vítimas mortais, faz pensar e reconsiderar o poder dos meios de comunicação de massa, fornecendo espaços para a imaginação e a informação ‘alternativa’.

Concordo com Levy (1999, p. 153), ao afirmar que “[...] a figura do autor emerge de uma ecologia das mídias e de uma configuração econômica, jurídica e social bem particular.” Na contramão desse modo de produção, onde autoria e propriedade tornam-se, erroneamente, sinônimos, a distribuição aberta do *software* tem mostrado que é possível produzir tecnologia baseada na cooperação e na circulação livre de conhecimento, servindo como fator de desenvolvimento social. O *software* livre possui um autor ou vários, mas não possui donos e

⁷¹ SILVEIRA, 2004.

⁷² BLISSETT, Luther. Guerrilha psíquica. São Paulo: Ed. Conrad, 2001.

segue o modelo bazar – horizontal – de organização, ao contrário da catedral (proprietário) que é hierarquizado e não-colaborativo.

Autoria não deve ser confundida com propriedade. Qual seria o problema então de patentear⁷³ *softwares*?

A patente não pode ser conferida a uma idéia ou a uma descoberta. Ela foi criada para proteger invenções originais voltadas para a utilização industrial. A proteção só é feita sobre um objeto de uso prático. Processos como plano de saúde, métodos de ensino, esquemas de descontos em lojas ou, ainda, idéias abstratas e inventos que não possam ser industrializados não são objetos de patentes. (SILVEIRA, 2004, p. 32)

Teme-se que tal prática se multiplique, levando como exemplo:

O Escritório de Patentes norte-americano (United States Patent and Trademarks Office, USPTO) já concedeu patentes sobre métodos óbvios, tais como “um só click” (one click) para a realização de compras em sites da internet. Trata-se da patente nº 5.960.411 e é descrita como “A method and system for placing an order to purchase an item via the internet”. Também foram patenteadas as subpastas de Internet, a publicação da base de dados na *web*, entre outros absurdos. O governo dos Estados Unidos da América do Norte e suas indústrias pressionam o mundo para a imposição de sua legislação. (SILVEIRA, 2004, p. 33)

Para Silveira (2004), o objetivo desses grupos não é inovação nem avanço da tecnologia. Buscam acentuar o fluxo de riqueza com base nas patentes⁷⁴ que consolidaram no passado, bloqueando a liberdade do conhecimento e a possibilidade de superação da miséria, a partir da distribuição dos saberes que interessam à maioria das sociedades locais.

Para Castells (2003) a internet não é simplesmente uma tecnologia, é um meio de comunicação, uma infra-estrutura material de uma determinada forma organizacional: a rede. Para ele, os movimentos sociais da era da informação são essencialmente mobilizados em

⁷³ A patente é um título de propriedade temporária sobre uma invenção outorgado ao Estado aos inventores ou autores ou pessoas físicas ou jurídicas detentoras de direitos sobre a criação.

⁷⁴ Em cenário de grande disputa, a Associação Brasileira de Normas Técnicas aprovou, em 2008, o formato ODF como norma NBR ISO/IEC 26300:2008. ODF é um formato de arquivo usado para armazenamento e troca de documentos de escritório, como textos, planilhas, bases de dados, desenhos e apresentações em formato aberto e público, dotando o país de mais autonomia tecnológica ao acessar e recuperar arquivos e documentos, devendo ser incorporada pelo governo federal. Segundo o site da ODF Alliance América Latina: “conforme os documentos e serviços têm, de forma crescente, se transformado de papel para um formato eletrônico, surge o problema de que os governos e seus constituintes podem não ser capazes de acessar, recuperar e utilizar registros críticos, informações e documentos no futuro. Para permitir ao setor público um maior controle e o gerenciamento direto de seus próprios registros, informações e documentos, a ODF Alliance busca promover e expandir a utilização do *OpenDocument Format* (ODF). A aliança atua globalmente para educar os elaboradores de políticas, administradores de TI e o público em geral sobre os benefícios e oportunidades do *OpenDocument Format*, visando garantir que as informações, registros e documentos governamentais sejam acessíveis através de diversas plataformas e aplicativos, mesmo quando a tecnologia se altera hoje e no futuro”. Disponível em: <http://br.odfalliance.org/>

torno de valores culturais que reivindicam uma justiça social para todos, em vez da defesa de interesses de classe. Sua ação se dá em torno dos sistemas de comunicação porque é principalmente por meio deles que se consegue alcançar aqueles capazes de aderir a seus valores e atingir maior consciência social. Dessa forma, pretendem obter o mesmo alcance global dos poderes vigentes, exercendo seu próprio impacto com base em ações simbólicas. Nesse sentido, a internet é também cenário para questionamentos de ordem global.

Insisto no movimento *Software Livre*, pois este opera no inverso da lógica do capital e da acumulação econômica, ao defender que o código fonte (base do *software* livre) é uma expressão humana de trabalho intelectual e deve ser aberto, pois o conhecimento deve ser livre e a liberdade é a base do conhecimento e da colaboração, contribuindo, então, para o crescimento da inteligência coletiva, já citada por Levy (1999). Esta iniciativa é uma opção ideológica já que é uma escolha que visa uma evolução mais socialmente equilibrada das tecnologias da informação e comunicação, trazendo conseqüências de indiscutível valor na descentralização econômica e na ampliação da esfera cognitiva.

Segundo Castells (2003, p. 135), a dimensão política está sendo profundamente transformada, pois “[...] o poder é exercido antes de tudo em torno da produção e difusão de nós culturais e conteúdos de informação. O controle sobre redes de comunicação torna-se a alavanca pela qual interesses e valores são transformados em normas condutoras de comportamento”.

Percebendo que, para criar embates ao capital transnacional é preciso também renovar estratégias políticas nesta ordem global, ativistas, acadêmicos e pesquisadores denominam de *hacking* uma prática social designada por técnicas e métodos utilizados pelos *hackers*. Em síntese, estamos falando de apropriação tecnológica, uma espécie de movimento antropofágico⁷⁵ das novas tecnologias:

A apropriação tem sempre uma dimensão técnica (o treinamento técnico, a destreza na utilização do objeto) e uma outra simbólica (uma descarga subjetiva, o imaginário). A apropriação é assim, ao mesmo tempo, forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também forma de desvio (desviance) em relação às instruções de uso; um espaço completo pelo usuário na lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições. (LEMOS, 2006, p. 239)

⁷⁵ O movimento antropofágico foi uma manifestação artística brasileira da década de 1920. Baseado no Manifesto Antropófago escrito por Oswald de Andrade, o movimento antropofágico brasileiro tinha por objetivo a deglutição (daí o caráter metafórico da palavra “antropofágico”) da cultura do outro externo, como a norte americana e européia e do outro interno, a cultura dos ameríndios, dos afrodescendentes, dos eurodescendentes, dos descendentes de orientais, ou seja, não se deve negar a cultura estrangeira, mas ela não deve ser imitada. Foi certamente um dos marcos do modernismo brasileiro. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Movimento_antropof%C3%A1gico. Acesso em: 19 nov. 2009.

A ação destes sujeitos está ancorada pela ética *hacker*, que adota como conceito e filosofia o *Software Livre*, pois acreditam que o compartilhamento de informações beneficia a sociedade como um todo e que toda a informação deve ser livre; que o acesso a computadores – e qualquer outro meio que seja capaz de ensinar algo sobre como o mundo funciona – deve ser ilimitado e total. Na comunidade dos *hackers* não há distinção por autoridade, nem mérito acadêmico, mas são julgados segundo o seu *hacking*. Para eles, o *hacking* é equivalente a uma arte, onde a criatividade e descentralização superam qualquer forma de autoridade. A liberdade “[...] não é o único valor – a inovação tecnológica é a meta principal e o deleite pessoal da criatividade é ainda mais importante que a liberdade – mas é sem dúvida um componente essencial de sua visão de mundo e de sua prática como *hackers*” (CASTELLS, 2003, p. 42), aproximando a estética da técnica ao apostar na criação coletiva e criativa de um dispositivo técnico.

É preciso sensibilidade para captar os sentidos atribuídos às distintas práticas na rede, como um dever investigativo, sem adormecer e se acomodar a velhos paradigmas, já que as novas tecnologias evocam um trabalho multidisciplinar, do qual é necessário conhecer e explorar. E, para dar conta da aproximação entre a técnica e estética, recorro a um conceito operacional, a definição pragmatista de arte como experiência de Shusterman (1998), que aproxima a arte da prática social historicamente situada, pois, para ele “[...] a noção de prática ressalta as ações humanas, assim como reconhece os produtos de suas realizações”⁷⁶:

Mas, como afirmaria Dewey, a classificação redutora da arte às belas artes reflete, tanto quanto reforça, uma divisão viciosa da sociedade moderna entre trabalho prático (tido como intrinsecamente desagradável) e experiência estética (tida como fonte de alegria, embora sem função), divisão que se manifesta com frequência no antagonismo entre produção industrial, desagradavelmente inestética, e belas artes, perfeitamente inúteis. A divisão nítida que se estabeleceu entre belas artes e profissões produtivas repousa sobre uma oposição fundamental entre a prática e a estética que necessita ser questionada. Não há dúvida de que os trabalhos práticos possam ser executados e apreciados esteticamente (basta pensar em *hobbies* como a mercenária, a cerâmica, a pesca), assim como os esforços estéticos podem servir a fins práticos (o amor romântico, os cultos religiosos, as cerimônias sociais, e assim por diante). A suposta oposição entre prática e estética, se não é simplesmente um preconceito residual das diferenças de classe (entre uma classe trabalhadora, muito submersa num trabalho penoso para saborear as coisas esteticamente, e uma classe ociosa, distante da vida prática e dedicadas aos prazeres nobres), baseia-se então no fato de interpretarmos erroneamente a distinção funcional entre os meios e os fins como uma divisão fundamental ou uma oposição natural. (SHUSTERMAN, 1998, p. 40)

⁷⁶ SHUSTERMAN, 1998, p. 28

Nesse sentido, é preciso ousar uma aproximação entre vida e arte, onde tais práticas da cibercultura se situam, explorando habilidades técnicas que só fazem sentido por uma justaposição com a dimensão estética: “[...] repensar a arte como experiência, ao invés de pensá-la como produção externa, induz à lembrança de que a criação artística é em si uma experiência intensa, que forma tanto o artista como a obra” (SHUSTERMAN, 1998, p. 47).

Para Levy (1999), tanto aqueles que programaram as interfaces que nos permitem navegar na *web* quanto os inventores de programas, criadores de videogames e artistas que exploram as fronteiras dos dispositivos interativos, são engenheiros de mundos, favorecem a inteligência coletiva, constituem práticas que aproximam novamente técnica e estética.

Articulando tais dimensões, a cultura *hacker* se ancorou ao conjunto de valores e crenças que emergiu das redes de programadores de computador, que interagem *online* em torno de sua colaboração em projetos autonomamente definidos de programação criativa. Tais práticas tinham como características a autonomia dos projetos frente às instituições ou corporações e a interconexão como base tecnológica. “Para o *hacker* em uma sociedade científica, tecnológica e de informação, o desejo de saber (os sistemas de computador), de liberdade (de informação) e de apropriação (da técnica) não podem ser vistos como ilegais ou anticonvencionais”. (LEMOS, 2004, p. 242)

Para Lemos (2004, p. 237), “[...] o *hacking* é o símbolo maior da cibercultura, podendo ser visto pela ótica da astúcia dos usos (Perriault⁷⁷), do desvio (Becker⁷⁸) e da despesa improdutiva (Bataille)”:

Os *outsiders* (*hackers*, *cyberpunks*) da cibercultura vão operar com um desvio na lógica de produção e consumo das novas tecnologias. Embora minoritários, sua influência não é menor, sendo mesmo dominante no uso dos internautas hoje. De certa forma, todos encarnamos o espírito do *hacking*, ao lutarmos contra os spams, contra a invasão de privacidade⁷⁹, pela liberdade de expressão no ciberespaço, contra a censura, etc. (LEMOS, 2006, p. 240)

Nesta esteira, a despesa improdutiva se caracteriza pelas perdas e excessos naquilo que a acumulação capitalista e produtivista constitui como norma. Logo, no âmbito do que é útil e que se baseia no princípio em que todos os esforços devem se reduzir à necessidade material de produção e conservação, não teria lugar os prazeres furtivos, a arte, os jogos como protagonistas na produção de sentido. Para Lemos (2004), a noção de despesa como perda é ligada, aqui, à noção de sacrifício e destruição, fonte das coisas sagradas, dos jogos

⁷⁷ PERRIAULT, J. La logique de L’usage. Essais sur les machines à communiquer. Paris, Flammarion, 1989.

⁷⁸ BECKER, Howard S. *Outsiders*. Studies in the Sociology of Deviance. Macmillan, 1966.

⁷⁹ Saiba mais em MELO, 2006a.

agonísticos e da arte em geral e estão na contramão das concepções racionalistas e econômicas do século XVIII. No limiar do século XXI, a cibercultura parece crescer nesse excesso.

3. CAPÍTULO 2 – APREENDER: por um modelo aberto e colaborativo na economia das trocas – estetização e politização das tecnologias

O terreno da cibercultura permitiu o desenvolvimento de práticas, das mais distintas formas, que, de modo geral, sem querer ser maniqueísta, estão vinculadas, de um lado, ao mercado e lucro e, de outro, a ações subversivas e novas formas de organização social, que se manifestam em prol de uma cultura livre. Esta luta está baseada numa batalha econômica – que é totalmente político-cultural – na qual os ativistas – estudantes, pesquisadores, *hackers* – defendem um novo modelo – aberto e colaborativo – para a produção de cultura, baseada na criação e circulação de bens intangíveis – dada a era digital –, alimentado pelo argumento que as idéias são bens não-rivais. A rivalidade no uso de um bem é o elemento constitutivo de sua apropriação, ou melhor, das possibilidades de se exercer sobre ele a propriedade. Não podemos submeter e transformar relações não comerciais (idéias, produção do conhecimento) em comerciais, lançando novas exclusões. Para elucidar tal afirmativa, Silveira (2004, p. 26) é bem didático no exemplo:

A criação de uma máquina, um novo *software* ou um novo processo, ou seja, a idéia de como fazê-los permite que vários agentes a realizem ao mesmo tempo, em distintos lugares. Uma vez criada, a idéia se liberta de seu criador e pode ser apropriada por qualquer um que a observe ou tenha acesso a ela. Um novo método de preparar pastéis pode ser imediatamente copiado e praticado por mais de um restaurante. Já a máquina de moer café, se estiver em um estabelecimento, não estará em outro. O produto físico é presente e as idéias são onipresentes.

Sabendo que a informação é uma ideia, pode ser usada sem desgaste, já que é um bem não rival, o engajamento da sociedade civil tem representado um marco na busca por democracia na era informacional, já que estes saberes e conhecimentos podem ser reproduzidos sem perda e que a sua circulação sob outros moldes incentiva a colaboração dos usuários, expandindo processos criativos, ao mesmo tempo em que questiona a noção de propriedade e exploração das licenças que constituem os monopólios. Redistribuir o conhecimento neste momento histórico significa redistribuir poder e riqueza⁸⁰ tornando os países menos dependentes de tecnologias proprietárias que aprisionam os códigos, a essência do *software*⁸¹.

⁸⁰ SILVEIRA, 2004.

⁸¹ Devido a esse engajamento de ativistas, em maio de 2003, o governo federal passou a adotar o *software* livre como paradigma do desenvolvimento e uso das tecnologias da informação em função de cinco argumentos: macroeconômico (redução de pagamento de *royalties*), segurança (transparência do código-fonte, permitindo auditorias e aperfeiçoamentos), autonomia tecnológica (ampliação da capacidade de produzir tecnologia),

Nesse sentido, o *hacking* como atitude e comportamento (apropriação técnica) das vivências e práticas do tempo livre na era digital, propiciou o desenvolvimento da filosofia do *Software* Livre, ancorado numa outra natureza de troca simbólica, que subverte totalmente a lógica do capital:

A criação do GNU/Linux foi possível porque, na maioria dos casos, programadores dedicaram seu tempo “livre” a desenvolver o *software*, sem esperar remuneração ou direitos autorais em troca, mas apenas para poder participar de um modelo colaborativo global e, como o próprio Linus Torvalds alega, por incentivos que não guardam relação direta com benefícios econômicos, mas sim com interesses sociais e individuais. [...] Muitos fazem isso porque consideram esta atividade divertida, outros o fazem porque acreditam estar retribuindo conhecimento à sociedade, e outros ainda porque passam a se sentir parte de uma iniciativa global, que pode beneficiar diretamente centenas de milhares de pessoas, senão a humanidade como um todo. (LEMOS, 2005, p. 81)

Este modelo, iniciado por Richard Stallman e popularizado por Linus Torvalds, estabeleceu um novo paradigma de produção, uma nova forma de organização econômica, que não se filia à dualidade empresa/mercado. O *software* livre serviu e continua servindo de exemplo para que outras iniciativas surjam na esteira da produção de trabalhos coletivos, globais e abertos, possível pela imaterialidade dos bens e pela interconexão da sociedade em rede.

Dessa forma, a criação do modelo *Creative Commons* surge como estatuto jurídico desta nova forma de produção. Esta iniciativa foi concebida pelo professor Lawrence Lessig, da Escola de Direito da Universidade de Stanford, e tem como objetivo desenvolver licenças para que trabalhos possam ser disponibilizados na forma de modelos abertos. A preocupação central do seu trabalho é sobre o futuro da cultura e, para isso, sugere reformas. A palavra *commons* abarca aqueles bens econômicos que são não-competitivos, ou seja, a utilização do bem por uma pessoa não exclui que outras pessoas dele se utilizem igualmente; e não-exclusivos – uma vez que o bem tenha sido produzido, é muito difícil, senão impossível, excluir alguma pessoa de ter acesso a ele⁸².

Bens intelectuais configuram-se por sua própria natureza como bens públicos, no sentido de serem não-competitivos e não-exclusivos. Se a não-competitividade e a não-exclusividade eram imperfeitas no passado com relação a alguns bens intelectuais, já que estes precisavam materializar-se em suportes físicos como livros,

independência de fornecedores (esquiva do aprisionamento à empresa proprietária de *software*), e, por fim, o argumento democrático. Tais argumentos são suficientemente fortes para induzir a uma *pedagogia da migração* do *software* proprietário ao *software* livre, tanto em instituições como em domicílios (ALENCAR, 2007).

⁸² LEMOS, 2005, p. 168.

compact discs ou celulóide, com o avanço tecnológico, cada vez mais estes bens tornam-se bens públicos perfeitos, no sentido de que avançam cada vez mais para sua imaterialidade. (LEMOS, 2005, p. 170)

A iniciativa *Creative Commons* surgiu nos EUA e o Brasil foi o terceiro país a se integrar, depois da Finlândia e o Japão. No nosso país, o *Creative Commons* funciona em parceria com a Escola de Direito da Fundação Getulio Vargas no Rio de Janeiro, que traduz e adapta ao ordenamento jurídico brasileiro as licenças. Com esta licença flexível⁸³, o autor escolhe sob quais instrumentos jurídicos permite o acesso à sua obra, criando uma alternativa ao direito de propriedade intelectual tradicional. “Para essas pessoas, não faz sentido nem econômico, nem artístico, que seus trabalhos se submetam ao regime de ‘todos os direitos reservados’” (LEMOS, 2005, p. 83). Isso pode incentivar e autorizar a livre cópia, distribuição e utilização da obra pelo autor, contudo, sob alguns pontos de sua escolha, a saber:

Atribuição

Esta licença requer que a obra seja sempre atribuída ao autor original.

Vedada a criação de obras derivadas

Esta licença requer que a obra seja sempre mantida intacta, sendo vedada sua utilização para a criação de obras derivativas.

Vedados usos comerciais

Esta licença veda qualquer distribuição, cópia e utilização que tenha fins comerciais.

Compartilhamento pela mesma licença

Esta licença impõe a condição de que, se a obra for utilizada para a criação de obras derivativas, o resultado deve ser necessariamente compartilhado pela mesma licença.

Recombinação (Sampling)

O autor pode ou não autorizar a livre cópia, distribuição e utilização da obra. Entretanto, ele autoriza sempre a utilização parcial ou recombinação de boa-fé da obra, por meio do emprego de técnicas como “sampleamento”, “mesclagem”, “colagem” ou qualquer outra técnica

⁸³ Flexíveis porque permite ao autor a escolha sobre como o bem deve circular, estando, portanto, entre o *copyright* e o *copyleft*.

artística, desde que haja transformação significativa do original, levando à criação de uma nova obra. A distribuição das obras derivadas fica automaticamente autorizada para o autor que recriou a obra do autor original.

CC-GPL e CC-LGPL

Ambas são destinadas ao licenciamento de *software*.

Para elucidar uma prática artística que trabalhe com a idéia de *sampling*, talvez um exemplo de grande amplitude no Brasil seja o movimento tecnobrega – mistura do brega paraense com o *tecno* (música eletrônica), que tornou-se bastante popular nas periferias de Belém do Pará. Sua originalidade se deve ao processo de criação e circulação de cultura. Para Levy (1999), no *tecno* cada ator do coletivo de criação extrai matéria sonora de um fluxo em circulação em uma vasta rede tecno-social. Para ele (1999, p. 142):

Cada um é, portanto, ao mesmo tempo produtor de matéria-prima, transformador, autor, intérprete e ouvinte em um circuito instável e auto-organizado de criação cooperativa e de apreciação concorrente. Esse processo de inteligência coletiva musical estende-se constantemente e integra progressivamente o conjunto do patrimônio musical gravado.

Da mesma forma, temos o funk carioca, a música eletrônica brasileira, nas palavras do DJ Marlboro, no documentário Rip!. Outros exemplos de “cabanagem digital” podem ser conferidos no trabalho de Lamarca (2008).

Se pensarmos um pouco, percebemos que é da apresentação e constituição deste modelo aberto e colaborativo que emerge uma nova forma de produção cultural – ancorada no movimento do *software* livre e nas licenças *Creative Commons*. Podemos inferir que se trata de uma modalidade de jogo que, em muito se aproxima das descrições do jogo ideal de Deleuze (1998), ao mesmo tempo em que guarda semelhanças com a dádiva mediada por computador, explorada por Aguiar (2007) e Murillo (2009), pois para este último (2009, p. 87), 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”.

Nesse sentido, dialogando com Deleuze (1998), o jogo ideal seria aquele sem regras precisas, onde não comportam vencedores nem vencidos, em oposição aos jogos conhecidos que abandonam o acaso e remetem a uma outra atividade – o trabalho ou a moral – das quais são a caricatura ou a contrapartida: modelo moral do bem ou do melhor, modelo econômico das causas e efeitos, dos meios e dos fins. Compreendo que a ausência de regras, segundo o

autor, se dá no plano da criação, já que as liberdades sugeridas, por exemplo, em uma mídia livre, não se constituem como fator limitante à criatividade. Tal ideia se aproxima, então, da noção dos jogos e brincadeiras, ao remeter a ideia de partilha, de imaginação, de (des)construção, que difere da noção esportiva, na qual carrega consigo a competição que leva à dissolução entre vencedores e vencidos.

Dialogando ainda com Deleuze (1998), é preciso imaginar outros princípios, aparentemente inaplicáveis. Ao se referir à inexistência de regras, aposta no lance e no caráter inventivo como sua regra fundante, ou seja, a única regra é jogar, improvisar, participar, contribuir. Dessa forma, encontramos correspondência no conceito do *software* livre, pois as suas quatro liberdades acabam por proteger a própria possibilidade de improvisar, participar, contribuir. A única “regra” do *software* livre é assegurar a própria existência do jogo, que consiste em ramificar as jogadas. Para isso, mantém o código-fonte (sua essência) sempre aberto ao assegurar a não possibilidade de adicionar restrições para negar às outras pessoas as liberdades principais, ou seja, o *copyleft* protege a obra contra a ideia de propriedade, assegurando que obras derivadas circulem sob a mesma condição de liberdade.

Garantir estas liberdades significa assegurar o terreno onde o *software* livre se funda, onde cada atualização do código nos revela um novo aspecto no jogo, incitando a sua continuidade. Segundo Levy (1999), as artes da cibercultura – compreendidas como experiências – reencontram a grande tradição do jogo e do ritual, pois em ambos, nem autor nem gravação são importantes, mas antes, o ato coletivo aqui e agora. Nesse sentido:

Ver a arte como experiência responde a todos esses problemas colocados pela separação entre arte e vida. Como experiência, a arte é evidentemente uma parte de nossa vida, uma forma especialmente expressiva de nossa realidade, e não uma simples imitação fictícia dela. Em segundo lugar, dado que a experiência precisa combinar os diferentes motivos e materiais que constituem nosso meio, e visto que nós abordamos cada contexto através de uma percepção intencional, podemos esperar que a experiência artística acolha elementos práticos e cognitivos sem perder a sua legitimidade estética. Dewey é bem explícito em relação a este ponto. “A experiência estética é sempre mais do que estética”. Seus materiais diversos, que não são em si intrinsecamente estéticos, “tornam-se estéticos à medida que entram num movimento rítmico ordenado em vista de uma consumação. O material é amplamente humano” (e inclui “o prático, o social e o educativo”), e a função da arte é a de moldá-la num todo integrado. (SHUSTERMAN, 1998, p. 45)

Conjugando vida e arte, técnica e estética, o conjunto de jogadas – compreendidas como colaboração e reciprocidade – afirma todo o acaso e não cessa de ramificá-lo em cada jogada. Quanto mais se contribui, mais o jogo (modelo aberto de produção cultural) cresce, atraindo novos lances. O jogo ideal é a realidade do próprio pensamento, pois só o

pensamento pode afirmar todo o acaso, fazer do acaso um objeto de afirmação, ao invés de dividi-lo, dominá-lo, para apostar, para ganhar (modelo fechado). Por essa natureza, tais jogos (abertos) perturbam a realidade, a moralidade e a economia do mundo, pois operam num sistema de endividamento mútuo – dádiva mediada por computador – relacionado ao acaso, que não guarda semelhança com aquele endividamento financeiro:

Os lances são sucessivos uns com relação aos outros, mas simultâneos em relação a este ponto que muda sempre a regra, que coordena e ramifica as séries correspondentes, insuflando o acaso sobre toda a extensão de cada uma delas. O único lançar é um caos, de que cada lance é um fragmento (DELEUZE, 1998, p. 62).

Aguiar (2007), ao investigar a comunidade GNOME de *software* livre, afirma que, muito além de um mero compromisso contratual (formal), este sentimento de “endividamento” com o grupo e com o projeto é algo que o *hacker* parece dar livremente a si mesmo. Afinal, não por acaso, contribuir voluntariamente com o GNOME significa também algo que proporciona a feliz sensação “[...] de devolver para a comunidade o que ela te deu: toda liberdade que ela te deu; e o código que ela te deu para você usar” (p. 86).

Esta lógica de apropriação das tecnologias digitais inspiradas num modelo aberto⁸⁴ e colaborativo de produção cultural, por sua vez, alimenta uma cultura do dom, determinada, não pelo retorno monetário ou acumulação de bens, mas sim, pelo valor social e cultural da informação, conhecimento ou código que é “doado”.

A liberdade combina-se com cooperação através da prática da cultura do dom, que acaba por levar a uma economia do dom. Um *hacker* divulga sua contribuição para o desenvolvimento do *software* pela net na expectativa de reciprocidade. A cultura do dom no mundo *hacker* distingue-se de outras análogas. Prestígio, reputação e estima social estão ligados à relevância da doação feita à comunidade. Assim, não se trata apenas da redistribuição esperada pela generosidade, mas da satisfação imediata que o *hacker* tem ao exibir sua engenhosidade para todos. Além disso, há a gratificação envolvida no objeto ofertado. Ele não tem apenas valor de troca, tem também valor de uso. O reconhecimento vem não só do ato de doar, como da produção de um objeto de valor (*software* inovador). (CASTELLS, 2003, p. 43)

As trocas deste modelo aberto são, na realidade, um processo onde as pessoas estabelecem vínculos entre si, superam o valor material do objeto trocado e dão outros sentidos à existência. Esta natureza simbólica das trocas sobrepõe-se à lógica econômica. Para Aguiar (2007, p. 78), referindo-se ao “trabalho a troco de nada” da comunidade GNOME:

⁸⁴ Confira a Carta pela Inovação, Criatividade e Acesso ao Conhecimento – Direitos Humanos para Cidadãos e Artistas na Era Digital desenvolvida no Fórum de Cultura Livre de Barcelona entre outubro e novembro de 2009. Trechos em português aqui: <http://culturadigital.br/blog/2009/11/12/carta-de-barcelona-implicacoes-politicas-e-economicas-da-cultura-livre/comment-page-1/#comment-486>. Carta completa em inglês: http://fcforum.net/files/CHARTER_short.pdf

“[...] o fator organizacional dessa comunidade *on-line* não está associado nem ao dinheiro, nem à acumulação de bens; mas à paixão e ao prazer de criar juntos algo que seja reconhecidamente valioso entre seus pares, em termos tecnológicos e sociais”.

De acordo com o autor, a dinâmica empreendida pelos *hackers* – partícipes da filosofia do *software* livre – estaria, assim, associada a uma “regra de ouro” fundada na tripla ação de dar, receber e retribuir que diversos autores⁸⁵ denominaram de prática da “cultura do dom”, que induziria a manifestação de uma suposta economia da dádiva. A dádiva que fundamenta a sociabilidade entre os sujeitos pelo princípio de reciprocidade também está presente no ciberespaço.

Isto significa dizer que, de acordo com tal concepção, a dádiva não é considerada como um objeto ou um bem doado; é uma relação de troca, onde o bem circula em nome ou a favor do vínculo entre os atores, entre um coletivo. Esse bem, que acaba servindo de “ponte” para a relação, pode ser, tanto um objeto (material tangível), como também, uma palavra, uma idéia, um conhecimento ou um código-fonte (AGUIAR, 2007).

Trata-se de uma paradoxal dimensão humana. Aliás, muitas práticas do lazer contemporâneo são, ao mesmo tempo, interessadas e desinteressadas, espontâneas e obrigadas; “[...] é aí nesse ponto, imersa nessa tensão, nesse jogo subjetivo entre espontaneidade e dever, gratuidade e interesse que se situa a dádiva” (AGUIAR, 2007, p. 88) Nesse ponto é importante distinguir o interesse em duas categorias diferentes presentes nestas práticas: o *interesse em* e o *interesse por* (prazer):

O primeiro tem uma natureza instrumental, quando uma determinada ação é feita não porque se tem prazer em realizá-la, mas porque se tem *interesse em* fazê-la para alcançar outros fins, dentro de uma perspectiva utilitária. Por outro lado, quando se sente *interesse por* alguém ou por algo, a ação se efetua por si só, por paixão, tornando-se ela um fim em si mesma. Partindo dessa distinção, pode-se dizer que a dádiva está ligada a uma ação que se efetua por si, mas que, ao mesmo tempo, acaba gerando prazer, criatividade, reconhecimento e prestígio. Este tipo de motivação, de *interesse por*, normalmente se manifesta em detrimento dos interesses instrumentais (*interesse em*) que visam, por exemplo, uma vantagem unilateral em oposição a relação que se estabelece. Partindo dessa distinção, a dádiva não deve ser pensada sem interesse ou fora dele, mas contra o interesse instrumental (*interesse em*). Ela é o movimento que, para fins da aliança ou (e) criação, subordina os interesses instrumentais aos interesses não instrumentais. (AGUIAR, 2007, p. 72)

Dessa forma, a economia da dádiva opera com uma fluidez entre aspectos aparentemente antagônicos, mas que se complementam, pois “[...] se não existe dádiva

⁸⁵ APGAUA, 2004; CASTELLS, 2003; KOLLOCK, 1999; RAYMOND, 1999.

desinteressada, por outro lado existe desinteresse na dádiva” (AGUIAR, 2007, p. 72), já que não há nenhum tipo de expectativa de remuneração monetário direto.

Para Murillo (2009), há o desinteresse como recusa do puramente econômico e o desinteresse como manifestação da disposição generosa; são estruturas incorporadas na forma de um *habitus* como esquema gerador de práticas, interiorizado pelos agentes sociais em determinados espaços de socialização. Por fim, há liberdade, já que no circuito da dádiva não há acordo formal ou contrato que obrigue a reciprocidade; há obrigação, porque existe um sentimento de dívida, mas que difere radicalmente da esfera do Estado ou de mercado, porque é uma contribuição voluntária para retribuir as liberdades que lhe foram dadas:

Partindo de todas essas constatações, a realidade desse fenômeno organizacional empreendido nos liames digitais da Internet não deixa dúvidas a seu respeito: existe um engajamento não-contratual associado a uma forma de circulação de bens que difere completamente de outras organizações ligadas à esfera do mercado ou do Estado. Isto significa dizer que, além de não ter nenhuma perspectiva de retorno lucrativo, nessa organização as ações não são impostas por lei ou contrato. [...] De forma ainda direta, trata-se então de uma nova expressão da dádiva moderna: um sistema de dádiva mediada por computador, tanto na natureza como no modo de funcionamento e organização do trabalho⁸⁶.

Segundo Castells (2003, p. 135), a internet põe as pessoas em contato numa ágora pública, para expressar suas inquietações e partilhar suas esperanças e é “[...] por isso que o controle dessa ágora pública pelo povo seja a questão política mais fundamental suscitada pelo seu desenvolvimento”. “Se não podemos escapar ao mundo tecnológico, devemos tornar as tecnologias ferramentas de prazer, de comunicação e de conhecimento” (LEMOS, 2004, p. 245); o que seria isto, senão uma estetização e politização das tecnologias?

Para Lemos (2004), a tecnologia deve tornar-se instrumento fundamental de compartilhamento de experiências, de prazer estético e busca de informações. Esta é a expressão do seu uso subversivo e, conseqüentemente, de uma apropriação dionisíaca, uma atitude política em relação aos dispositivos técnicos. Daí a necessidade de repensarmos a mediação cultural na rede para refletirmos sobre a possibilidade da animação cultural no ciberespaço.

3.1 Cartografia dos fluxos e mediação cultural na rede

A era da internet foi aclamada como o fim da geografia. De fato, a internet tem uma geografia própria, uma geografia feita de redes e nós que processam fluxos de informação gerados e administrados a partir de lugares. Como a unidade é a rede, a

⁸⁶ AGUIAR, 2007, p. 92 et seq.

arquitetura e a dinâmica de múltiplas redes são as fontes de significação e função para cada lugar. O espaço de fluxos resultante é uma nova forma de espaço, característica da Era da Informação, mas não é desprovida de lugar: conecta lugares por rede de computadores telecomunicadas e sistemas de transporte computadorizado. Redefine distâncias, mas não cancela a geografia. Novas configurações territoriais emergem de processos simultâneos de concentração, descentralização e conexão espaciais, incessantemente elaborados pela geometria variável dos fluxos de informação global. (CASTELLS, 2003, p. 170)

Nesta citação, Castells (2003) se refere à geografia técnica (infra-estrutura das telecomunicações com base na conexão em banda larga), à geografia dos usuários (distribuição desigual dos usuários pelo mundo) e à geografia econômica (fabricação de equipamento e projeto de tecnologia da internet). Contudo, a noção de cartografia dos fluxos, como mapeamentos de percursos e derivas pelo ciberespaço nos parece mais interessante para introduzirmos a idéia de campo em disputa.

Foi pensando assim que a agência de *design* experimental de Tóquio “*Information Architects*”⁸⁷, criou o *Web Trend Map*⁸⁸, um mapa da internet projetado sobre a linha de metrô de Tóquio, onde as estações, as linhas do metrô e as suas relações representam domínios e personalidades (*trend setter*⁸⁹) cuidadosamente selecionados em virtude de seus valores como tráfego, rendimento, idade, propriedade e sua natureza na rede, distribuídas em 13 linhas de tráfego, entre elas: aplicativo, publicação, opinião, criatividade, dinheiro, conhecimento, anúncio, compartilhamento, entretenimento. No mapa, as alturas das estações representam o sucesso do negócio de acordo com o tráfego, a receita e atenção na mídia; a largura ilustra a estabilidade como entidade de negócio. A posição, para dentro ou para fora da linha principal, indica a aproximação ou distanciamento das grandes concentrações de tráfego que determinam posições centrais ou de subúrbio na rede.

Dessa forma, é preciso pensar na internet como um complexo campo de interesses em rede, onde os fluxos indicam o nível de força que se opera no tecido social. Daí a necessidade, mais do que nunca, de renovar o papel político do mediador numa sociedade cada vez mais conectada. As sociedades estão se informatizando e se conectando em rede e o ciberespaço encontra-se em disputa. As relações de poder tal qual estão configuradas são “[...] produtos de conflitos concretos, batalhas travadas no campo econômico e no terreno do simbólico”⁹⁰.

⁸⁷ <http://informationarchitects.jp/>

⁸⁸ <http://informationarchitects.jp/wp-content/uploads/2009/07/wtm4-final.png>

⁸⁹ Pessoas que lançam tendências, que são referências e possuem grande popularidade na sua especialidade.

⁹⁰ MARTIN-BARBERO, 2006, p. 286.

É preciso aproveitar o excesso de informação, excesso de tecnologia e excesso do social⁹¹ para redefinir a noção de mediação cultural no ciberespaço. Criar instâncias de mediação entre os agentes da comunicação significa ampliar ou não os graus de interatividade, aproveitando a potencialidade das tecnologias digitais e sua capacidade de ampliação do diálogo, instaurando a idéia de um mediador como agente político de transformação.

Nesse cenário, a era da informação também gera novas formas de exclusão. É preciso pensar em formas de mediação frente à tamanha exposição às fontes de informação. Segundo Vaz (2001, p. 47) “[...] se atentarmos mais uma vez para os investimentos capitalistas no ciberespaço, percebemos que a rede admite e requer formas próprias de mediação”. Para ele, o excesso de informação característico da rede implica a emergência de novos mediadores. Tais agentes poderão se configurar, sobretudo, como filtros na internet; uma espécie de facilitador de expressões individuais, incluindo a criação de espaços para que os indivíduos possam se expressar e se reunir.

Velho e Kuschnir⁹² (2001) consideram os mediadores como agentes de transformação, cuja atuação tem o potencial de alterar fronteiras, transitando informações e valores. Para os autores, a dinâmica da mediação associa-se à noção de liberdade, na medida em que sublinha-se a possibilidade de escolha, diante dos condicionamentos e determinações socioculturais mais abrangentes. A análise crítica das distintas vivências é uma leitura que o animador cultural deve ter, principalmente porque, segundo Gonzáles (2007), este deve optar por defender toda liberdade de expressão dos indivíduos e coletivos sociais, facilitando processos de comunicação interativos, participativos e de inclusão.

A mediação é fundamental no que se refere à capacidade de um grupo converter-se em protagonista de seu próprio crescimento, incentivando-o ao uso de ferramentas e recursos necessários para a conquista de uma autonomia, facilitando as trocas, compartilhando responsabilidades para a criação e manutenção de redes cooperativas. A “mediação é uma ação social permanente, nem sempre óbvia, que está presente nos mais variados níveis e processos interativos” (VELHO; KUSCHNIR, 2001, p. 9).

Apesar do desequilíbrio de distribuição e uso das tecnologias, devemos constatar que a exclusão não se dá somente pela falta de acesso e conexão, mas também, pela ausência de uma educação para a diversidade do lazer na internet. Interessada na sensibilização dos sujeitos para a ampliação de suas vivências na rede, aponto uma preocupação na construção

⁹¹ LEMOS, 2004, p. 77.

⁹²VELHO, Gilberto; KUSCHNIR, Karina (org). Mediação, cultura e política. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001.

de metodologias de intervenção para uma educação para o lazer na cultura digital. O ciberespaço está se convertendo em centros de relação, encontro e ocupação do tempo livre, um lugar onde experimentar e compartilhar vivências e consumir produtos e serviços dessa nova cultura virtual que organiza a rede (González, 2007, p. 125). Dentro das diversas práticas vividas nesse espaço, encontramos campos de interesses antagônicos, que nem sempre estão claros.

Por isso, dentro do campo de intervenções do lazer, aposto na Animação Cultural como uma possibilidade de ampliação do debate acerca do compromisso de intervenção pedagógica frente ao novo contexto cultural, que nos aponta práticas com diversos interesses, sejam eles de consumo, entretenimento ou desenvolvimento. É preciso pensar numa nova postura do animador cultural, em que dialoga com as novas tecnologias da informação e comunicação, atualiza metodologias de intervenção e repensa sua função política frente aos debates travados.

3.2 Defesa da Animação Cultural no Brasil

Por longos anos, o profissional de lazer viu-se apenas como responsável por atividades de recreação e informação cultural. Recentemente, essa concepção começou a ser repensada. No contexto atual de um crescente ativismo por parte de setores significativos da sociedade civil, a Animação Cultural também adquire novas cores e complexidade. Reconhecendo que a luta no campo da cultura é uma possibilidade real de ação política, o novo animador passa a se entender como mediador e não mais como “instrutor”. Ele deve procurar, antes de mais nada, a articulação produtiva entre saberes diferenciados. Ele deve, sobretudo, ser capaz de questionar e problematizar, em sua atividade pedagógica profissional, as noções de arte, cultura e estética dominantes e estimular, como a grande prioridade de sua tarefa de educador, formas de recepção cultural ativa e, conseqüentemente, o exercício crítico diante dos fenômenos culturais e sociais. Ele deve se empenhar para que nunca a estética se mostre desvinculada da ética, seja na construção de novos olhares, de percepções artísticas e culturais, mas também como um elemento para a construção da cidadania através da fruição estética⁹³

É a partir destas palavras que iniciamos um conjunto de reflexões sobre a relação entre a cibercultura e a animação cultural na rede. Ao pensarmos no campo em disputa do ciberespaço e os questionamentos dos ciberativistas, percebemos que o atual contexto, de práticas vivenciadas no tempo do lazer na internet, nos apresenta um terreno fértil para a intervenção pedagógica, a partir de uma metodologia de trabalho que opera com a idéia de

⁹³ Heloísa Buarque de Hollanda em prefácio ao livro de Victor Andrade de Melo “A Animação Cultural – conceitos e propostas”.

mediador como agente político, cujo papel primordial é o de instalar um incômodo, um conflito, problematizando o campo da cultura.

Nesse sentido, Gadotti (1995) chama de pedagogia da práxis aquilo que, em 1978, denominou de pedagogia do conflito. De acordo com o autor, a pedagogia da práxis é a teoria de uma prática pedagógica que procura não esconder o conflito, a contradição, mas, ao contrário, os afronta, desocultando-os, pois o conflito está na base de toda pedagogia:

Conflito é uma categoria que continuo utilizando como essencial a toda pedagogia. O papel do pedagogo é educar e educar supõe transformar e não há uma transformação pacífica. Ela sempre é conflituosa. É sempre uma ruptura com alguma coisa, com preconceitos, com hábitos, com comportamentos, etc. (GADOTTI, 1995, p. 29)

Tendo o conflito como elemento provocador de debate e como característica presente na animação cultural, o que está em jogo é uma articulação entre um campo teórico interdisciplinar em ascensão – estudos do lazer – bastante crítico em relação às políticas culturais, e as práticas cotidianas daqueles trabalhadores da cultura, para pormos em diálogo teoria e empiria, a fim de elevarmos a um outro patamar o constructo de uma metodologia de trabalho que sirva, tantos aos profissionais que se formam e que se formaram pela intervenção, quanto aqueles que militam na academia. Para Melo (2006, p. 30) além de pensarmos em práticas transgressoras no âmbito da cultura e da arte, é preciso pensar numa “[...] articulação ampla entre artistas, educadores e todos os tipos de trabalhadores culturais, à busca de construção de modelos alternativos de política e de intervenção cultural”.

Ao contrário da Europa, que adota o termo animação sociocultural, aqui adotaremos o termo animação cultural, levando em consideração a defesa de Melo (2006b), justificando que uma forte tradição disciplinar na organização do campo acadêmico, uma série de denominações para identificar o profissional do lazer e uma falta de formação profissional específica são identificados como fatores que dificultam a construção de um campo acadêmico-profissional ao seu redor no Brasil.

Nesse sentido, Melo (2006b) indica uma abertura para tais estudos no campo de estudos do Lazer, pois há uma longa tradição histórica que une os temas. A adoção do termo no Brasil se dá numa tentativa de articulação entre as modalidades cultural, social e educativa, que, em âmbito europeu, podem ser identificadas de formas estanques nas diversas práticas do âmbito da animação sociocultural. Pelos nossos processos de evolução política cultural – cultura pensada como patrimônio, como acesso ou como produção – em situações bastante desiguais pelo nosso contexto histórico e dada a nossa territorialidade, é que a opção do termo

animação cultural se funda, preocupado, principalmente, em formar sujeitos que não sejam apenas consumidores de cultura, mas também produtores e críticos em relação aos meios de comunicação de massa e aos processos de exclusão e submissão cultural. Nesse sentido, a mediação cultural surge como alternativa para a construção de novos parâmetros de intervenção, implodindo as categorias estáticas da cultura popular, erudita e de massa, para pensarmos numa hibridização da cultura.

Podemos dizer que a Animação Cultural está presente em diversas práticas de trabalhadores da cultura, artistas e educadores em vários pontos do país, pelo diálogo traçado entre as dimensões da cultura, educação, comunicação e arte, no desejo de construir e conceber relações mais humanas e comunitárias, que criam tensões com a ordem vigente, por intermédio de uma democracia cultural, mais do que uma democratização da cultura. A grande contribuição da animação cultural é a construção de uma idéia radical de liberdade de escolha.

Para satisfazer qualquer necessidade de uma definição mais clara e direta, tenho definido a Animação Cultural como uma tecnologia educacional (uma proposta de intervenção pedagógica) pautada na idéia radical de mediação (que nunca deve significar imposição), que busca permitir compreensões mais aprofundadas acerca dos sentidos e significados culturais (considerando as tensões que nesse âmbito se estabelecem) que concedem concretude à nossa existência cotidiana, construída com base no princípio de estímulo às organizações comunitárias (que pressupõe a idéia de indivíduos fortes para que tenhamos realmente uma construção democrática), sempre tendo em vista provocar questionamentos acerca da ordem social estabelecida e contribuir para a superação do *status quo* para a construção de uma sociedade mais justa. (MELO, 2006b, p. 28)

Para Melo (2006b) a animação cultural é um processo de intervenção que se constitui “a favor” e não necessariamente “contra” algo. O autor acredita numa educação das/para as sensibilidades, potencializando e ampliando vivências para constituição de um repertório que o sujeito possa escolher, pois a escolha só é possível entre aquilo que podemos conhecer, explorar e sentir. Ao enfatizar a postura pedagógica, o autor se distancia dos conservadorismos e didatismos, ao estimular posicionamentos mais críticos perante os diferentes arranjos sociais. Para ele, o grande desafio desta tecnologia educacional está em estimular a construção de uma nova ordem social e nos revela algumas preocupações, entre elas, a produção cultural (apontando alternativas), com o texto (identificando possibilidades de uma prática cultural comprometida com a transformação) e a cultura vivida (apoiando, defendendo, estimulando grupos subordinados a partir da idéia de mediação).

Como contraponto, ao que parece, na esteira da história política de recreação e lazer, principalmente a partir de dados europeus, Dumazedier (1994) afirma que a animação surge

como um novo tipo de controle social das associações⁹⁴. Por um lado, ela pode ser liberadora, ao exaltar as individualidades; de outro lado, reguladora, ao favorecer a utilização do tempo livre para um melhor desenvolvimento de si próprio e uma participação mais ativa nas instituições sociais e políticas. “Este controle social responde ao temor das autoridades morais, pedagógicas e políticas ao ver o tempo livre se degenerar em tempo delinqüente sem que elas tenham o poder repressivo, pedagógico ou político, de se opor a isso enquanto autoridade”.⁹⁵

De um ponto de vista histórico, o autor insere a figura do educador popular, transformando-se em militante cultural, para, mais recentemente, se firmar como animador. Para este último, confere quatro características: controle social não repressivo, mas incitativo; um controle social mais dissuasivo e menos imperativo; um controle social como uma estratégia convincente do equilíbrio interno e externo e não uma atitude doutrinária ou sectária; um controle social no âmbito da educação não-formal e não por meio de um ensino imposto.

É provável que tal postura possa ainda estar presente em alguns espaços de intervenção, contudo, é preciso compreender que esta leitura histórica nos é útil para fazer avançar as nossas discussões, especialmente em decorrência de mudança de paradigmas.

O que aparentemente se manifesta e que merece a nossa investigação na rede é a proliferação de um modelo aberto de produção cultural, onde as relações hierárquicas parecem não fazer muito sentido. A emergência da ideia de inteligência coletiva que surge desse fluxo de informações, um fecundo espaço de educação não-formal, acaba por dispensar lideranças, pulverizando-as. Por isso, não nos parece interessante analisar os fenômenos de hoje com as lentes investigativas do passado.

Complementando este diálogo, Melo (2006b) aposta numa aproximação entre a Animação Cultural e a Educação Estética.

3.2.1 A animação cultural como educação das/pelas sensibilidades

Concordando com Melo (2006b), uma das tarefas do animador seria a de contribuir para a promoção de novas experiências, de forma que os indivíduos se sintam estimulados e

⁹⁴ Dumazedier (1994, p. 165) enfatiza um salto quantitativo no número de associações culturais após 1965, impulsionados também pela legislação. E acredita que a associação seria apenas uma máscara para camuflar o que foi chamado de “aparelho ideológico do Estado”. Os “aparelhos de ação cultural” ligariam as associações aos poderes públicos.

⁹⁵ DUMAZEDIER, 1994, p. 165.

se compreendam também como produtores. A produção cultural como prática social se configura como experiência estética por aquilo que elas ocasionam, dotando o sujeito de mais autonomia, diferente dos moldes antigos, nos quais a “orientação” se dava na relação produto-objeto e menos aos processos formadores:

[...] a ação prática (ou práxis), que deriva do caráter interior do agente o ajuda, reciprocamente, a formá-lo. Enquanto o fazer artístico tem em seu fim externo a ele mesmo e ao seu autor (seu fim e valor estão no objeto fabricado), a ação tem seu fim tanto nela mesma como em seu agente, que é afetado pela maneira como age, embora, afirma Aristóteles, não o seja por aquilo que produz. (SHUSTERMAN, 1998, p. 46)

Pensar que os animadores devem estar atentos a uma educação estética que, mesmo que não seja suficiente, é fundamental (MELO, 2006b). Para o autor, trata-se de construir uma teoria que recupere a ideia de interlocução com a prática; um projeto político claro de ação, sendo necessária uma intervenção. Nisso, as práticas da cibercultura nos mostraram e nos mostram, por meio de usos, desvios e apropriações, que a tecnologia deve ser posta a serviço do humano. Nada melhor que o movimento *software* livre e as licenças flexíveis como mecanismos de incentivo à produção cultural sob moldes abertos, que facilitam a circulação, as trocas e a autonomia dos sujeitos, possível pela escolha.

A animação cultural tem a cultura como sua preocupação central, nesse sentido, é imprescindível uma articulação entre ética e estética, pois, para Melo (2006b, p. 56), as “[...] sensibilidades simultaneamente expressam e contestam conjuntos de valores, da mesma forma que os valores se ajustam e contestam determinadas percepções”. A sensibilidade desperta para a melhora do conhecimento. A experiência estética não se esgota no sentimento, na emoção, mas também, está ligada ao conhecimento, ao intelecto, à razão e busca conciliar o dualismo fundamental do ser humano constituído de natureza e cultura⁹⁶. Para Hermann (2002, p. 13), “[...] trata-se do reconhecimento do estético como um modo de conhecer pela sensibilidade. [...] Essa tendência à estetização da ética surge quando as éticas tradicionais, fundamentadas na razão, entram em declínio” sugerindo um deslocamento do apolíneo para o dionisíaco:

Desse modo, as possibilidades da experiência estética estão relacionadas com o desenvolvimento de todos os sentidos, e as idéias não estão presas à modelagem perceptiva e cognitiva, mas sim a novas configurações imaginativas. A experiência estética, entretanto, não se alinha a uma estetização da realidade, enquanto mero ornamento. O que se percebe, é que o estético alojou-se no pensamento, não como sacralização da arte, mas enquanto uma estetização geral da vida, na medida em que

⁹⁶ MELO, 2006b, p. 60 *et seq.*

acentuou o aspecto efêmero, transitório da produção artística. (HERMANN, 2002, p. 16)

Welsch (1995, p. 8 apud HERMANN, 2002, p. 17) desenvolve uma precisa análise dos processos de estetização, por meio de sua tese de constituição estética do conhecimento; os nexos entre ético e estético. A classificação tipológica de Welsch apresenta três esferas: estetização superficial, estetização radical e estetização dos sujeitos. Todas elas parecem encontrar correspondência com uma estetização possível em virtude do tempo livre. Vamos nos deter à estetização radical, que interessa mais a este estudo.

Para o autor, essa categoria se debruça sobre as intervenções inteligentes possíveis pela microeletrônica e cita o *hardware* e o *software* como produtos estéticos, para, em sequência, assumir a simulação como processo produtivo de estetização imaterial, tornando porosas e incertas as fronteiras entre a “realidade” e a “atualidade”. Nesse sentido, o autor defende uma educação profundamente estética, ao considerar uma tendência geral à estetização. Hermann (2002, p. 19) salienta que “[...] a palavra ‘estética’ significa não o sentido da arte, mas justamente os processos de estetização do mundo da vida”.

Considerando uma aproximação entre os novos processos comunicacionais e as experiências estéticas pela inserção de novas tecnologias, a Animação Cultural não se limita a um processo de difusão cultural, mas preocupa-se com a transformação dos sujeitos em protagonistas de seu próprio desenvolvimento, que passa, necessariamente, por uma educação das e para as sensibilidades. Com a inserção da internet como possível campo de intervenção, o termo Animação Cibercultural⁹⁷ já está posto e nos é lançado como um desafio na defesa da liberdade de expressão na rede, na troca de experiências, na constituição de comunidades e na promoção de uma participação cultural, política e econômica, baseadas em novos paradigmas, que supõem novas formas de interpretar a realidade. São novas formas de estruturação coletiva, identificação com interesses e valores comuns, interação e desenvolvimento cooperativo, balizados por outras dinâmicas comunicacionais, próprias da sociedade em rede. Para Gonzáles (2007), a Animação Cibercultural é uma prática educativa não formal, que objetiva o desenvolvimento dos indivíduos e coletividades, com o fim de estruturar redes de convivência, cooperação e desenvolvimentos coletivos.

⁹⁷GONZALES, Mário Viché. *La Animación Cibercultural – la animación sociocultural en la Sociedad del Conocimiento*. Zaragoza: Editorial Certeza, 2007.

3.3. Animação cultural na rede: elementos para uma Animação Ciber-cultural

Gonzáles (2007) nos aponta novos parâmetros de interpretação social⁹⁸ que configuram novos paradigmas para repensar a Animação Cultural no ciberespaço, salientando o dever do animador como profissional do lazer frente ao desafio de compreender uma nova concepção de tempo e espaço, de relações interpessoais, de consumo e do binômio trabalho-tempo livre. Atento à intervenção cultural no ciberespaço, cita as tecnologias digitais para a expressão, comunicação, criatividade e desenvolvimento humano, indicando uma oportunidade histórica de avançar processos de humanização determinados por fatores como sustentabilidade, tolerância e desenvolvimento de redes de cooperação solidária: por meio da criação de centros comunitários multimídia, da criação de redes interativas e da busca por superação da divisão entre consumidores e produtores. O autor aponta a internet como espaço de experimentação de formas inéditas de expressão como possibilidades de desenvolvimento social e cultural. A animação ciber-cultural é, portanto, o termo eleito para definir a atualização e adaptação da animação cultural aos novos paradigmas, que geram a sociedade da comunicação e do conhecimento.

Para ele, a Animação Cultural deve estar atenta em como se desenvolvem, no ciberespaço, os parâmetros que configuram uma sociedade democrática e sair em defesa das liberdades básicas (Gonzáles, 2007): liberdade de expressão e comunicação (uso da rede para difusão de ideias e experiências); direito à participação cultural, social, política (tomada de decisão); defesa da justiça social; facilitar igualdade de oportunidades de acesso às tecnologias e seu uso comunicativo.

Gonzáles (2007) afirma que a intervenção cultural não tem outra opção além de se adaptar aos novos paradigmas da sociedade do conhecimento, estabelecendo processos de comunicação dialógica com indivíduos e coletividades que permitam analisar criticamente os contornos da pós-modernidade, pensando na construção de uma sociedade cada vez menos excludente. Dessa maneira, a Animação Cultural continuaria cumprindo suas funções culturais, educativas e comunitárias, em uma sociedade marcada por não lugares, pelas comunidades virtuais e pelo ciberespaço como possibilidade de interatividade.

Para isso indica algumas linhas metodológicas de intervenção: superação da exclusão digital; projetos solidários e cooperativos na rede; formação de uma comunicação local e

⁹⁸ Nova epistemologia que afeta fluxos econômicos e de consumo; novas formas de estruturação coletiva e de interação, novas formas de entender a cultura e as dinâmicas de comunicação como a rede, os dispositivos móveis, as redes p2p como fórmula básica de interação (GONZÁLES, 2007, p. 50).

comunitária; cidadania cibercultural; comunidades virtuais; criação multimídia. Interessados em práticas educativas para além do âmbito escolar, diversos autores têm se esforçado na produção de conhecimento acerca das características, objetivos e opções metodológicas pertinentes a essa intervenção própria do campo do lazer. A Animação Cultural gera uma série de práticas sociais mediadas por indivíduos e coletivos, por meio de equipamentos de promoção de encontro e comunicação, que acabam por se constituir como espaços de formação.

Para o autor, o ciberespaço se converteu em um novo paradigma para a comunicação e para o aprendizado cognitivo, fundamentais à Animação. O autor também enfatiza que é preciso ter uma leitura crítica da tecnologia e que o trabalho cooperativo permite uma visão mais objetiva da realidade; nesse sentido, indica o *software* livre como uma das práticas alternativas presentes no ciberespaço. Para Gonzáles (2007), a promoção de comunidades e a mediação das dinâmicas virtuais ajudam a esclarecer objetivos e valores que facilitam o desenvolvimento de linguagens. Como lembra Lemos (2004, p. 86):

Na cibercultura, o ciberespaço é uma rede social complexa, e não somente tecnológica. Isto mostra que a tendência comunitária (tribalismo), a ênfase no presente (presenteísmo) e o paradigma estético (ética da estética) podem potencializar e ser potencializadas pelo desenvolvimento tecnológico.

Gonzáles (2007) aponta ainda os desafios da educação em contexto pós-moderno. Entre eles, incentiva os processos educativos transformadores e uma atenção privilegiada à questão cultural. Nessa arena, Levy (1999, p. 171), ao considerar as mutações da educação e a economia do saber, afirma que a demanda por formação é maior do que nunca e que:

[...] a função do professor não pode mais ser uma difusão dos conhecimentos, que agora é feita de formas mais eficaz com outros meios. Sua competência deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. O professor deve tornar-se um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão a seu encargo. Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca de saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem, etc.

Para Levy (1999), a informática oferece máquinas de ensinar, e o uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativa acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber. Se substituirmos a noção de professor, anteriormente citada, pela de animador, percebe-se claramente que é uma situação possível: o animador opera com a educação no plano da cultura e, nesse contexto, também deve incentivar uma troca generalizada dos saberes. Fortalecer as inteligências coletivas significa

não se submeter ao controle das tecnologias, da indústria, dos governos, provendo os sujeitos de mais autonomia para dirigir suas próprias vidas.

Para empreender uma postura pedagógica diante dos arranjos sociais e culturais estabelecidos, não podemos ter outra atitude que não seja a de nos confrontar com as transformações oriundas da inserção das tecnologias digitais no cotidiano. É preciso conhecer e explorar o desconhecido. Com isso, estamos falando da necessidade de repensarmos a noção de sujeito político, de democracia, de desenvolvimento, de cultura e educação. Na esteira das mudanças, a animação cultural também é repensada para novos contextos, novos espaços de intervenção, típicos da sociedade em rede. Para isso, a noção de Animação Ciber-cultural, como metodologia, nos parece sensível às perspectivas de intervenção que considerem as diversas formas de estruturação dos sentidos e significados dos movimentos alternativos de contestação no ciberespaço:

Para Williams, não se trata de uma minoria decidir e difundir para a massa o que deve ser acessado, mas sim de compreender a necessidade de construir uma “cultura em comum”. O desafio central parece criar condições para que todos possam ter acesso aos meios de produção cultural, entendendo que os de “baixo” também produzem cultura. A questão é criar mecanismos para garantir constantes fluxos e contrafluxos culturais, encarando todos como potenciais produtores culturais, não somente consumidores. (MELO, 2006b, p. 32)

Podemos dizer que construir uma “cultura comum” passa por uma animação da inteligência coletiva, que tem como pré-requisito a constituição de comunidades virtuais. Uma política cultural séria deve ser pensada além do oferecimento de atividades, investindo em projeto estratégico de formação e uma abertura aos meios de produção cultural.

Assim, animar, em hipótese alguma, significa julgar um produto cultural como o “mais correto” ou informar linearmente o que deve ser pensado. O processo de animação deve ser aberto e em constante reelaboração entre público e o mediador.

O animador cultural deve ser fundamentalmente um estimulador de novas experiências estéticas, alguém que, em um processo de mediação e diálogo, pretende apresentar e discutir novas linguagens; um profissional que educa ao incomodar e informar sobre as possibilidades de melhor sorver, acessar e produzir diferentes olhares. (MELO, 2006b. p. 60)

3.4 Características do animador para a construção de uma práxis tecnológica

Melo (2006b) aponta a ideia de mediação e diálogo como características imprescindíveis ao animador. Da mesma forma, Gadotti (1995) afirma que o educador é

aquele que não fica indiferente, neutro, diante da realidade, pois a educação sempre foi o prolongamento de um projeto político, e o diálogo que não conduz a uma ação transformadora se transforma em puro verbalismo. Para Marcellino (1990), a competência técnica (acadêmica ou prática), aliada a uma opção política como um compromisso político de transformação, constituem elementos para uma pedagogia da animação.

Dessa forma, a animação surge como alternativa pedagógica no campo de educação não formal – o lazer – para permitir espaços para as construções subjetivas, considerando aqui o conceito de lazer trabalhado por Dumazedier (1994), como tempo social de valorização da subjetividade e dos modos de expressão. A vivência do lazer amplia as possibilidades de atuação da animação cultural, pois, por meio de uma opção política clara, retomamos uma guerrilha cotidiana para a construção de subjetividades fortes, que não se submetam a processos de exclusão cultural, a fim de esboçar uma coletividade mais justa: “O compromisso do animador não é o de determinar a construção dessas subjetividades, mas o de incomodar os padrões estabelecidos ao apresentar novos olhares, novas representações e novas formas de obtenção do prazer” (MELO, 2006b, p. 68). Cabe ao animador, portanto, “[...] buscar despertar e ampliar em cada indivíduo a descoberta subjetiva do prazer como princípio transformador de vida” (MELO, 2006b, p. 67).

Gadotti (1995) concebe a ideia de práxis como ação e reflexão no compromisso com a transformação social e, Bourriaud (2006), como ato de transformar-se a si mesmo. A insistência do termo parece ter fundamento, principalmente quando nos aproximamos da noção de práxis tecnológica: compreender, apreender, contextualizar e indagar são ações imprescindíveis a qualquer projeto educativo, contribuindo para a coleta de elementos em busca da construção de uma animação na internet.

Alencar (2009), no seu texto sobre “A tecnologia na obra de Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire”, aponta, a partir dos autores investigados, uma necessária atitude reflexiva frente à tecnologia, por meio de uma crítica à sua dependência e propõe que a sua apresentação seja como um patrimônio da humanidade, trazendo reflexões sobre uma “práxis tecnológica” pelo uso a serviço da emancipação, mudança social e inclusão.

Para problematizar o uso que se faz das tecnologias, é preciso pensar na urgência de uma práxis tecnológica cotidiana e pedagógica. Freire entendia a tecnologia como uma das “grandes expressões da criatividade humana (1975, p.98) e como “a expressão natural do processo criador em que os seres humanos se engajam no momento em que forjam o seu primeiro instrumento com que melhor transformam o mundo”. A tecnologia faz “parte do natural desenvolvimento dos seres humanos e é elemento para a afirmação de uma sociedade. (FREIRE, 1993a, p. 53 *apud* ALENCAR, 2009, p. 164)

Para Freire, segundo Alencar (2009), uma característica de sua concepção de tecnologia é a dimensão política. A tecnologia, como prática humana, é política, é permeada pela ideologia. Ela tem servido a fins bem determinados, serve a um grupo de pessoas e aos mais diversos interesses. O uso que se faz da tecnologia não é neutro, é intencional e não se produz nem se usa uma certa visão de mundo, de ser humano e de sociedade que a fundamente. Freire chega a afirmar que o problema atual não é tecnológico, mas político.

É preciso dizer que Freire é um otimista e um crítico da tecnologia. Para ele, a técnica e a tecnologia são fundamentais para a prática educativa; e mais, sempre existiu com elas, sempre foi feita com elas. Na perspectiva teórico-filosófica com a qual defendemos o conceito de técnica e tecnologia, podemos dizer que nunca existiu uma educação que se visse desvinculada de certa técnica e de certa tecnologia. Sempre, em toda história da Didática, usamos uma “forma de fazer as coisas” ou um “conjunto de formas de fazer as coisas” para ensinar e também para aprender. Usamos técnicas e tecnologias. Freire afirma: “Penso que a educação não é redutível à técnica, mas não se faz educação sem ela”. (FREIRE; TORRES, 1991, p. 98 *apud* ALENCAR, 2009, p. 166)

É preciso assumir o controle da tecnologia e pô-la a serviço do humano, pois “[...] quanto maior vem sendo a importância da tecnologia hoje tanto mais se afirma a necessidade de rigorosa vigilância ética sobre ela” (FREIRE, 2000, p. 101, *apud* ALENCAR, 2009, p. 167). Esta é uma dimensão fundamental para promover mudança social e política menos favorável à ideia de acumulação como a de mercado voltada para o lucro. Dessa forma, inspirado por Paulo Freire, Alencar (2009) nos apresenta elementos de uma “práxis tecnológica”:

- Compreender: o primeiro elemento para uma práxis tecnológica refere-se ao uso intencional, político da tecnologia (ALENCAR, 2009, p. 169), pois, como aparato ideológico, deve-se identificar o que fundamenta práticas e usos tecnológicos, a fim de reverter seu uso para as causas a que se defende, se preciso;
- Apreender: um segundo elemento refere-se à necessidade de se compreender, controlar e apreender a tecnologia. Para usar os aparatos tecnológicos, é preciso compreender sua razão de existir. Tal atitude conduz o sujeito à sua própria humanização, evitando a sua maquinização;

- Contextualizar: um terceiro elemento apontado por Freire é a realização de uma necessária “redução”; isso significa contextualizar o uso das tecnologias, pois, em diversas instâncias, as inovações têm sido impostas de cima para baixo, caracterizando uma verdadeira invasão cultural. A tecnologia, além de ser compreendida, apreendida, deve ser contextualizada, discutindo implicações na vida do usuário de determinado contexto e a melhor forma de incorporá-la para o bem do grupo local;
- Indagar: um último elemento, para uma possível práxis tecnológica, é a atitude que se deve assumir diante da tecnologia: criticamente curiosa, indagadora, vigilante e reflexiva.

O que me parece fundamental para nós, hoje, mecânicos ou físicos, pedagogos ou pedreiros, marceneiros ou biólogos é a assunção de uma posição crítica, vigilante, indagadora, em face da tecnologia. Nem, de um lado, demonologizá-la, nem, de outro, divinizá-la. (FREIRE, 1992, p. 133 *apud* ALENCAR, 2009, p. 170)

Para o educador, a atitude de reinvenção de práticas exige uma compreensão histórica, cultural, política, social e econômica da prática e das propostas a serem inventadas:

[...] o exercício de pensar o tempo, de pensar a técnica, de pensar o conhecimento enquanto se conhece, de pensar o quê das coisas, o para quê, o como, o em favor de quê, de quem, o contra quê, o contra quem são exigências fundamentais de uma educação democrática à altura dos desafios do nosso tempo. (FREIRE, 2000, p. 102 *apud* ALENCAR, 2009, p. 171)

É preciso desmitificá-la [a tecnologia], colocá-la no seu devido lugar, e não encarar o cientista, instituição ou qualquer pessoa como “[...] um enviado do céu ou privilegiado [...]”. (ALENCAR, 2009, p. 172) Assim, os meios de comunicação, como instrumentos tecnológicos, se tornam máquinas de ensinar⁹⁹. Alencar (2009), buscando extrair e converter tais aparatos para uma educação transformadora, aponta o diálogo projetado nas ferramentas de interação social na internet como possibilidade para a transformação constante da realidade. Dessa forma, para ele, o movimento do *software* livre criou seus espaços de diálogo, de transformação de realidades, por meio de ferramentas como fóruns, *chats*, listas e, torna explícito que pelo caminho do diálogo, da troca, da partilha, podemos mudar a situação que vivemos. (ALENCAR, 2009, p. 184)

⁹⁹ Sobre esta ideia, ver GIROUX, 1995.

Considerando o *EstudioLivre.org* como uma comunidade virtual fundada sob os conceitos e ferramentas do *software* livre, no próximo capítulo discutiremos os procedimentos metodológicos utilizados, a fim de verificar em que medida suas práticas se constituem em uma práxis tecnológica, que em muito se aproxima dos elementos constituintes de uma animação cibercultural. Pretendemos, também, descrever e analisar os princípios e práticas da comunidade, a fim de coletar elementos para a construção de parâmetros de intervenção da animação cultural na rede.

4. **CAPÍTULO 3 – CONTEXTUALIZAR: ESTUDIOLIVRE.ORG – seus princípios e práticas**

4.1 Procedimentos metodológicos: técnicas e instrumentos

Ao retomar a Animação Ciber-cultural que Gonzáles (2007) nos apresenta e ao recuperar as linhas metodológicas sugeridas, conforme visto no capítulo anterior, parece interessante identificar ferramentas que facilitam processos de comunicação, interação e solidariedade, assim como, conhecer os conceitos que servem à organização da vida comunitária na rede, para que possamos emparelhar teoria e empiria em busca de parâmetros de intervenção para o animador cultural nesse novo espaço. Analisar, portanto, como se dão os processos comunicativos e formas de expressão significa compreender a constituição de comunidades virtuais: o que sustenta o seu discurso e sua prática, quais seus motivos de engajamento, qual o grau de envolvimento dos sujeitos, qual o motivo das suas escolhas em um universo tão amplo e complexo quanto o ciberespaço.

Apresento, inicialmente, os argumentos que fundaram as minhas opções metodológicas para incursão em uma pesquisa que considera o seu campo de investigação as relações travadas dentro de uma comunidade desterritorializada. Pensar como a comunidade se estrutura, quais são suas estruturas de comunicação, bens compartilhados, quais são os valores, objetivos e linguagem comuns que mantêm seus laços, coesão e engajamento são essenciais para esclarecermos a mediação das dinâmicas virtuais para pormos em marcha uma intervenção cultural no ciberespaço.

Ao investigar suas estratégias, estamos falando dos tipos de operações produzidas nesse (ciber)espaço, conforme Certeau (1994) nos esclarece sobre as modalidades de ação e formalidades das práticas na sua escrita sobre as diferentes “maneiras de fazer”. Isso significa reconhecer ações que são próprias do grupo, que o distinguem dos demais nesse imenso campo de forças e de relações de poder também reproduzidas no virtual. Reconhecer onde os atores sociais criam a sua base, como fortalecem relações frente a uma exterioridade, que pode representar um alvo ou uma ameaça, é interesse da pesquisa.

Para Certeau (1994), o uso de uma racionalização “estratégica” procura, em primeiro lugar, a demarcação de um território próprio, que significa a instauração de um corte entre um lugar apropriado e seu outro. Pensando no ciberespaço, tais estratégias podem ser pensadas a

partir da constituição de uma geografia própria da internet, já esboçada anteriormente, pelos *designers* do *Information Architects*¹⁰⁰, que recriam as relações travadas no ciberespaço.

Nem sempre é claro que a internet é permeada por forças antagônicas, visto o interesse e a ocupação por grandes corporações, cujo objetivo é a manutenção das forças do capital e de outras que buscam o livre compartilhamento de saberes e do conhecimento e recusam qualquer forma de propriedade privada. Tornar essas relações claras e possibilitar liberdade de escolha para seus usuários é uma preocupação que os animadores culturais na rede podem e devem ter. Dessa forma, quando falamos de estratégias de mediação cultural, inevitavelmente, pensamos no papel político desempenhado por tais atores sociais, pois nos interessa saber, entre tantas opções de vivências na internet, que vão, desde formas conformistas do consumo, até experiências mais radicais de contestação e subversão na rede, o que significa, para tais sujeitos, produzir cultura e conhecimento em torno de determinados valores e conceitos.

Neste momento, precisamos reconhecer as novas tecnologias da comunicação e da informação, especialmente a internet, como um produto da cultura. Perceber os usos que as pessoas conferem à tecnologia significa repensarmos aparatos metodológicos que a abertura desse novo campo de investigação traz à produção e à atualização do conhecimento. Hine (2000) aponta que as novas tecnologias podem significar, para alguns, novas formas de controle social, e para outros podem converter-se em agentes de mudança social. Para ela, há uma série de efeitos que caracterizam o ciberespaço, entre eles a mudança na relação com tempo e espaço, a mudança das formas de comunicação e um questionamento dos dualismos, como o real/virtual, verdade/ficção. Para o pensamento pós-moderno, as novas tecnologias de comunicação e de informação são parte em um processo de porosidade nos limites entre humano/máquina, realidade/virtualidade (HINE, 2000). É preciso reconhecer que tais oposições não se sustentam, são mal compreendidas, conforme verificamos com Levy (1997) sobre o real e o virtual: o virtual não se opõe ao real, mas sim, ao atual. O virtual é o atual em potência. Assim, parece interessante operar nessa fronteira, na qual podemos estabelecer relações e trazer uma visão mais ampliada do fenômeno lazer - seja ele *on* ou *offline*.

Hine (2000) sugere que uma etnografia da internet¹⁰¹ poderá observar com detalhe as formas em que se experimenta o uso de uma tecnologia, pois, para ela, ao invés de ameaça, a internet aumenta possibilidades de relações sociais e daí a necessidade de produzir estudos sobre seus usos cotidianos. Tal assertiva está em conformidade com diversos teóricos

¹⁰⁰ <http://informationarchitects.jp/> O link para o web trend map 4 (2009): <http://informationarchitects.jp/wtm4/>

¹⁰¹ Pesquisadores que utilizaram a etnografia virtual: Aguiar (2007); Recuero (2002), Sá (2004), Freire (2007), Murillo (2009) e outros que a apontam como procedimento metodológico: Montardo; Passerino (2006); Amaral (2001); Schwartz (2006); Werneck (1999).

(CASTELLS, 2007; LEVY, 1999; LEMOS, 2004), que afirmam que as bases de organização da vida social estão sofrendo mudanças radicais. Ao traçar uma perspectiva etnográfica para a internet, podemos alcançar um sentido enriquecido acerca dos significados que a tecnologia vem adquirindo na cultura.

Hine (2000, 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 (MURILLO, 2009, p. 19).

Nesse caso, a etnografia virtual é precedida por observação participante e análise dos artefatos da comunidade. Ela tem se mostrado vantajosa no que diz respeito ao tempo – é mais rápida e menos dispendiosa do que os métodos tradicionais, limitando a coleta de dados ao material textual e outros artefatos. A disponibilidade pública dos dados e a flexibilidade temporal e espacial para a coleta das informações têm se revelado como um grande potencial de pesquisa, interessante especialmente para este trabalho.

Para Hine (2000), a etnografia tem se transformado, na medida em que surgem novas demandas, reconhecendo a ampliação dos campos de investigação, devido à influência dos meios de comunicação, à ciência e à tecnologia. Para dar conta da riqueza e da complexidade do tecido social, é preciso pensar no alargamento e na diversidade de apropriações da etnografia. Nesse sentido, participar e observar esse “campo”, conhecendo seu cotidiano por um período de tempo necessário a cada pesquisa, significa coletar dados disponíveis, tendo como foco uma análise.

Para a construção do plano de coleta dos dados, fiz uso da observação participante na comunidade virtual (lista de discussão e acompanhamento de suas atividades), no período de 24 de agosto a 2 de outubro¹⁰²; aplicação de questionário, a fim de obter informações dos e sobre os membros para conferir confiabilidade aos dados cruzados com as demais fontes

¹⁰² Troca de e-mails (entrada e saída para comunicação sobre a pesquisa) com a comunidade pode ser conferida no link na própria página do Estúdio Livre: http://www.estudiolivre.org/tiki-index.php?page=Participacao_em_Pesquisa_-_Estudio_Livre.org&highlight=participa%C3%A7%C3%A3o%20em%20pesquisa. A definição do período de investigação, de acordo com os estudos etnográficos semelhantes já citados, se dá em função do acúmulo de dados em um determinado tempo. Como já explicitado por Hine (2000), os tempos de investigação diferem em relação ao campo estudado. Os trabalhos etnográficos *online* são mais curtos, quando comparados aos estudos etnográficos tradicionais, devido ao conjunto de relações observadas e registradas em diferentes formatos, demandando outras habilidades do pesquisador.

observadas e posterior análise de conteúdo por tratamento informático (BARDIN, 1988), adotando a estratégia de análise dos dados por emparelhamento, associando dados coletados à literatura referência (Animação Cultural e Cibercultural), com a intenção de verificar a correspondência entre a construção teórica e a situação observada.

A análise de conteúdo por tratamento informático, segundo Bardin (1988), é interessante quando a unidade de análise é a palavra e quando o indicador é frequencial. A existência de muitas variáveis – categorias e unidades a registrar – também pesam como fatores favoráveis ao uso do tratamento informático. Quando a investigação implica várias análises sucessivas, o uso de operações estatísticas ou numéricas complexas são necessárias, tal procedimento tem se mostrado bastante útil.

Dessa forma, as consequências do uso do computador aumentam a rapidez da análise, adiciona um rigor na organização da investigação, mantendo uma flexibilidade necessária, facilita a reprodução e troca de documentos e a manipulação de dados complexos. Para iniciar o trabalho, Bardin (1988) sugere dois movimentos distintos para elencar as categorias de análise: pelo modelo fechado, as categorias guiam a escolha das unidades a partir da teoria usada; pelo processo empírico, as categorias são evitadas *a priori*, constituindo-se como um modelo aberto. Seja qual for o procedimento utilizado, a análise feita por computadores tem um caráter descritivo-interpretativo.

Para este trabalho, o *Atlas TI – software* de análise qualitativa de dados – foi escolhido para o tratamento informático. Cada documento observado e registrado se constitui em uma das fontes primárias para análise: acervo, *blog*, fórum, lista e *wiki*; durante o período observado não houve reunião em *chat* (IRC).

O *Atlas TI* permite a inserção de códigos como unidade básica de análise, anotações, categorias e *networks*. Os procedimentos sugeridos têm início com a codificação, passando pelas anotações como refinamento e a criação de relações entre unidades de análise, que possibilitam inferências geradoras de resultados.

Para Rheingold (1997), a comunicação mediada por computador é capaz de promover formas de interação muito ricas, assim como, proporcionar a constituição de comunidades. Por isso, é preciso repensar a relação entre espaço e etnografia. A internet pode ser pensada como uma instância que, vez ou outra, cruza fronteiras entre o *on* e o *offline*, o que indica uma relação entre esses universos, já que, segundo Levy (1999), eles são complementares, se alimentam e se inspiram reciprocamente. É importante ressaltar que, se Levy (1997) estiver certo, a virtualização da cultura pode operar mudanças no “atual”. É o que indica a proliferação de debates em torno das questões de propriedade e autoria.

Se durante anos a propriedade intelectual e o direito autoral não haviam sido questionados, o que significa o movimento *Software Livre* e as licenças *Creative Commons* ao surgirem a partir da circulação de bens imateriais na rede? Isso pode representar uma certa insatisfação dos atores sociais em relação à forma de produção e circulação dos bens culturais como um todo, que, perpetuados ao longo da história, criaram entraves às diversas formas de apropriação da cultura e a multiplicação dos usos expressivos e criativos que delas emanam.

Por isso, o desejo de realização de uma etnografia nesse campo de interações mediadas, que representam um amplo movimento cultural, virtual e atual. Trabalhando com essa perspectiva, optei pela análise da comunidade Estúdio Livre¹⁰³, que é um ambiente colaborativo, que objetiva a formação de espaços (*on* e *offline*) que estimulem e permitam a produção, distribuição e desenvolvimento de mídias livres.

O Estúdio Livre surgiu em 2005 e conta com 11905 usuários cadastrados¹⁰⁴. Seus objetivos são reunir e formar uma comunidade que realiza pesquisa em *software* livre (produzindo e auxiliando na produção de conteúdo); incentiva a produção e circulação de bens culturais livres (obras que podem ser distribuídas, remixadas e retransmitidas livremente de forma legal, isto é, por meio de licenças *Creative Commons*¹⁰⁵). O ambiente estimula a colaboração dos usuários e abre espaço para a troca de conteúdo produzido por meio do acervo *online*. Também possui algumas regras de uso. Os custos de manutenção do projeto são mantidos voluntariamente e pelas parcerias. O parceiro PSL-PR (projeto *software* livre – Paraná) foi berço do projeto e atualmente administra o servidor de listas e *e-mails* do ambiente. O parceiro CulturaDigital do MinC manteve, até 2007, o servidor do site e uma equipe dedicada à manutenção do ambiente. Para ter contato com a comunidade, são usadas a lista de discussão, ferramenta *irc* (*chat*), fóruns, *blogs*, comunidade estúdio livre no *Orkut* e encontros presenciais marcados na agenda.

A escolha da comunidade se justifica na medida em que dialoga com as linhas metodológicas de intervenção propostas por Gonzáles (2007), ao pensarmos na Animação Cultural no ciberespaço como forma de atuação na rede. Além disso, a escolha também foi motivada pela inserção da comunidade no epicentro de um grande debate em torno da recusa da privatização do conhecimento, ao operar com conceitos e ferramentas com código aberto e as licenças flexíveis na circulação de bens, o que representa uma forma alternativa de uso da tecnologia. Isso significa que a comunidade está ancorada no movimento *Software Livre*, que

¹⁰³ www.estudiolivre.org

¹⁰⁴ Em 19 de novembro de 2009. Este número cresce diariamente.

¹⁰⁵ O *Creative Commons* Brasil disponibiliza opções flexíveis de licenças que garantem proteção e liberdade para artistas e autores. Disponível em: <http://www.creativecommons.org.br/>

tem uma abrangência mundial, e que licenças flexíveis de circulação são atribuídas aos seus bens culturais.

Para esclarecer, podemos dizer que os sujeitos estão engajados no uso, produção, modificação e aperfeiçoamento de programas de computador (*softwares*), que representam linhas de fuga ao *software* proprietário, que privatiza o conhecimento e explora licenças restritivas na manutenção de seu monopólio. Outra questão importante é que os bens culturais (vídeos, músicas, imagens), produzidos por essa comunidade, também zelam por uma circulação mais livre e uma autoria coletiva ao atribuir licenças em seus trabalhos, que permitem, por exemplo, derivação de obra e/ou que restrinjam seu uso comercial.

Dito isso, em função da característica da pesquisa e do tempo disponível, opto pela etnografia virtual e posterior análise de conteúdo pelo tratamento informático. Sendo o objetivo deste trabalho investigar as estratégias de mediação cultural da comunidade Estúdio Livre – suas ações, princípios e práticas – para coletarmos elementos a fim de construir parâmetros de intervenção para o profissional do lazer na rede, indico abaixo as técnicas a serem utilizadas para o plano de coleta dos dados.

Com o intuito de traduzir o objetivo do trabalho para uma linguagem concreta da observação empírica (LAVILLE; DIONNE, 1997) e para construir um quadro operacional da pesquisa, recorreremos às fontes de dados possíveis e encontramos a página *wiki*, o acervo *online*, as conversas/reuniões no *chat* irc (quando o grupo acha necessário, contudo, não ocorreu no período investigado), a lista de discussão – fonte de dados que representam o conjunto da comunidade –, os *blogs* e fóruns atualizados no período observado.

Para Macedo (2006, p. 108), o documento é, na realidade, um “[...] fixador de experiência [...]”, como registro objetivo do vivido. Parece-nos interessante descrever e analisar suas ações a partir deste conjunto de dados, que estão acessíveis em seu site e na lista de discussão, que é aberta, para novos membros.

Como técnica privilegiada, optamos pela observação participante periférica, que, de acordo com Macedo (2006), pressupõe um certo grau de implicação, mas tal ação não é admitida no âmago das atividades dos membros, optando por um certo distanciamento necessário à análise. É necessário pontuar que é o objeto da pesquisa que vai fornecer as evidências capazes de fomentar uma decisão quanto à dimensão do período de observação (MACEDO, 2006, p. 92). Dessa forma, como já dito, a observação e o registro se deu no período de 24 de agosto a 2 de outubro. A observação diária (reserva de algumas horas do dia para verificar as atividades *online* em todas as fontes de dados já citadas) foi planejada e registrada, contribuindo na coleta por meio da organização (tipo de fonte) descrição (inserção

de notas e observações de campo) e ordenação (cronologia) das fontes coletadas. Sendo assim, os registros documentais levaram aos seguintes números:

- Coleta Acervo: 71 laudas de registro textual e 76 itens multimídia baixados, sendo:
 - a. Áudio: 49 itens de tamanhos entre 1 Mb a 117 Mb e duração entre 1 min a 1h25min com formatos .mp3 (45 itens); .ogg (3 itens) e .wav (1 item);
 - b. Imagem: 9 itens de formatos .gif (1 item); .jpg (5 itens) e .png (3 itens);
 - c. Texto: 14 itens sendo do tipo *Microsoft Word* (4 itens); formato *Rich Text* (3 itens); texto do *OpenDocument* (6 itens) e *Adobe Acrobat Document* (1 item);
 - d. Vídeo: 4 itens sendo de formato .ogv (1 item); .flv (1 item); .ogg (1 item) e mpeg-4 movie (1 item);
- Coleta Blog: 8 laudas de registro;
- Coleta Fórum: 2 laudas de registro;
- Coleta Lista: 102 laudas de registro e 89 *links* que circularam nas trocas de *e-mails*¹⁰⁶;
- Coleta Wiki: 85 laudas de registro.

Como instrumento para coleta, foi elaborado um questionário (formulário *online*)¹⁰⁷. Os membros, de forma voluntária, puderam responder a algumas questões objetivas e abertas sobre sua relação com a comunidade. A aplicação desse instrumento reforça a ampliação das fontes para efeito de triangulação: “[...] a triangulação é um recurso sistemático que dá valor de consistência às conclusões da pesquisa, pela pluralidade de referências e perspectivas representativas de uma dada realidade [...]” (MACEDO, 2006, p. 141). De posse desses dados, podemos buscar um alcance maior ao comparar dados coletados de diferentes fontes.

De acordo com Recuero (2002), alguns fatores, construídos *a priori* como constitutivos de uma comunidade virtual, merecem análise; a partir deles, elencamos algumas categorias de análise que poderão ser úteis no emparelhamento aos fundamentos da Animação Cultural na rede:

1. permanência/engajamento
2. pertencimento

¹⁰⁶ Disponíveis no endereço: http://delicious.com/so_pro/coletaLISTA

¹⁰⁷ Disponível nos apêndices.

3. relações sociais
4. interação mútua
5. valores partilhados.

Tais elementos são sinais tangíveis observáveis na realidade e contribuem para identificar e descrever suas estratégias de mediação; ao mesmo tempo, servem como indicadores na construção de parâmetros de intervenção, pois tais características estão presentes em quaisquer grupos constituídos a partir de valores comuns mantidos por determinado tempo.

Os indicadores, anteriormente mencionados, serviram para elaboração de uma grade de observação. Para cada componente identificado, uma série de manifestações observadas na comunidade e/ou coletadas pelo questionário serão categorizadas. O modo de definição das categorias segue o modelo, no qual algumas categorias são elencadas no início do trabalho, mas procede-se à criação de outras, se a realidade observada demandá-la. A definição de categorias nos serve para organização das unidades de significação presentes nos dados coletados, podendo se manifestar por meio de palavras, temas ou frases produzidas, encontradas em quaisquer fontes já citadas. Para a etnopesquisa, descrever é um imperativo, estar *in situ* é ineliminável, compreender a singularidade das ações e realizações humanas é fundante, bem como, a ordem cultural que aí se realiza (MACEDO, 2006, p. 83).

O modo de análise qualitativa de conteúdo segue o modo de emparelhamento, que consiste em associar dados coletados a um referencial teórico, com a finalidade de compará-los. Tal modo atua na relação e no diálogo da construção teórica com a situação observada (MOROZ, 2002). O questionário (formulário *online*) e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido estão no apêndice.

A fim de esclarecer como o dado coletado pelo questionário poderá se inserir nas categorias de análise, apresento alguns modos de representação que poderão sugerir como melhor descrevê-los. Os dados poderão ser mais bem visualizados em gráficos que se ordenarão em figuras. O referencial teórico que irá permitir a análise dos dados é o fundamento da Animação Ciber-cultural (GONZÁLES, 2007).

Os dados coletados no acervo, *blog*, fórum, lista e *wiki* servirão para compor a análise quando comparado aos dados coletados via questionário, que será tabulado conforme itens a seguir:

- Dados (sexo, idade, estado, escolaridade)

- Tempo dedicado (situação profissional, forma de atuação na comunidade, horas/semana dedicadas à comunidade)
- Permanência (membro desde)
- Pertencimento (como contribui, como produz, ferramentas e licenças utilizadas)
- Relações sociais (quem indicaria para solucionar questões da comunidade, frequência de interações nos diversos espaços de comunicação)
- Regras e valores partilhados (cruzar dados coletados pela observação com dados dos questionários)

4.2 Coleta de dados – questionário

Figura 1: Sexo

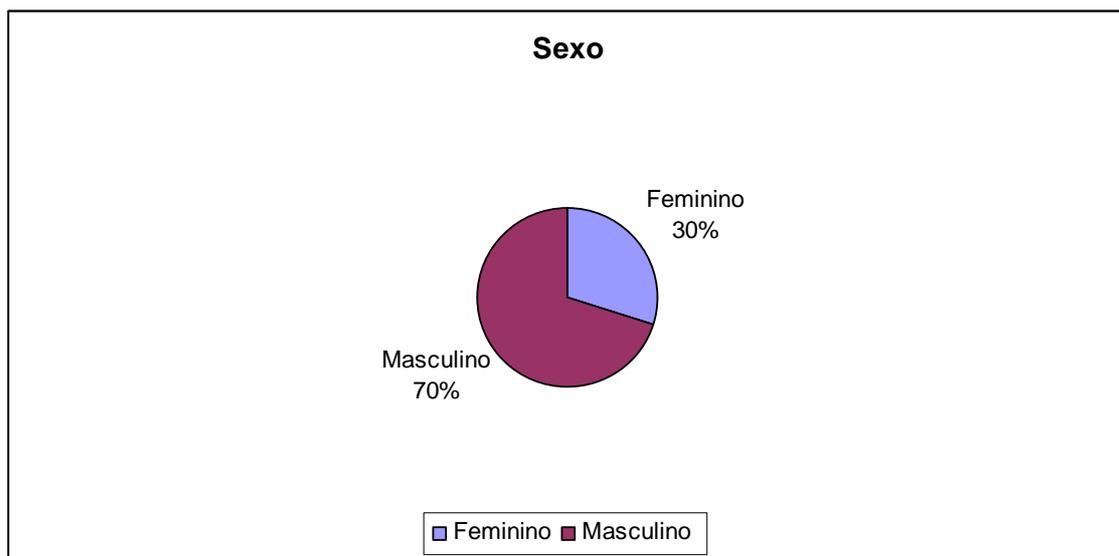


Figura 2: Idade (média de 30 anos)

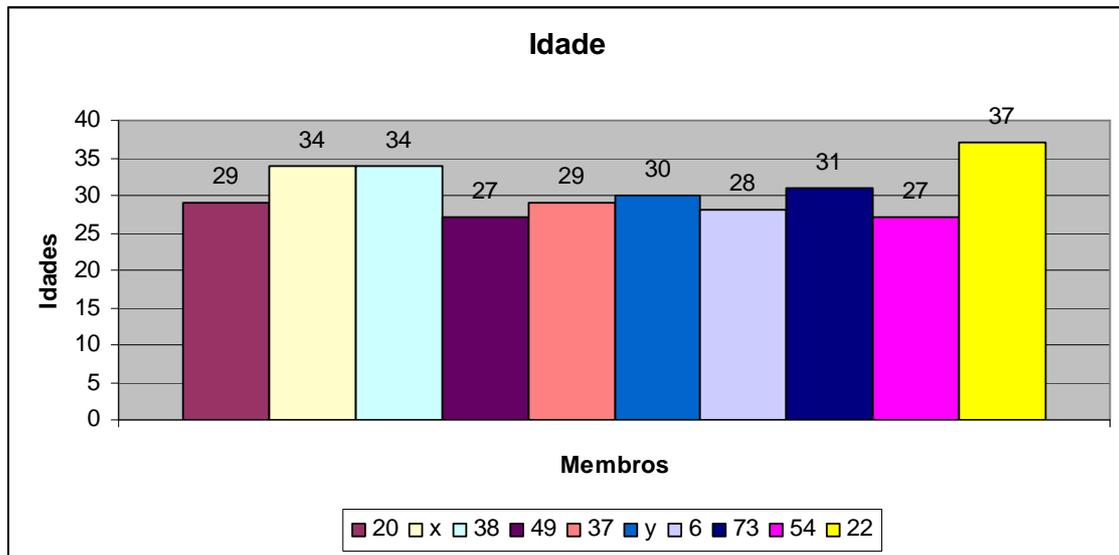


Figura 3: Cidade

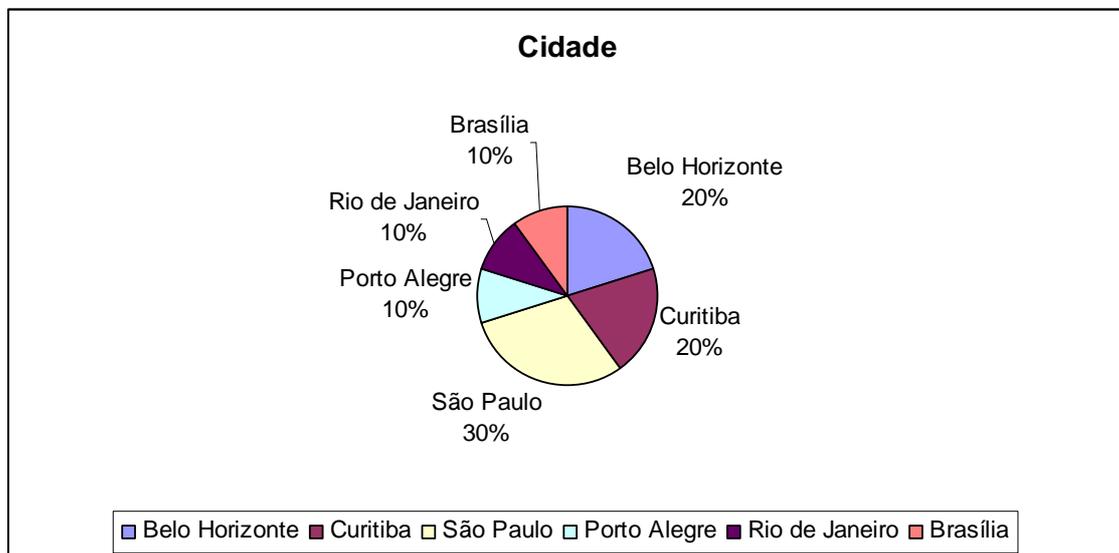
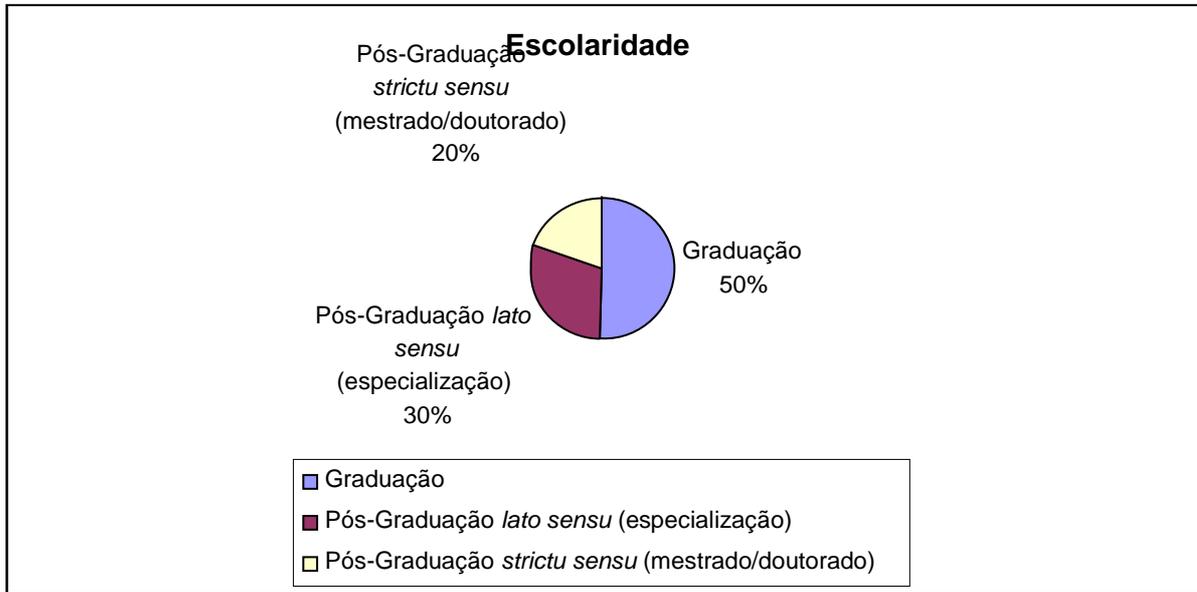
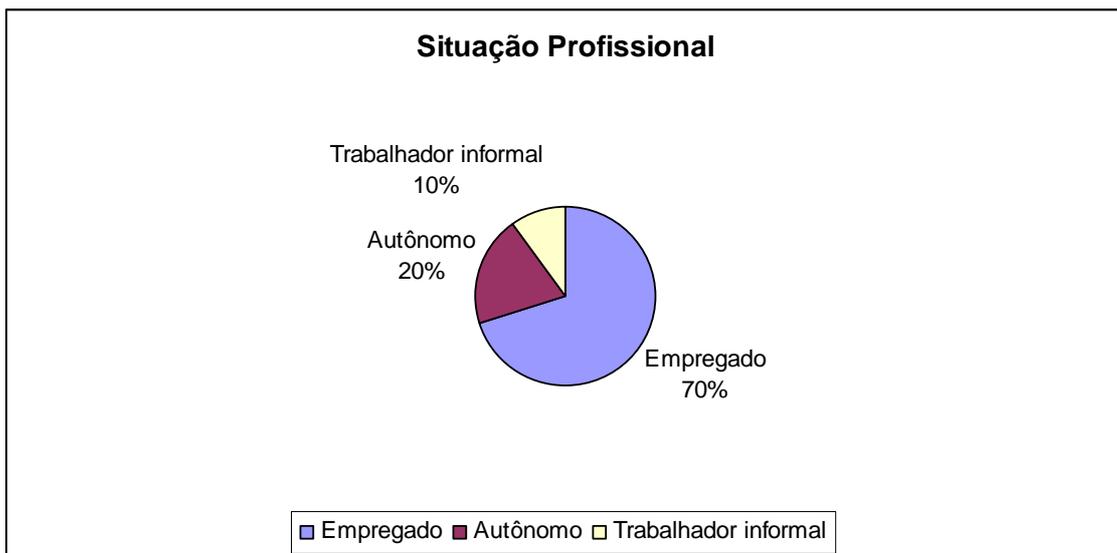


Figura 4: Escolaridade

Desses, foram citados os cursos de graduação em Computação, Comunicação, Música e Relações Internacionais; pós-graduação *lato sensu*, foram citadas Comunicação, História da Arte e Arquitetura; *strictu sensu*, foram citadas Ciência da Computação e Arquitetura-Design. A questão da multidisciplinaridade parece ser uma característica da comunidade, agregando habilidades técnicas e estéticas.

Figura 5: Situação Profissional

Os empregos citados foram: *webmaster*, arte educador, técnico-pedagógico, analista de sistemas, servidor público, professora/cineasta, “bolsista”. Como autônomo: produtor musical

e pesquisador. Trabalhador informal: *designer*. Pelo exposto, parece possível que a comunidade possa agregar saberes e conhecimentos às profissões citadas e que essas possam, de volta, contribuir ao Estúdio Livre. Sobre a atuação na comunidade, todos são voluntários. Podemos dizer da ocorrência da dádiva mediada por computadores? (AGUIAR, 2007). Os sujeitos se engajam, porque são beneficiados pelo trabalho da comunidade. Dessa forma, continuam retribuindo, porque acreditam que esse modelo aberto de trocas seja mais justo e ético para todos. Verifica-se, portanto, que há um sentimento de “endividamento”, conforme afirma Aguiar (2007), pela contribuição voluntária em troca de toda liberdade que o coletivo oferece.

Figura 6: Tempo em horas, por semana, (em média) dedicados ao Estúdio Livre



Figura 7: Há quanto tempo participa do Estúdio Livre

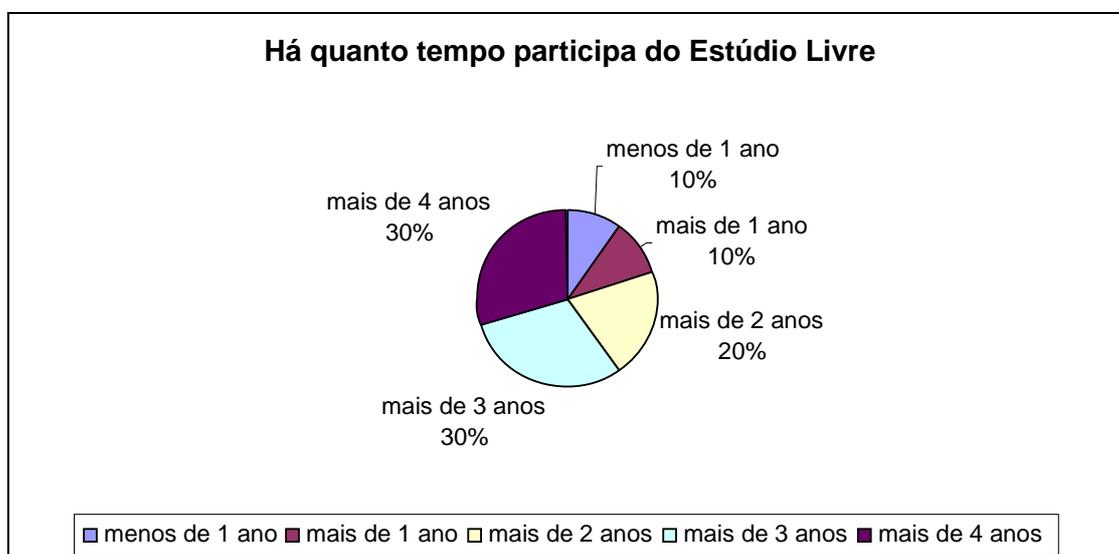


Figura 8: Como você contribui para a comunidade Estúdio Livre

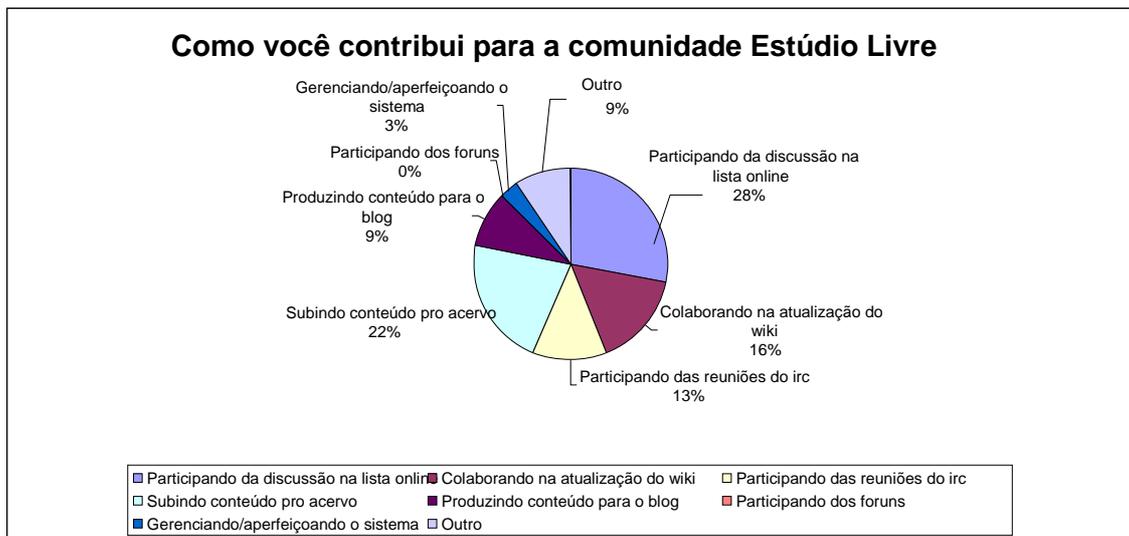


Figura 9: Licenças adotadas nos trabalhos publicados na comunidade Estúdio Livre



Figura 10: Artefatos produzidos e compartilhados com a comunidade Estúdio Livre

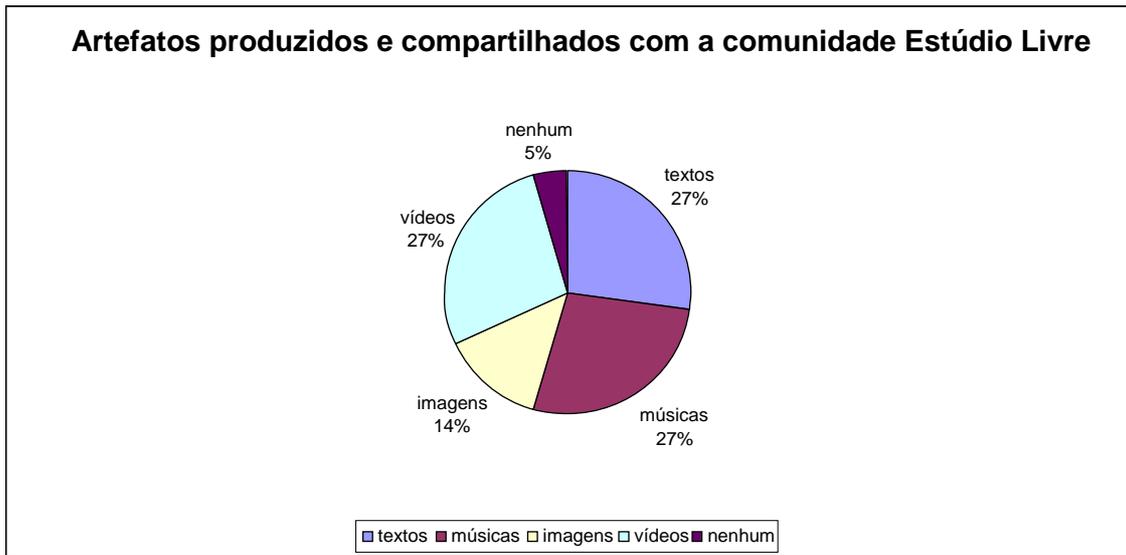
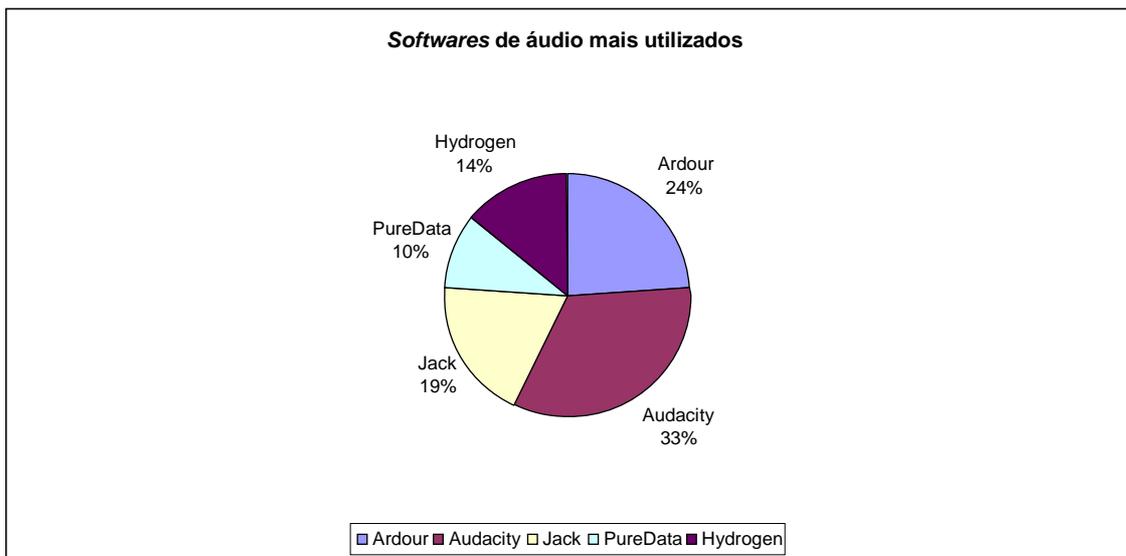
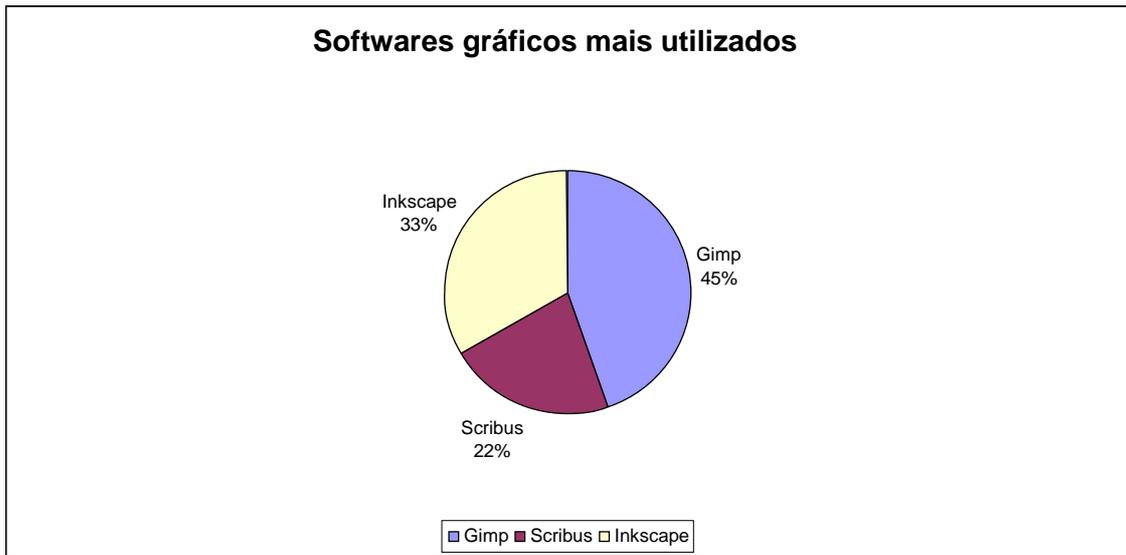


Figura 11: Softwares de áudio mais utilizados



Apesar de *Hydrogen* constar como um dos mais citados na utilização pelos membros que responderam ao questionário, ele não consta na lista de fóruns da comunidade, muito menos os demais citados que são usados em menor escala. Foram listados ao todo cerca de 14 *softwares* de áudio. Inseri no gráfico aqueles mais usados pelos membros, contudo, vale a pena citar que outros usuários apontaram os *softwares*: *audacious*, *darksnow*, *jamin*, *zynaddsubfx*, *buzzmachines*, *musescore*, *rezound*, *vlc*, *rhythmbox*.

Figura 12: Softwares gráficos mais utilizados



Foram listados ao todo cerca de nove *softwares* gráficos. Além dos três mais usados, foram citados outros, inclusive de propriedade da empresa *Adobe Systems*: *Illustrator*, *Indesign*, *Photoshop* e *Freehand*, além dos livres *Kompozer* e *Blender*. Não consta na comunidade nenhum fórum de ajuda para usuários de *softwares* gráficos.

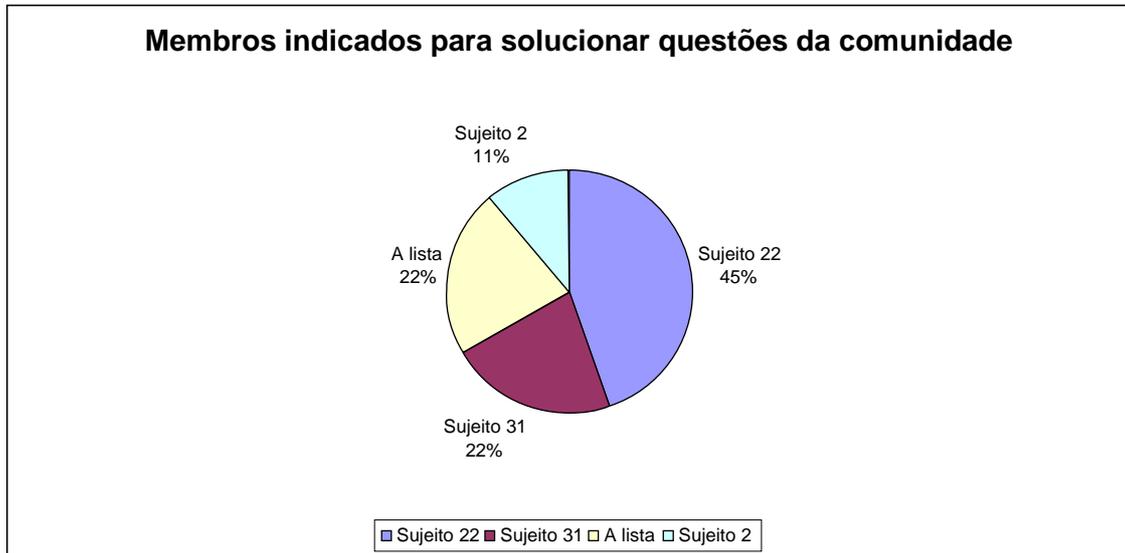
Figura 13: Softwares de vídeo mais utilizados



Ao todo, foram citados cerca de 11 *softwares* de vídeo. Além dos apresentados no gráfico, foram citados também o *Fimpeg*, *Mencoder*, *Avidemux*, *Pitivi*, *Sltv*, *VLC* e *Blender*. O

Cinelerra é o fórum com maior número de mensagens trocadas na comunidade. Contudo, ficam faltando fóruns de ajuda para os outros mais citados: *Kdenlive* e *Lives*.

Figura 14: Membros indicados para solucionar questões da comunidade



Além desses da figura, foram citados outros cinco sujeitos indicados pelos respondentes do questionário, contudo, não foram identificados no período de observação e registro dos dados, significando que tais sujeitos indicados não contribuíram e não participaram da comunidade no período observado. Por coincidência ou não, os dois membros mais cotados para solucionar questões referentes à comunidade são os mais antigos, fundadores do Estúdio Livre, assim como, estão entre os dez usuários mais ativos, de acordo com a frequência de interações observadas no período.

Figura 15: Participação em outras comunidades



Das listas, comunidades e redes citadas estão:

- Metarec¹⁰⁸
- Submidialogia¹⁰⁹
- Ciranda.net¹¹⁰
- Imersaolatina.com¹¹¹
- Descentro¹¹²
- Orquestra Organismo¹¹³
- Devolts¹¹⁴
- Associação *Software* Livre¹¹⁵
- Cultura Digital BR¹¹⁶

¹⁰⁸ MetaReciclagem é uma rede auto-organizada que propõe a desconstrução da tecnologia para a transformação social. Disponível em: <http://rede.metareciclagem.org/>

¹⁰⁹ Arte de re-volver o logos do conhecimento pelas práticas e desorientar as práticas pela imersão no sub-conhecimento. Disponível em: <http://submidialogia.descentro.org/>

¹¹⁰ Ciranda Internacional de Informação Independente. Para que outro mundo seja possível, é preciso reinventar a comunicação. Disponível em: <http://www.ciranda.net/>

¹¹¹ <http://www.imersaolatina.com/>

¹¹² Tem por objetivos e finalidades constituir-se plataforma para a emergência de ações colaborativas, projetos e pesquisas relacionados à tecnologia social, da informação, ativismo midiático, arte em rede, *software* livre e áreas afins, assim como o aprofundamento das redes nessas áreas. Disponível em: <http://www.descentro.org/>

¹¹³ Dedicada-se à recombinação e abertura de códigos de conhecimento e à utilização poética de métodos computacionais e da engenharia dos instrumentos. Desde 2005, vem desenvolvendo pesquisas baseadas em ferramentas de *software* e *hardware* livres cujo processo criativo é voltado à sustentabilidade de uma percepção cultural compatível com a humanização da tecnologia. Disponível em: <http://organismo.art.br/>

¹¹⁴ Site para publicação de Tutoriais e compartilhamento de códigos e esquemas de computação física em *hardware* livre. Puredata, Arduino, Códigos Experimentais e Eletrônica Artesanal. Disponível em: <http://artesanato.devolts.org/>

¹¹⁵ A ASL tem por principal objetivo tornar o *software* livre amplamente incluído na sociedade, propiciando espaço de discussão, apoio, fomento e organização de iniciativas nas mais diversas áreas relacionadas. Disponível em: <http://associacao.softwarelivre.org/>

- PD List¹¹⁷
- Ubuntu-Forum-Br.org¹¹⁸
- Musescore.org¹¹⁹
- Bicicletada¹²⁰
- Interface G2G¹²¹

Figura 16: Frequência que envia e-mails à lista de discussão

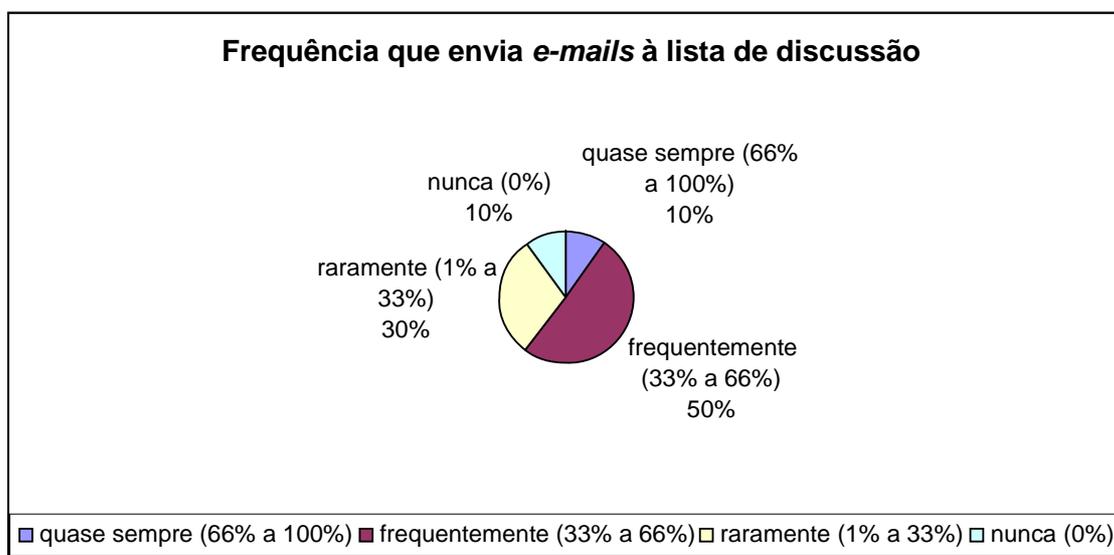


Figura 17: Frequência que sobe arquivos ao acervo

¹¹⁶ Espaço público e aberto voltado para a formulação e a construção democrática de uma política pública de cultura digital, integrando cidadãos e instituições governamentais, estatais, da sociedade civil e do mercado. Disponível em: <http://culturadigital.br/>

¹¹⁷ <http://lists.puredata.info/listinfo/pd-list>

¹¹⁸ <http://ubuntuforum-br.org/>

¹¹⁹ *MuseScore* é um programa de notação musical gratuito, multi-plataforma e WYSIWYG, distribuído sob licença GNU GPL. Disponível em: <http://www.musescore.org/pt-br>

¹²⁰ A Bicicletada é um movimento onde ciclistas se juntam para reivindicar seu espaço nas ruas. Disponível em: <http://www.bicicletada.org/tiki-index.php>

¹²¹ Repensando gênero e tecnologia. Disponível em: <http://www.interfaceg2g.org/>

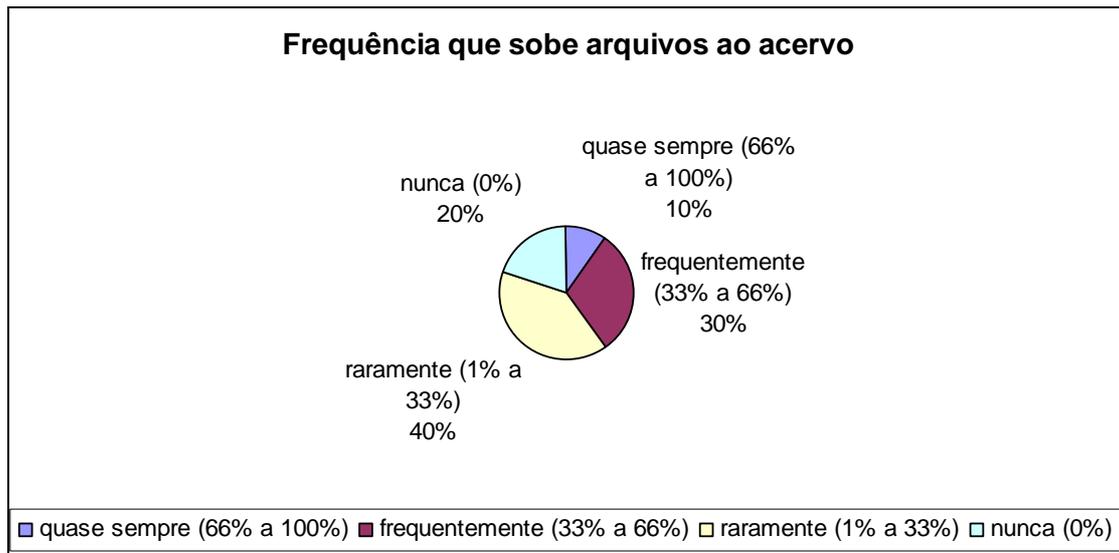


Figura 18: Frequência com que atualiza dados do *wiki*

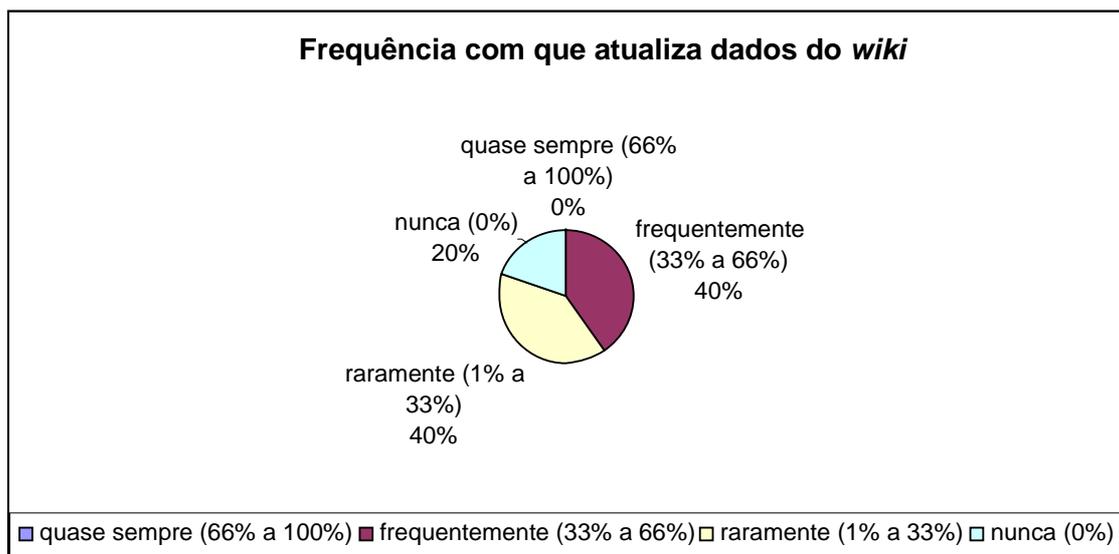


Figura 19: Frequência com que participa das reuniões *online* (IRC)

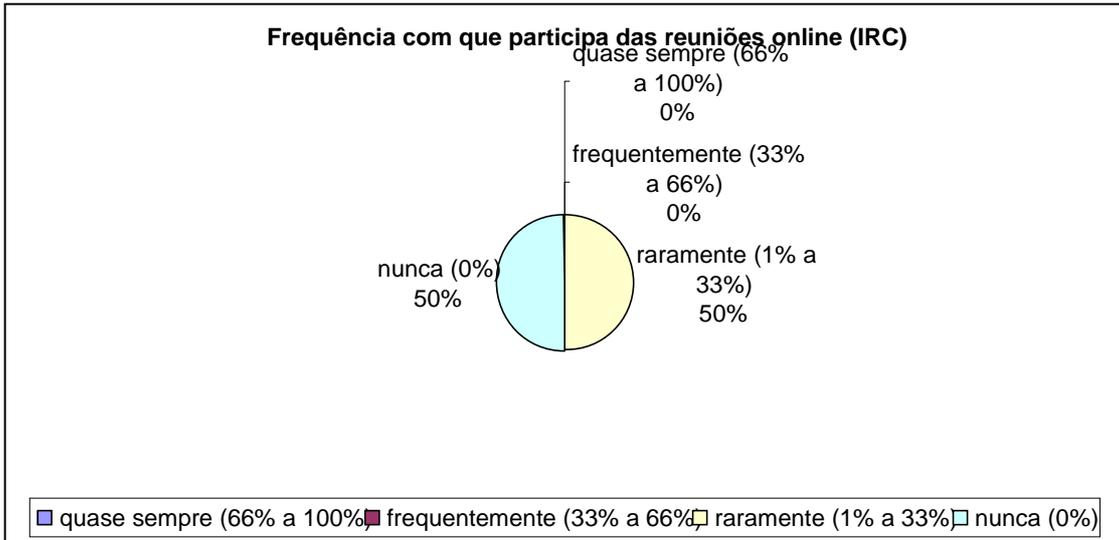


Figura 20: Frequência com que participa dos fóruns

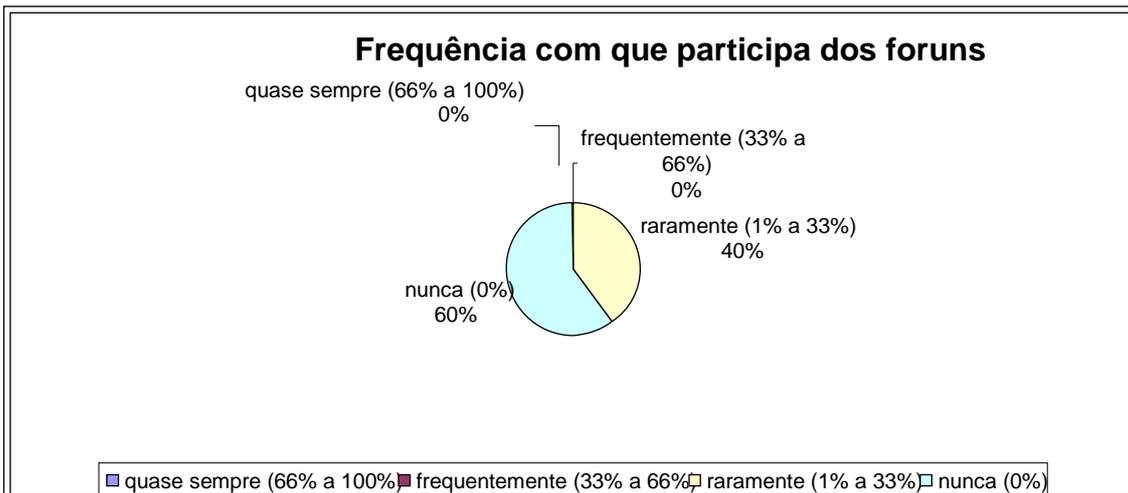


Figura 21: Frequência que atualiza blogs

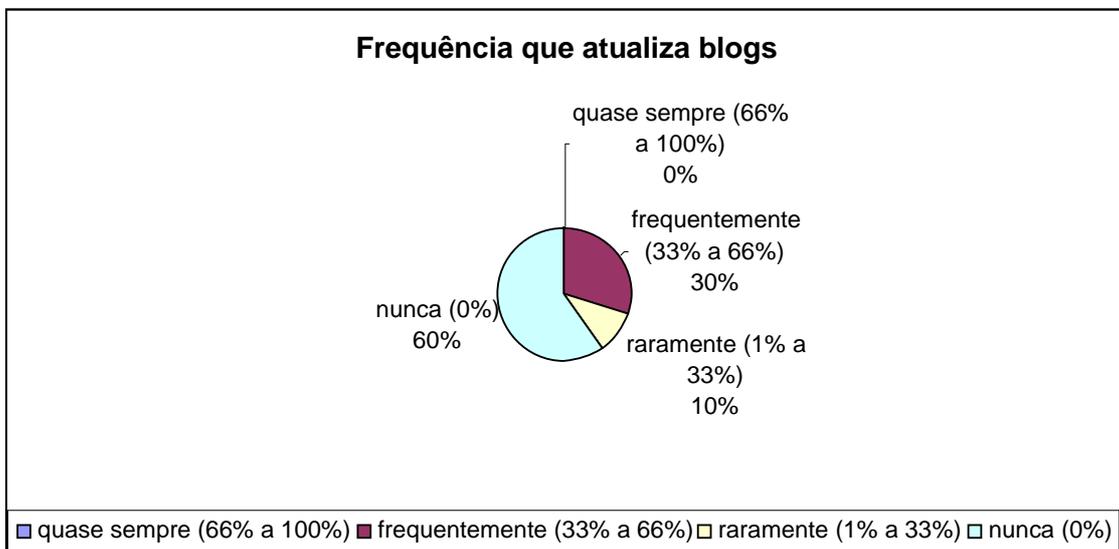


Figura 22: Há algum espaço de encontro *offline*?

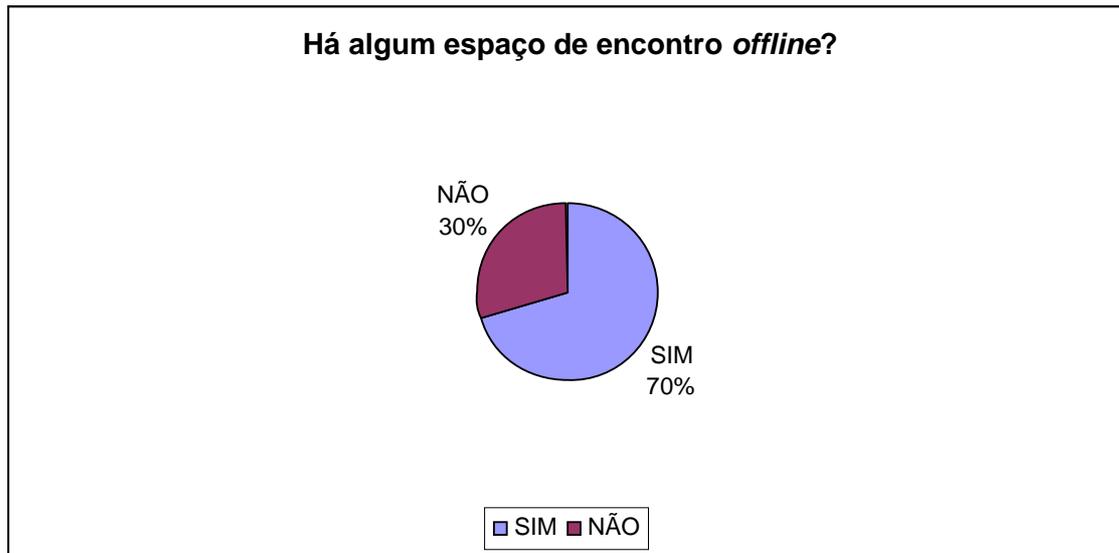


Figura 23: Frequência com que participa dos encontros *offline*

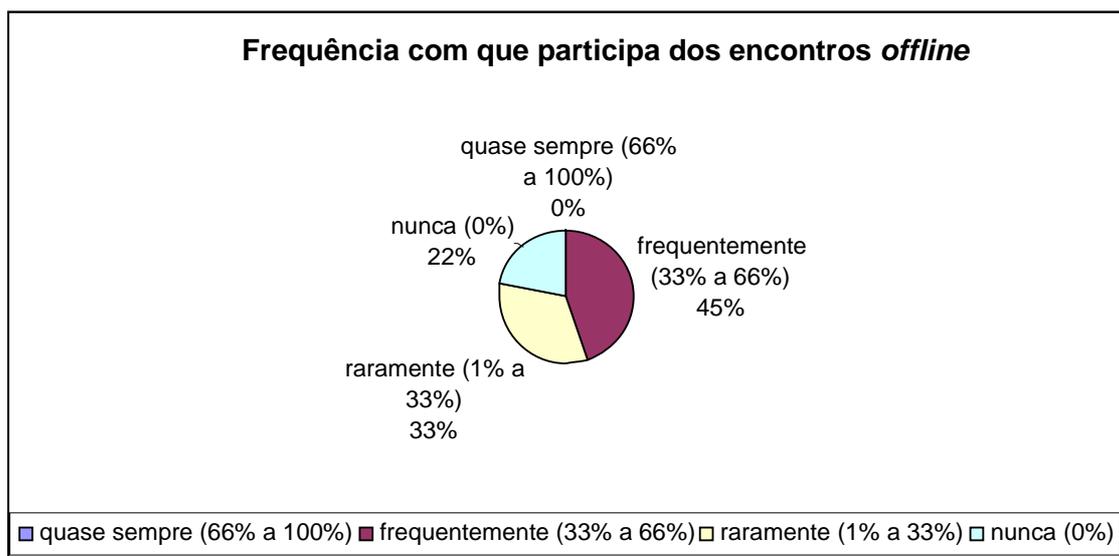


Figura 24: Como chegou até o Estúdio Livre?

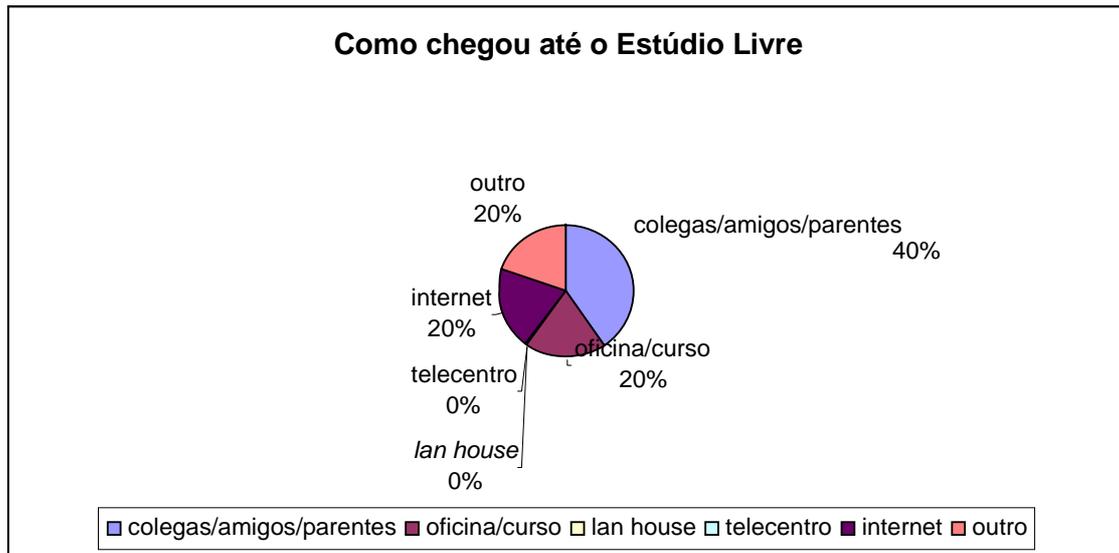
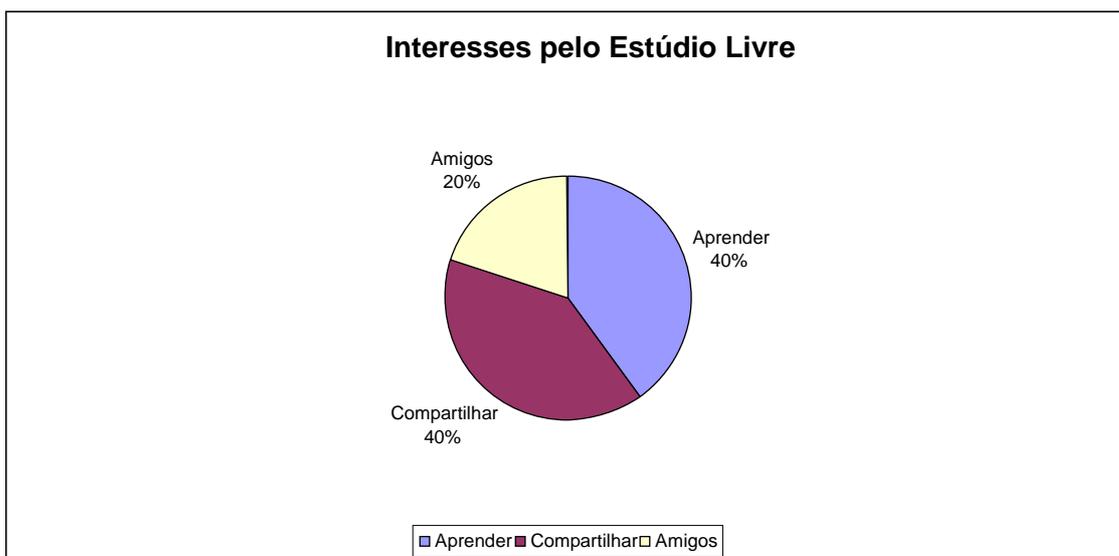


Figura 25: Interesses pelo Estúdio Livre



Outros ainda citaram a questão do trabalho e da “ideologia”. Buscas sobre produção cultural e generosidade intelectual também foram citadas. Aprender sobre as ferramentas livres (*softwares*) e compartilhar/trocar conhecimentos sobre produção multimídia com *software* livre foram as mais ditas. Contudo, alguns tipos de licenças adotados – principalmente nos arquivos do acervo – carecem de atenção. Vedar as obras derivadas representa pouca generosidade com a comunidade, assim como, a lacuna de alguns fóruns de *softwares* citados como mais utilizados – e contraditoriamente com menos trocas de

conhecimento em espaço dedicado – representam alguns entraves para a consolidação de um perfil de comunidade referência em produção multimídia livre.

4.3 Coleta de dados – observação e registro

Foram 75 sujeitos participantes de todos os documentos observados e registrados, a saber: acervo, *blog*, fórum, *wiki* e lista de discussão. Esses sujeitos interagiram entre uma a doze vezes com os documentos. Esses, eram de diferentes localidades:

Figura 26: Localidades

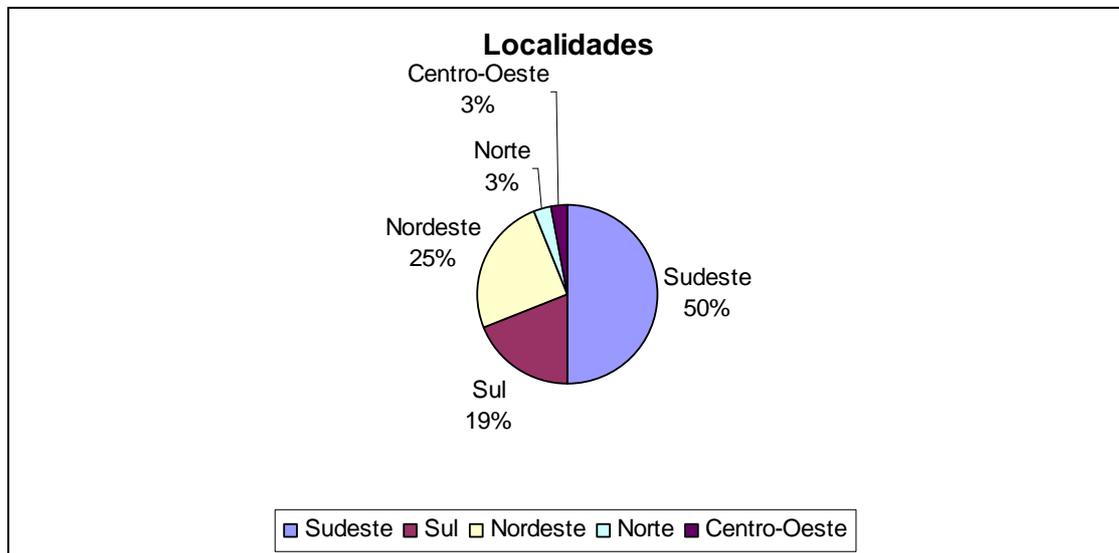


Figura 27: Membros participantes por ano de entrada na comunidade

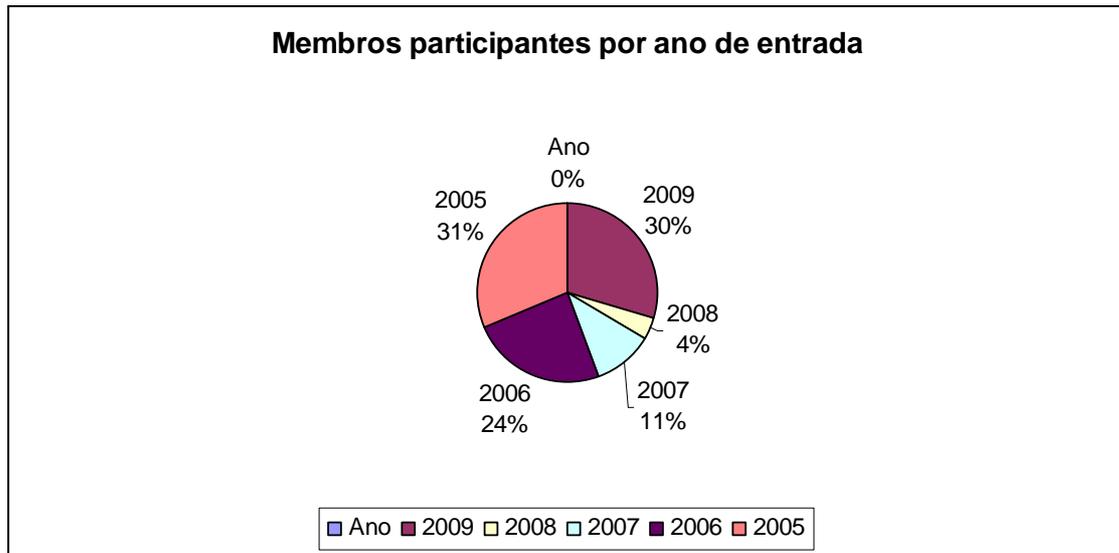


Figura 28: Contribuições dos membros (por documento)

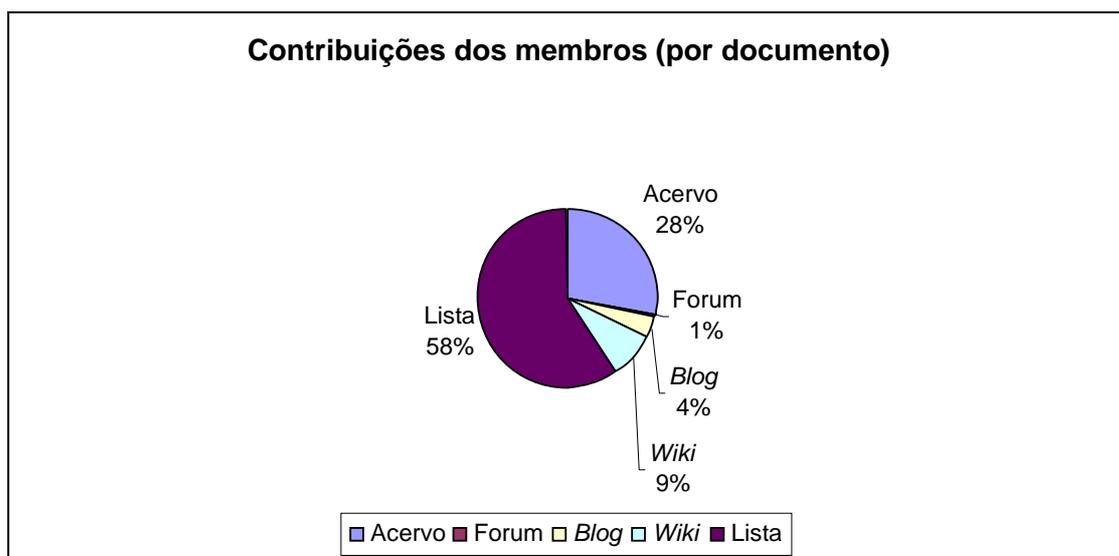


Figura 29: Artefatos produzidos e compartilhados no acervo

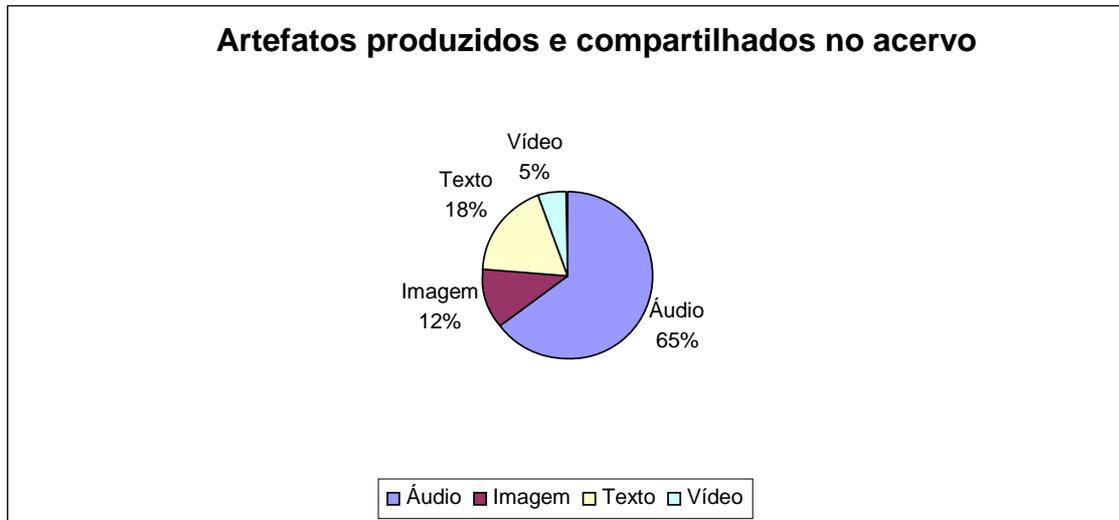
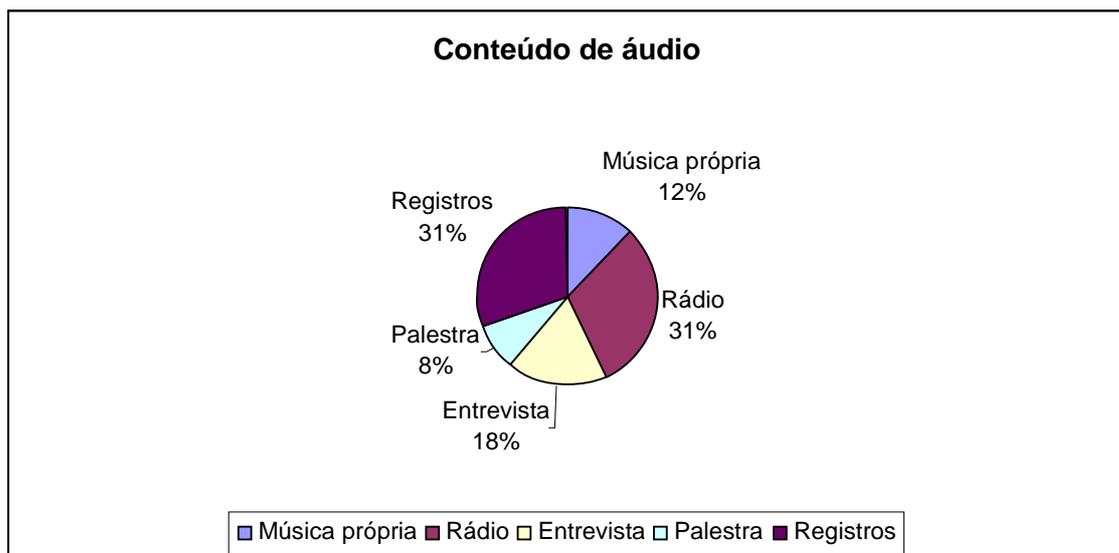
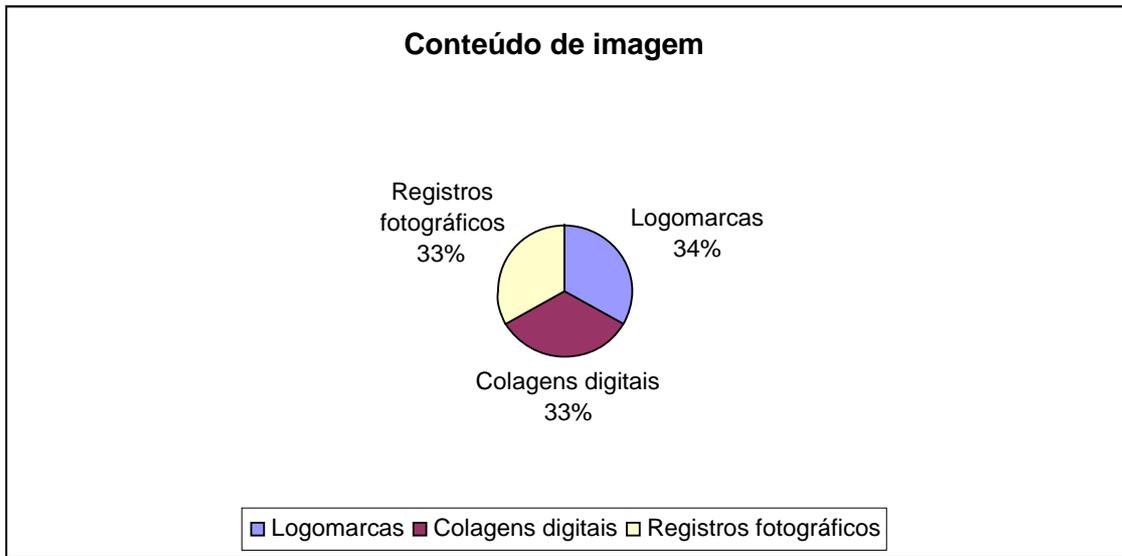


Figura 30: Conteúdo de áudio

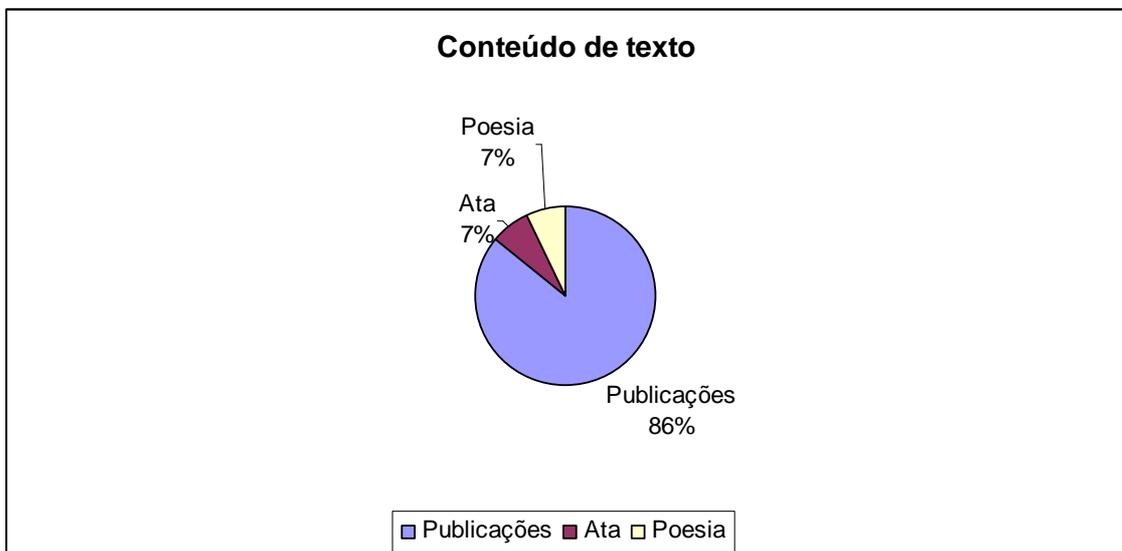


Os registros incluem ensaios musicais e experimentações.

Figura 31: Conteúdo de imagem

As logomarcas são de rádios e bandas musicais. As colagens representam expressões acerca do atual contexto histórico mais amplo e a relação com a comunidade; os registros fotográficos representam eventos promovidos por rádios.

O desenho gráfico computadorizado vem renovando as formas de expressão artística à medida que a arte virtual transforma em formas, cores, sons e silêncios as manifestações mais profundas da experiência humana. A internet oferece a possibilidade de criação coletiva, interativa, conjunta, por meio de práticas de grupo que permitem a pessoas distantes no espaço pintar, esculpir, desenhar, compor e produzir juntas, em interação e muitas vezes em contradição. O mais das vezes, esses artistas não se conhecem, exceto por sua arte – e isso é tudo que importa. A arte de fonte aberta é a nova fronteira da criação artística. (CASTELLS, 2003, p. 164)

Figura 32: Conteúdo de texto

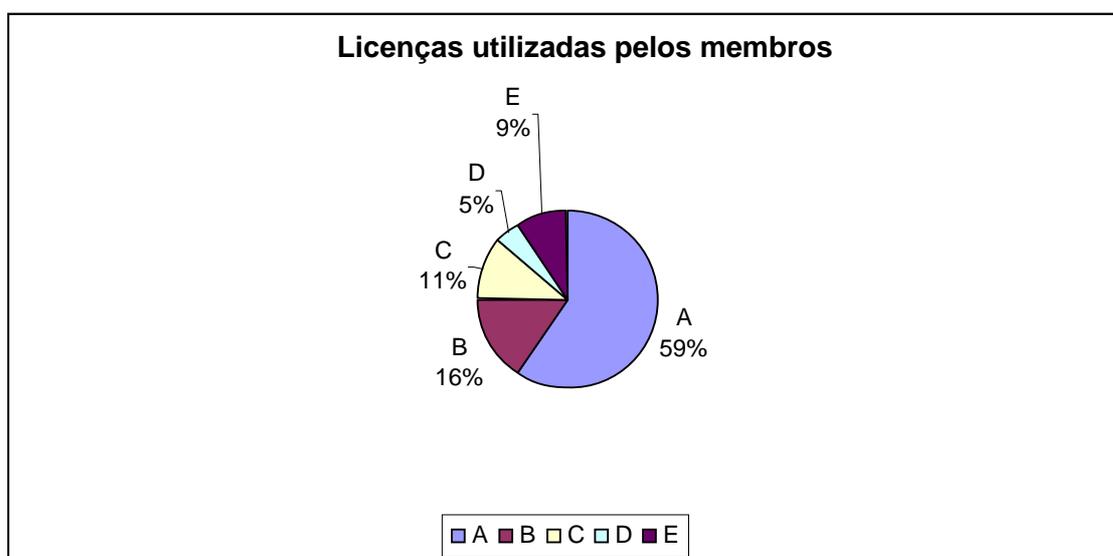
As publicações são especialmente textos que irão compor o livro submidialogia#4, evento¹²² previsto para janeiro de 2010, na cidade de Belém – PA, que pretende discutir a teoria e prática de mídia digital brasileira.

Figura 33: Conteúdo de vídeo



Os documentários são produções que contaram com o incentivo das leis de cultura e que possuem como tema as comunidades quilombolas e a articulação Teia – encontro da diversidade cultural brasileira – que reúne os Pontos de Cultura do Programa Cultura Viva do Ministério da Cultura. Os registros de processos criativos são experimentações audiovisuais.

Figura 34: Licenças utilizadas pelos membros



¹²² <http://submidialogia.descentro.org/>

Sendo:

A → Vedado uso comercial, permitida recombinação, atribuição;

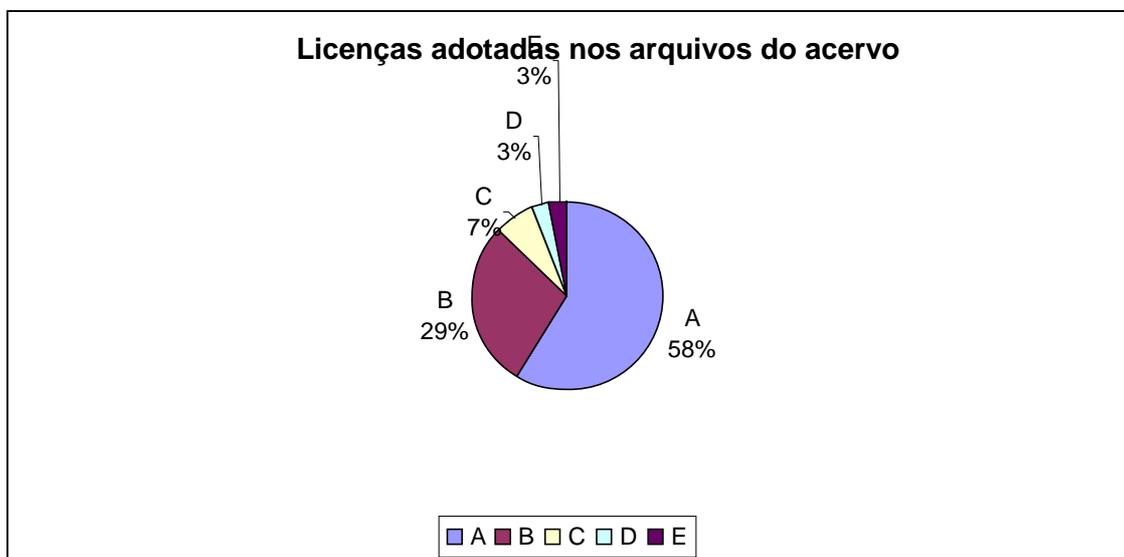
B → Vedada a criação de obras derivadas, vedado uso comercial, atribuição;

C → Compartilhamento pela mesma licença, vedado uso comercial, atribuição;

D → Compartilhamento pela mesma licença e atribuição;

E → Recombinação e atribuição.

Figura 35: Licenças adotadas nos arquivos do acervo



Sendo:

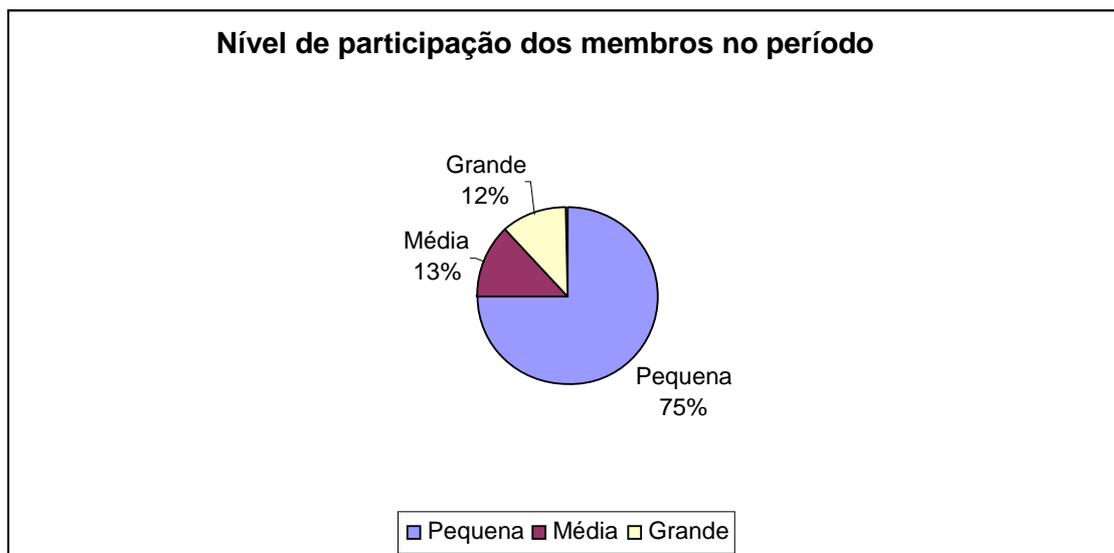
A → Vedado uso comercial, permitida recombinação, atribuição;

B → Vedada a criação de obras derivadas, vedado uso comercial, atribuição;

C → Compartilhamento pela mesma licença, vedado uso comercial, atribuição;

D → Compartilhamento pela mesma licença e atribuição;

E → Recombinação e atribuição.

Figura 36: Nível de participação dos membros no período

Sendo:

Pequena: de uma a duas intervenções no período (considerando qualquer documento).

Média: de três a cinco intervenções no período (considerando qualquer documento).

Grande: de seis a doze intervenções no período (considerando qualquer documento).

4.4 Discussão dos dados

1. Permanência/Engajamento

De acordo com Recuero (2002), a “[...] permanência é um requisito essencial para a existência de uma comunidade virtual[...]”, pois, é por meio dela que as relações sociais podem ser aprofundadas e gerar laços. Pode-se inferir como permanência e engajamento, neste trabalho, o tempo de entrada na comunidade e a identificação da frequência de participação dos seus membros em todos os meios observados e registrados. Dessa forma, tem-se, comparando dados coletados por questionário e por observação/registro geral, que os membros mais antigos, com entrada em 2005 e 2006, são os que mais contribuem com a comunidade. Aproximando-se desse nível de engajamento, membros cadastrados em 2009 possuem grande participação, contudo, de relevância apenas no acervo e lista, dentre todos os documentos observados. Carecem de maior participação nos fóruns (participação inexistente para dados coletados pelo questionário) os membros mais antigos, até porque, sujeitos mais

experientes com as ferramentas livres estão mais aptos a contribuir no esclarecimento de dúvidas sobre seu uso.

O gerenciamento do sistema também conta com baixa participação. Talvez, por exigir aí um maior grau de conhecimento técnico, tal tarefa está concentrada nas mãos de poucos usuários. São poucos aqueles que dedicam muito tempo semanalmente à comunidade, normalmente aqueles mais antigos, comumente os fundadores do ambiente.

Da mesma forma, foram membros com mais de dois, três e quatro anos que foram maioria (80%) de respondentes ao questionário *online*. Parece que os membros fundadores e/ou antigos têm mais preocupações com a manutenção e zelo com a comunidade, sendo uma espécie de guardiães dos seus princípios orientadores de práticas.

Quando perguntados sobre os motivos para engajamento na comunidade, os respondentes argumentaram o descontentamento com o modelo de produção e de distribuição cultural na ordem vigente¹²³, assim como, indicaram que este tipo de engajamento é o caminho mais adequado para lidar com as tecnologias. Os membros ainda citaram como motivos para o engajamento: o compartilhamento de conhecimento sobre produção multimídia livre; a organização em rede; a filosofia; e o elogio quanto à documentação sobre *software* livre. Por fim, exaltam que a comunidade ajuda a manter os usuários informados sobre atualizações e dúvidas. Tais afirmações nos remetem, então, à dádiva mediada por computador.

A permanência e o engajamento se constituem como um *habitus*, conforme Murillo (2009); esquema gerador de práticas baseadas na reciprocidade desinteressada, pela recusa do puramente econômico e pela disposição generosa, entre outros elementos que reforçam um modo de funcionamento e de organização do trabalho conforme um modelo aberto, ético e estético.

2. Pertencimento

Para Recuero (2002), o pertencimento a uma comunidade pode ser definido como um “sentido de ligação”, que levaria ao estabelecimento de um caráter cooperativo, a uma ação organizada e projeto comum. Dessa forma, o projeto comum da comunidade se estrutura sob o termo de Estúdio Livre como conceito, referindo-o como espaço de experimentação

¹²³ Para o voluntário da pesquisa, parte dos argumentos podem ser encontrados no *Zeitgeist*, o Filme. *Zeitgeist, the Movie*, no original, é um filme de 2007 produzido por Peter Joseph, aborda temas como Cristianismo, ataques de 11 de setembro e o Banco Central dos Estados Unidos da América (Federal Reserve). Disponível com legenda: <http://video.google.com/videoplay?docid=-1437724226641382024#>

com *software* livre, cuja liberdade se configura como princípio fundador: usar, copiar, modificar, redistribuir. No caso, tais liberdades, *a priori*, devem ser pensadas e aplicadas às produções multimídia. De acordo com o *wiki* da comunidade:

O Estúdio Livre é um conceito de ambiente colaborativo em constante desenvolvimento que tem por objetivo a formação de espaços reais e virtuais que estimulem e permitam a produção, a distribuição e o desenvolvimento de mídias livres. [...] Todas as ferramentas deste ambiente são baseadas nos conceitos de *software* livre, conhecimento livre e apropriação tecnológica. Entende-se deste modo que o trabalho em grupo somente é possível se houver ações individuais para que exista a troca de conhecimentos. Sem isso, os sentidos de “grupo” e “colaboração” deixam de existir. (COMUNIDADE ESTUDIO LIVRE, item “sobre”, s/d).

De acordo com seus objetivos, o Estúdio Livre.org pretende reunir e formar uma comunidade que realiza pesquisa em *software* livre (produzindo e auxiliando na produção de conteúdo); incentivar a produção e a circulação de bens culturais livres (obras que podem ser distribuídas, remixadas e retransmitidas livremente de forma legal, isto é, por meio de licenças *Creative Commons*).

A comunidade envolvida com o Estúdio Livre percebe que o uso do *software* livre no processo criativo resulta no meio ideal para aumentar e melhorar a circulação de bens culturais. Trata-se também de uma interface voltada para pesquisa e desenvolvimento dos meios livres de produção e circulação de informação em um ambiente colaborativo destinado a dar suporte à produção e difusão de mídia livre, com informações sobre *softwares* livres, *weblogs* pessoais, galerias de arquivos livres para *downloads*, manuais de uso de *softwares*, fóruns, grupos de trabalho, listas de discussão, entre outras ferramentas colaborativas de trabalho. (COMUNIDADE ESTUDIO LIVRE, s/d).

Ciente de que a comunidade opera com incentivo à produção e à circulação de bens culturais livres, parece interessante definir que o pertencimento a esses princípios pode se firmar pelo uso de *softwares* livres na produção cultural e pela adoção de licenças flexíveis na circulação desses bens. De acordo com a investigação dos dados, *softwares* proprietários (gráficos), mesmo que em minoria, também aparecem nas preferências dos usuários, que, por coincidência ou não, representam uma lacuna nos fóruns da comunidade. Sabendo que os *softwares* livres (gráficos) são também utilizados pelos membros (ver figura 12), isso pode significar, para os ativistas, um esforço em atualizar tais ferramentas, questionar a ausência de espaços de trocas (fóruns) para tais ferramentas, sabendo que elas também fazem parte da prática cotidiana de muitos membros. Criar espaços de trocas pode incentivar o uso e ampliar o número de usuários colaboradores para incrementar essa cadeia das trocas.

Ainda, os tipos de licenças adotadas dizem do grau de pertencimento dos membros em relação à comunidade, principalmente porque um tipo especial de licença *Creative Commons* pode barrar todo o processo de liberdade oriundo da filosofia do *software* livre. Estamos falando da licença “vedada a criação de obras derivadas”. De acordo com os dados de questionário, os usuários atribuíram grande importância ao uso não comercial (mesmo que a filosofia do *software* livre permita o uso comercial dos *softwares*, haveria alguma contradição nisso?), ao compartilhamento pela mesma licença e a atribuição ao autor. Nenhum dos respondentes ao questionário apontou como licença adotada em seus trabalhos “vedada a criação de obras derivadas”.

Contudo, cerca de 16% dos usuários observados durante o período investigado utilizam esse tipo de licença, o que fere a ideia de liberdade vinculada aos ecossistemas do *software* livre, que é a referência da comunidade. Aqui, a liberdade de modificar o arquivo estaria barrada. E o mais grave: são esses membros que mais sobem arquivos no acervo. Cerca de 29% dos arquivos observados que subiram ao acervo estão sob esse tipo de licença, o que significa que o compartilhamento da obra não permite a prática do *sampling*, dos *remixes* e dos *mashups*, tão caros à cibercultura, como ações fundamentais a quaisquer processos de criação atual. Os dados indicam que mais da metade dos usuários que adotam essa licença são membros recentes, com perfis criados no ano de 2009. Aqui, carece a ideia de mediação como processo fundamental na compreensão e apreensão dos usos políticos dessas licenças de circulação de bens culturais para quem chega à comunidade.

Bauman (2003) elenca a distinção, a pequenez e a autossuficiência como características que contribuem para a existência da comunidade, contudo, o mesmo autor afirma que, pelo advento da informática, a fronteira entre o de “dentro” e o de “fora” não pode mais ser estabelecida e muito menos mantida. Sendo assim, toda unidade precisa ser construída. O entendimento comum só poderá ser uma realização, alcançada (se for) ao fim de longa e tortuosa argumentação e persuasão e nunca será imune à reflexão, contestação e discussão, já que a procura por pertencimento se dá em um mundo onde tudo move e se desloca, reforçando novamente a ideia de mediadores. Dessa forma, podemos dizer que existem diferentes graus de pertencimento entre os usuários da comunidade, estando de acordo com o estudo de Recuero (2002), já que a incorporação de um “entendimento comum” se dá, aparentemente, em diferentes níveis, reforçando a necessidade de novos debates.

3. Relações sociais

As relações sociais dentro da comunidade estão balizadas pela constituição de seu termo de política de uso. Esse tem por objetivo regular a relação existente entre o usuário e o EstudioLivre.org, informando as condições de acesso e utilização do sistema. De acordo com ele, o conteúdo licenciado pelo usuário poderá ser utilizado por terceiros somente nas condições e liberdades estabelecidas pelo usuário, entre aquelas já citadas: atribuição, uso não comercial, não às obras derivadas, compartilhamento pela mesma licença. Contudo, o termo de política de uso insiste em classificar o conteúdo como “livre”, mesmo que ele não contemple as quatro liberdades da filosofia do *software* livre: uso, cópia, modificação, redistribuição. Refiro-me especialmente à liberdade de modificação. A licença *Creative Commons* do tipo “vedada a criação de obras derivadas”¹²⁴ não permite novas colaborações, devendo a produção manter-se intacta conforme a criação de seu autor. Esse formato poderia ser intitulado de *copyleft*? O que parece estar em jogo no modelo aberto é que, mais do que impedir o uso comercial – que também serve a pequenos grupos e não somente a grandes corporações – as contribuições a uma obra parecem ter uma importância ainda maior na construção desse novo modelo de trocas, pois, no compartilhamento, reside a própria natureza da criação¹²⁵.

As relações dentro da lista de discussão ainda abarcam outras redes, comunidades e coletivos: o ponto comum está na ideia de compartilhamento de conhecimentos, apropriação tecnológica, ações colaborativas, ativismo midiático, criação e experimentação em *software* livre, discussão, apoio, fomento do *software* livre no Brasil como política pública, questões técnicas e sustentabilidade. Isso significa que os membros compõem diferentes redes de sociabilidade no ciberespaço cujo ponto de intersecção está justamente na construção de uma práxis tecnológica que contemple outro modelo econômico, mais justo e ético. A multiplicação desse tipo de organização é decorrente da própria natureza do ciberespaço, que é um espaço de relações, ampliando espaços de sociabilidade sobre diversos temas.

Quando perguntados no questionário “quem você indicaria para solucionar questões referentes à comunidade?”, os respondentes levantaram, em grande maioria, dois membros e a própria comunidade como um todo. Isso significa que, para alguns, há alguma autoridade entre aqueles membros mais antigos (fundadores) e aqueles que mais contribuem, podendo

¹²⁴ Vedada a Criação de Obras Derivadas – você não pode alterar, transformar ou criar outra obra com base nesta. Disponível em: <http://creativecommons.org.br/>

¹²⁵ Fala do ex-ministro da cultura Gilberto Gil no filme Rip! A Remix Manifesto.

exercer influência sobre os demais e ser eleito como “representante” para propor soluções. Segundo Castells (2003, p. 43), “[...] a comunidade aceita a hierarquia da excelência e da superioridade somente na medida em que essa autoridade é exercida para o bem-estar da comunidade como um todo”. Contudo, outra parte considerável de respondentes não sugeriu nomes e afirmou que as questões da comunidade devem ser resolvidas pela própria comunidade. Essa ideia de resolução coletiva de conflitos está de acordo com a noção de rede como rizoma¹²⁶, em que não existem hierarquias e a horizontalização das relações está posta.

[...] a publicação autônoma, a auto-organização e autopublicação, bem como a formação autônoma de redes constitui um padrão de comportamento que permeia a internet e se difunde a partir dela para todo o domínio social. Assim, embora extremamente diversa em seu conteúdo, a fonte comunitária da internet a caracteriza de fato como um meio tecnológico para a comunicação horizontal e uma nova forma de livre expressão. Assenta também as bases para a formação autônoma de rede como um instrumento de organização, ação coletiva e construção de significado. (CASTELLS, 2003, p. 49)

4. Interações

Essa categoria foi subdividida entre dois grupos: tipos de interação com a comunidade, para quem vem surfando da internet, e formas de interação dentro da própria comunidade. Dessa forma, na primeira constam opções de navegação em quatro línguas (inglês, espanhol, francês e italiano), ainda que as versões mais avançadas sejam em inglês e espanhol; francês e italiano carecem de muita colaboração. O cadastramento e a atualização de dados pelos usuários na comunidade se dão por *login* e senha; para o primeiro acesso, são exigidos dados como nome completo, *e-mail*, localidade, página pessoal e escolha de licença padrão para circulação de trabalhos compartilhados com a comunidade.

A segunda consta de interações por meio da lista de discussão, fórum, *blog*, *wiki* e acervo. Pela coleta do questionário e pela observação e registro dos dados no período investigado, podemos perceber semelhanças no nível de interação para cada documento. As interações com a lista e com o acervo demonstraram-se superiores às demais ferramentas. O *wiki* tem uma interação menor por parte dos usuários, seguido dos *blogs*. A ferramenta que possui menor participação é o fórum, aquele que, para muitos que chegam à comunidade, talvez seja um dos mais importantes pelo caráter de ajuda permanente e solução de problemas técnicos. Cerca de 45% dos respondentes afirmaram que participam frequentemente dos encontros *offline*, demonstrando que a comunidade extrapola o universo virtual.

¹²⁶ DELEUZE, 1995.

5. Valores

Quando questionados sobre a relação entre o Estúdio Livre e o Movimento *Software Livre*, os membros disseram que o Estúdio Livre compartilha da filosofia do *SL* e que, por isso, torna-se referência sobre produção multimídia livre. De acordo com um membro, o Estúdio Livre é o único lugar virtual no Brasil com informação, atitude, desenvolvimento, apoio e difusão do conceito de liberdade por trás do *SL*. A comunidade é um espaço de discussão sobre a relação entre o *software* livre e a produção cultural contemporânea; dessa forma, contribui para o crescimento da ideia de *software* livre. Novamente a questão de dar, receber e retribuir se manifesta: todos se beneficiam do crescimento e desenvolvimento a partir de um modelo aberto de produção, organizado pelo modelo “bazar”. Um membro ainda indica uma relação do Estúdio Livre, *Software Livre*, Pontos de Cultura e Política Pública, que não ficou clara. Mas está posto pela comunidade que os Pontos de Cultura – ação prioritária do Programa Cultura Viva¹²⁷ do Ministério da Cultura – e as Casas Brasil¹²⁸ foram parceiros do EL. De acordo com a comunidade, o Ponto de Cultura age como um mediador na relação entre Estado e sociedade, e dentro da rede agrega agentes culturais que articulam e impulsionam um conjunto de ações em suas comunidades, e dessas entre si.

Dessa forma, o parceiro Cultura Digital¹²⁹ do MinC manteve, até 2007, o servidor do site e uma equipe dedicada à manutenção do ambiente. O objetivo dessa parceria foi o suporte ao Programa Cultura Viva – Pontos de Cultura. Os Pontos de Cultura espalhados pelo Brasil recebem (ou compram, de acordo com edital ao qual se candidataram) um kit de produção multimídia e têm à disposição no Estudiolivre.org um suporte consistente, uma vasta gama de informações sobre questões relacionadas à utilização de ferramentas livres. Por isso, talvez, informações – notícias de Pontos de Cultura, Pontos de Cultura, eventos do Ministério da Cultura, publicação de editais, prêmios – de origem do Ministério da Cultura, ocupem parte considerável dos conteúdos trocados pela lista de discussão. Atualmente, o parceiro PSL-PR (berço do projeto) administra o servidor de listas e *e-mails* do ambiente.

Quando foi aberto um espaço livre para escrita dos respondentes, alguns deles se manifestaram dizendo, entre outras coisas, que o modelo educacional hoje e toda informação que é passada nas escolas é defasada e castradora. Para eles, o movimento *Software Livre*

¹²⁷ http://www.cultura.gov.br/cultura_viva/

¹²⁸ <http://www.casabrasil.gov.br/>

¹²⁹ <http://culturadigital.br/>

deveria ser uma ação de base de qualquer governo, pois é uma ferramenta que incentiva posturas mais éticas, pró-ativistas e de colaboração. Além disso, tem em seu conceito todos os preceitos fundamentais para uma sociedade justa, funcional e que valoriza o indivíduo, suas escolhas, suas ações. Para ele, o movimento *Software Livre* é só a ponta do iceberg.

Ao tentar determinar aquilo que é importante para a comunidade, busquei, de forma simples, “classificar” o conteúdo trocado e compartilhado na lista e determinar sua força, que representa, pela análise de redes, o quanto essa relação (troca de conteúdo) ocasionou de respostas. Do que foi observado, o que vale a pena ser dito é que há um predomínio de dados técnicos como tradução, atualização, a ação de reportar *bugs*, falhas e erros em sistemas como conteúdo gerador de respostas pela comunidade, o que significa que ela é solidária neste sentido, buscando ajudar usuários e compartilhar novidades do *software* livre. Segundo Bauman (2003), dentro do “círculo aconchegante”, que pressupõe um entendimento de comunidade (pertencimento), as pessoas não precisam provar nada e podem esperar simpatia e ajuda. Para ele (2003, p. 15):

Tal entendimento não é uma linha de chegada, mas o ponto de partida de toda união. É um sentimento recíproco e vinculante – a vontade real e própria daqueles que se unem; e é graças a esse entendimento, e somente a esse entendimento, que na comunidade as pessoas permanecem essencialmente unidas a despeito de todos os fatores que as separam.

Na sequência, a troca de *links* sobre transmissões ao vivo de seminários e debates acerca das temáticas de interesse da comunidade também geraram muitas respostas. Outros conteúdos que mereceram atenção no quesito “força” foram: ajuda na criação de *webrádio* e divulgação de oficinas de *software* livre. Outros conteúdos circularam, mas sem força dentro da lista: mobilização para petições *online* como a Lei Maria da Penha; a Auditoria Independente do *Software* nas Urnas Eletrônicas¹³⁰ e a conscientização sobre a lei aprovada, em Guarulhos, sobre o uso obrigatório de *software* livre em computadores públicos.

O conteúdo classificado no acervo pode ser conferido na Figura 29 e, desses, 31% do áudio é conteúdo de rádio. Em números absolutos, os programas de rádio foram grande maioria e destacaram-se três: Rádio Labxxiga, O som da Kombi 73 e Combat Rock. Desses, chamou-me a atenção a Rádio Labxxiga¹³¹.

¹³⁰ FÓRUM DO VOTO ELETRÔNICO. Petição Pela Auditoria Independente do Software nas urnas eletrônicas. Disponível em: <<http://www.peticaopublica.com/PeticaoVer.aspx?pi=UE2009BR>>. Acesso em: 18 mar 2010.

¹³¹ <http://radiolabxxiga.blogspot.com/>

A audição de rádio está florescendo na internet, tanto a partir de estação de transmissão aberta quanto de transmissões radiofônicas feitas pela internet. A relação de rádios feita pelo MIT nos EUA mostra mais de 10.000 estações transmitindo na internet. [...] Se você quer saber o que aconteceu em sua cidade, estando do outro lado do mundo, só a internet é capaz de fornecer esta informação, seja na forma de texto (jornais locais), seja na forma de áudio (estações de rádio locais). Assim, a liberdade de contornar a cultura global para atingir sua identidade local funda-se na internet, a rede global da comunicação local. (CASTELLS, 2003. p. 162)

A Rádio Labxxiga nasceu da iniciativa do grupo L4bomb no Ponto de Cultura do Movimento Bixxigão¹³², ocupando o espaço físico e exercendo o uso de um sistema livre de compartilhamento de dados – a internet. Nas palavras de seus integrantes, a rádio é contra qualquer tipo de monopólio e pretende alçar esse debate, assim como valorizar a expressão artística comunitária, trocando e compartilhando experiências. A programação da rádio conta com músicas de cunho popular, valorizando os talentos da comunidade: músicos, contadores de piadas, coletivos de estudos e qualquer pessoa que queira divulgar o seu trabalho. A Rádio Labxxiga ainda está articulada com outros movimentos, a saber: Movimento Dulcynelândia¹³³, Vila Itororó¹³⁴ e Chute SP¹³⁵.

Dessa forma, a Rádio Labxxiga se constitui como uma das ações de animação cibercultural propostas por Gonzáles (2007) ao incluir a comunicação local e a comunitária nos moldes das rádios comunitárias. Para ele, esse meio de comunicação se configura como mecanismo de expressão e opinião e se caracteriza por:

- Produção a cargo dos seus membros;
- Informação útil para a comunidade;
- É necessário que a programação responda a cada um dos grupos e sujeitos da comunidade;
- Potencialização da comunicação cultural;
- Haver programas educativos;

¹³² <http://movimentobixigao.blogspot.com/> Ponto de Cultura do Bairro Bixiga na capital paulista. Descobertas e redescobertas na cartografia do Bixiga.

¹³³ <http://www.movimentodulcynelandia.blogspot.com/> Pela ocupação e reforma do teatro Dulcina-Regina.

¹³⁴ <http://vilaitororo.blogspot.com/> A Vila Itororó situa-se no bairro da Bela Vista, em São Paulo, entre as ruas Martiniano de Carvalho, Monsenhor Passalacqua, Maestro Cardim e Pedroso. Foi construída na década de 1920, pelo mestre de obras português Francisco de Castro. E atualmente passa por processo de desapropriação de terreno pelo governo de São Paulo, com a finalidade de construir um centro cultural, podendo deixar diversos moradores sem casa.

¹³⁵ <http://chutesp.blogspot.com/> Encontro artístico para conscientização de corpos-espacos abandonados e mal administrados por órgãos públicos e pela falta de interesse de artistas. E propor a renovação já na ação de ocupação. Ocupação com bandas, apresentações, e todas as poesias.

- Experimentar novos gêneros e linguagens.

Para ele, a criação de rádios comunitárias pode oferecer aos seus membros a possibilidade de ouvir, de participar da vida política e de ascender a um número considerável de informações e conhecimentos, especialmente úteis à vida cotidiana, servindo como instrumento para a construção de uma nova democracia.

Estações de rádio alternativas, centradas na transmissão de programas do interesse de grupos específicos, encontram na internet uma maneira barata e fácil de transmitir além dos limites do espectro licenciado. Aqui, mais uma vez, a internet oferece liberdade num mundo de crescente controle por grandes grupos de mídia. (CASTELLS, 2003. p. 162)

Ao que parece, o protagonismo da sociedade civil, apontada pela Rádio Labxxiga, constrói uma malha de relações horizontais e faz propostas como antídoto aos discursos dominantes, especialmente em relação à luta do espaço da Vila Itororó.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Bauman (2003, p. 23), “[...] a repulsa e não a atração é o principal motor da história, a mudança histórica acontece porque os humanos estão mortificados e irritados pelo o que acham doloroso e desagradável em sua condição [...]”. É, assim, conforme vimos, pela repulsa ao atual modelo econômico, que ativistas se propõem a pensar em modelos alternativos para a produção e circulação da cultura.

Dessa forma, a nova lógica de produção cultural no ciberespaço nos faz pensar em novo paradigma sócio-cultural, que, de acordo com Gonzáles (2007, p. 6), traz implicações para:

- Os mercados e modos de produção-distribuição;
- A administração, as práticas de governo, a concepção de participação social, cultural e política;
- As práticas educativas, os modos de aprendizagem, o acesso ao conhecimento, a participação educativa e os modelos de desenvolvimento e crescimento;
- A comunicação humana, as estruturas e funções dos meios de comunicação, assim como a função e intervenção dos distintos agentes sociais;
- As relações com o meio ambiente e o conceito de sustentabilidade;
- A cultura e as práticas sociais de comunicação, criação, produção e difusão cultural.

Para esse último ponto, segundo Levy (1999), as características de criação possível pelas obras virtuais abertas acabam por convergir em direção ao declínio (mas não ao desaparecimento puro e simples) das figuras que garantiram, até o momento, a totalização¹³⁶ possível das obras: o autor e a gravação. Devido às tecnologias digitais, torna-se possível criar coletivamente e manter um estúdio de gravação ao alcance dos orçamentos domésticos. Segundo Levy (1999), hoje os músicos podem controlar o conjunto da cadeia de produção de música sem passar pelos intermediários, que haviam sido introduzidos pelos sistemas de notação de gravação (editores, intérpretes, grandes estúdios, lojas). Segundo o autor (1999, p. 147), “[...] os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo ou obras-acontecimento, pouco adequadas ao armazenamento e à conservação [...]”. Como já dito, na lógica de produção de modelo aberto, evidenciado pelas práticas culturais na rede,

¹³⁶ Para Levy (1999), a totalização da obra representa a estabilização, o fechamento de seu sentido na relação. Dessa forma, atribui a totalização *pela intenção* ao autor e a totalização *pela extensão* à gravação.

compreendida como uma espécie de jogo, nem o autor nem a gravação são importantes, mas sim, o ato coletivo aqui e agora (LEVY, 1999).

Este novo paradigma condiciona, não só as teorias de intervenção, mas a própria prática de intervenção, segundo Gonzáles (2007), demandando dos animadores um processo de reflexão crítica sobre esta nova realidade, articulando ética (uso justo e ético das novas tecnologias) e estética (valorização da criação multimídia sob modelos abertos que privilegiam uma autoria coletiva).

Com esse ponto de vista, torna-se necessário redefinir, reinventar e adaptar as práticas de comunicação, participação e criação a essa nova realidade construída pelo ciberespaço, permeada por práticas vivenciadas no âmbito do lazer com distintos usos do tempo. Considerando ainda a contribuição dos 3 Ds e sua aparição, muitas vezes simultânea em diversas práticas sociais, devemos estender a compreensão do fenômeno lazer ao abarcar a noção de tempo social de valorização da subjetividade, como tempo privilegiado de expressão cultural.

Dessa forma, os processos criativos constituem experiências subjetivas, que são ampliadas pelo compartilhamento desses bens imateriais, que nada mais são do que formas compartilhadas de interpretação da realidade que levam a redes de cooperação e solidariedade, contribuindo para a criação da cultura como expressão individual e coletiva. A busca por uma cultura livre acaba por gerar um imaginário social que produz valores, ideias e condutas das pessoas que conformam uma cultura. Para Gonzáles (2007, p. 22), “[...] o imaginário é o efeito de uma complexa rede de relações entre discursos e práticas [...]”.

Para esse autor (2007, p. 26), a animação cibercultural é, portanto, o termo eleito para definir a atualização e adaptação das práticas educativas da animação cultural aos novos paradigmas que geram a sociedade da comunicação e do conhecimento. E, apesar de se constituir como espaço privilegiado para o consumo, as vivências de lazer na internet também demonstraram ter outras naturezas – sabendo que em muitos momentos elas se tangenciam – em busca de matrizes de relação mais solidárias e colaborativas, conforme pudemos observar na dádiva mediada por computador, característica de diversas comunidades virtuais, inclusive o EstúdioLivre.org, ao conjugar o “interesse em” e o “interesse por”, conforme já visto, evidenciando um caráter ambíguo dessa prática social.

Seja como for, é papel do profissional do lazer abrir possibilidades de escolha entre as distintas vivências na rede ou fora dela, sabendo que dados nos indicaram traços bastante díspares quando colocamos lado a lado diferentes situações nas quais o sujeito pode assumir a

condição de agente, carecendo novamente da presença de novos mediadores com opção política clara e definida diante dos condicionamentos culturais mais abrangentes.

Dessa forma, quais são os desafios e o que pode fazer a animação cibercultural? As linhas metodológicas de atuação para uma Animação Cibercultural, propostas por Gonzáles (2007, p. 137) incluem:

- A superação da exclusão digital;
A exclusão da informação não é só questão de acesso e conexão, mas também de conteúdo. Tem a ver, tanto com exclusão “técnica”, quanto “cognitiva”.
- Os projetos solidários e cooperativos em rede;
O trabalho cooperativo permite uma visão mais objetiva e crítica da realidade. Permite a generalização de ações transformadoras embasadas pela comunicação interativa.
- A comunicação local e solidária;
Surgem como mecanismo de expressão e opinião, envolvendo a comunidade em debates políticos como fórum permanente de diálogo, crítica social e espaço para expressão das ideias.
- A cidadania cibercultural;
Significa tecer lugar a uma participação mais ativa nas dinâmicas sociais, culturais, econômicas e políticas. Participar é tornar-se parte ativa da vida da comunidade em suas decisões, em seus conflitos e em suas associações.
- As comunidades virtuais;
Onde se encontram os componentes que caracterizam uma verdadeira comunidade social: objetivos, valores, linguagem etc.
- A criação multimídia.
Onde todo mundo pode ser autor e não só consumidor.

Assim, o papel do animador cibercultural poderá ser o de animar a inteligência coletiva. O animador da inteligência coletiva poderá operar com a junção da ética com a estética, desconstruindo os dualismos, e retomar aquilo que não se separa: a estetização (arte) e a politização (vida), aproximando-se da noção de educação estética (MELO, 2006b).

[...] o estabelecimento de uma sinergia entre competências, recursos e projetos, a constituição e manutenção dinâmicas de memórias em comum, a ativação dos modos de cooperação flexíveis e transversais, a distribuição coordenada dos centros de decisão opõem-se à separação estanque entre as atividades, às compartimentalizações, à opacidade da organização social. Quanto mais os

processos de inteligência coletiva se desenvolvem – o que pressupõe, obviamente, o questionamento de diversos poderes – melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos, das alterações técnicas, e menores são os efeitos da exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração do movimento tecno-social. O ciberespaço, dispositivo de comunicação interativo e comunitário, apresenta-se justamente como um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva. (LEVY, 1999, p. 28)

As plataformas de comunicação devem converter-se em um elemento fundamental para a estruturação de comunidades virtuais e, nesse sentido, o *software* livre se constitui como uma alternativa ao combate às formas perversas de exclusão digital. Segundo Silveira (2004), as principais vantagens do *software* livre são:

- Custo social baixo;
- Não se fica refém da tecnologia proprietária;
- Independência de fornecedor único;
- Desembolso inicial próximo de zero;
- Não obsolescência do *hardware*;
- Robustez e segurança;
- Possibilidade de adequar aplicativos e redistribuir versão alterada;
- Suporte abundante e gratuito; e
- Sistemas e aplicativos geralmente muito confiáveis.

Por isso, pode-se dizer que o *software* livre é socialmente justo, economicamente viável e tecnologicamente sustentável. Importante dizer que muitas das inovações pioneiras em *software* livre tiveram início nos trabalhos de inventores em seu tempo livre e que, devido à soma da contribuição individual, grandes soluções contra-hegemônicas puderam se concretizar. Nesse sentido, a politização e a estetização das tecnologias podem ter início no tempo livre e, em grande medida, é potencializada por ele, desenvolvendo-se mais rapidamente pelos agentes da inteligência coletiva.

Sabendo do fenômeno da comunicação mediada por computador, é urgente a criação de novos mediadores que dêem lugar a um tipo de relação baseada na coincidência de interesses e motivações, criando espaços virtuais de encontro, conhecimento mútuo e interatividade. Assim, as ferramentas de mediação, como *chat*, fórum, *blog*, *wiki*, dão abertura a novos canais e espaços de desenvolvimento, pois são estabelecidas relações que alcançam qualquer lugar e qualquer tempo. A mediação pode incentivar a participação cidadã e os

processos de comunicação horizontal, desenvolvendo políticas de mobilização em torno de causas políticas.

Conforme pudemos verificar, o *software* livre se constitui – como princípio e prática (ferramenta) – como estratégia de mediação frente às opções de lazer mais abrangentes. Por meio do princípio de liberdade, a comunidade incentiva a produção multimídia, oferecendo ferramentas livres para a produção de conteúdo, assegurado por licenças flexíveis à escolha do autor. Esse modelo aberto de produção e circulação cultural só é possível pela existência do *software* livre como filosofia – opção política – e ferramenta. Na esteira desse modelo, as licenças *Creative Commons* surgiram como opção alternativa ao modelo tradicional de circulação de bens culturais. E apesar de não ser completamente livre – pois existe a opção de não autorizar obras derivadas – consta como alternativa jurídica fundamental para incrementar o modelo aberto.

Quando perguntada quem é afinal o mediador dentro da comunidade, recorro à ideia de rede como rizoma e digo que, na *web*, as relações comumente são horizontais. Não podemos pensar em um ou dois mediadores, mas sim, em muitos mediadores, senão todos, porque, ao utilizar as ferramentas de mediação – *software* livre – todos se tornam mediadores porque incorporaram o conceito e a ferramenta, tão caros à comunidade.

Contudo, conforme observado, a própria comunidade pode ficar dividida entre uma mediação coletiva ou uma mediação individual, sabendo que fatores como permanência e participação contam como valores para a escolha de possíveis representantes na hora de solucionar questões referentes à comunidade. Visto algumas contradições, a mediação torna-se ainda mais fundamental. Mesmo assim, vale a pena dizer que em qualquer comunidade virtual se observa que cada membro possui seu papel e tem a sua importância ao somar para os processos da inteligência coletiva.

Partindo deste estudo de caso, como podemos pensar uma Animação Ciber-cultural? Para Gonzáles (2007, p. 148), a mediação das dinâmicas virtuais deve contribuir para esclarecer fins e objetivos, ajudar a objetivar valores que facilitem o desenvolvimento de distintas linguagens e que ajudem na criação e na tomada de consciência crítica das identidades comunitárias, assim como, a promoção dos encontros interpessoais entre os membros das comunidades virtuais, que parecem ser tarefas necessárias para se por em marcha a intervenção cultural. Para ele, a intervenção na sociedade em rede deve ter lugar por meio de ações educativas que permitam a criação de atitudes básicas para expressão e participação e, finalmente, realizando ações mediadoras para que as tecnologias e as redes se ponham a serviço da expressão e da participação.

Assim, as comunidades virtuais “[...] se constituem base para redefinição do social como fórmula de convivência, colaboração e criação coletiva [...]”, de acordo com Gonzáles (2007, p. 18). Devem contribuir para o desenvolvimento individual e coletivo, mediante a participação dos indivíduos nos processos dialógicos de análise da realidade social, com a finalidade, tanto de superação e crescimento individual, como afirma Paulo Freire, superando a ideia de objeto para assumir a condição de sujeito do mundo. Dessa maneira, a comunidade nos serviu para coletar elementos para a construção de parâmetros de intervenção para o animador cultural na rede.

Se para Melo (2006b), o cinema é considerado ferramenta de educação e pode ser ampliado para outras mídias, a produção cultural em modelos abertos pode também ser considerada uma via fundamental de educação para a sociedade em rede:

Não por acaso é hoje o cinema uma das manifestações artísticas mais oferecidas e acessadas. É até mesmo difícil conceber que exista alguém que nunca tenha assistido a um filme. Nessa mesma linha de reflexão, poderíamos argumentar que é também o cinema uma das manifestações mais mal acessadas, em virtude da restrita possibilidade de escolha e da intencionalidade na oferta de um produto de segunda linha para maior parte da população? [...] A questão, na verdade, passa a ser: não deveríamos nos preparar (e ser educados) para buscar compreender e acessar as mais diferentes possibilidades e propostas e de linguagens cinematográficas? Podemos escolher com qualidade quando não conhecemos as mais diversas possibilidades de escolha?¹³⁷

Melo (2006b) denomina de “circuitão” a produção cinematográfica originária da indústria norte-americana e de outro lado, os “alternativos”, aqueles fora do grande circuito de distribuição. Nesse sentido, poderíamos falar de um “circuitão” e de “alternativos” para as práticas vivenciadas no tempo do lazer na rede. Ao propor os “comentários cinematográficos”, Melo (2006b) sugere trabalhar com três parâmetros: elementos técnicos, contexto histórico-social e emoções que desencadeiam. E para facilitar, sugere uma série de perguntas (MELO, 2006b, p. 113), que podem balizar a intervenção do animador.

Da mesma forma, podemos ousar, pensar em parâmetros de intervenção para o ciberespaço por meio de uma metodologia de trabalho denominada de práxis tecnológica, inspirada em Paulo Freire, muito bem salientada por Alencar (2009), que dialoga com Gonzáles (2007), e contribui para pensarmos em parâmetros de intervenção para a rede. Se para conhecer cinema, é preciso ir ao cinema, para conhecer a rede, é preciso navegá-la. Segundo Silveira (2004, p. 42)

¹³⁷ MELO, 2006b, p. 97 *et seq.*

[...] as TICs estão se consolidando como meios de expressão do conhecimento, de expressão cultural e de transações econômicas. A limitação de seu acesso começa a ser percebida como uma violação dos direitos fundamentais.

É preciso mediar a apropriação técnica, considerando o *software* livre como ferramenta de mediação, pois “[...] os *softwares* são os principais intermediadores da inteligência humana na era da informação.” (SILVEIRA, 2004, p. 7) Por isso, parece possível pensar em uma Animação Cultural na rede por meio de uma articulação ética e estética, apostando na figura do animador como provocador de inteligências coletivas, a partir da constituição de comunidades virtuais para a criação multimídia livre. Nesse sentido, a hipótese de que a estetização e a politização das tecnologias podem se configurar como um dos aspectos possíveis na intersecção entre o lazer, a Animação Cultural e a Cibercultura parece ter fundamento, que pode significar um avanço ao campo estudado.

Ao coletar elementos para a construção de parâmetros de intervenção para o animador na rede, merece atenção uma relação entre a animação cibercultural e a práxis tecnológica de Paulo Freire, descrita por Alencar (2009), baseada nos conceitos: compreender, apreender, contextualizar e indagar-refletir. Dessa forma, conjugamos essas duas noções educativas que lidam com as tecnologias para ousarmos pensar num modelo de intervenção na rede:

- **Compreender:** promover atitudes reflexivas e positivas acerca dos usos das tecnologias, conhecendo e explorando as ferramentas de comunicação, expressão e participação cidadã, humanizando-as.
- **Apreender:** apropriar-se das tecnologias de informação e comunicação, aproveitando as potencialidades que a rede oferece, promovendo uma leitura crítica dessas e incentivando uma produção midiática mais ética e estética (livre) como forma de expressão e comunicação entre indivíduos e coletividades.
- **Contextualizar:** usar as tecnologias de forma a contribuir para as ações colaborativas, trocas e uso compartilhado das ferramentas de mediação, desenvolvendo formas de cooperação em comunidades locais como mecanismo de crescimento local e fortalecendo sua expressão de ideias.
- **Indagar-Refletir:** não permitir que se perca a capacidade de questionar e problematizar o uso das tecnologias em cada contexto histórico, partindo sempre de inquietações e reivindicações que atendam à coletividade, zelando por uma postura sempre vigilante e indagadora.

Segundo Gonzáles (2007), a intervenção cultural há de promover e facilitar as condições para que os indivíduos e coletividades venham a ser criadores e autores de sua própria experiência, geradores de seu próprio conhecimento, desde uma vivência dialógica e interativa de seus entornos vivenciais, sejam eles reais ou virtuais: *blogs*, ferramentas de edição, *software* livre, licenças *Creative Commons*. Percebe-se que o engajamento não contratual e voluntário está ancorado em outro parâmetro ético-estético de relação, que salienta um tipo de prática social no tempo livre, que remete a uma compreensão do lazer que se assenta em outras bases, diferente daquele que entende a vivência dos momentos de diversão exclusivamente marcada pelo consumo e entretenimento. Aliás, os conceitos tradicionais de lazer, muito marcados por uma lógica temporal física tradicional, resistiriam à nova dinâmica de tempo e espaço da grande rede?

Todas essas dinâmicas sugerem que os diferentes agentes de animação favoreçam uma autêntica liberdade de criação e expressão, colaborando com processos de educação cibercultural, que seja libertadora de indivíduos e coletividades. Com isso, parecem tornar claros elementos concretos para a construção de parâmetros de intervenção para o animador na rede. É dessa forma que finalizo esta pesquisa, contando que poderá se tornar explícita uma possível contribuição para a formação e atuação do profissional do lazer na rede.

Referências

- AGUIAR, Vicente Macedo de. **Os argonautas da internet:** uma análise netnográfica sobre a comunidade *online* de *software* livre do Projeto Gnome à luz da Teoria da Dádiva. 2007. 100f. Dissertação (mestrado). Escola de Administração, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007. Disponível em: <https://www.colivre.coop.br/pub/Main/VicenteAguiar/DissertacaoGnomeVersaoFinal.pdf> Acesso em: 2 out. 2009.
- ALENCAR, Anderson Fernandes de. **A pedagogia da migração do *software* proprietário para o livre:** uma perspectiva freiriana. 2007. Dissertação (mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.
- ALENCAR, Anderson Fernandes de. A tecnologia na obra de Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire. In: AGUIAR, Vicente Macedo de (org.) **Software livre, cultura hacker e o ecossistema da colaboração.** São Paulo: Momento Editorial, 2009, p.151- 187.
- AMARAL, Rita. Antropologia na internet – pesquisa e campo no meio virtual. TAE – Trabalhos de Antropologia e Etnologia – **Revista inter e intradisciplinar de Ciências Sociais.** Sociedade Portuguesa de Antropologia, vol. 41, 3-4, Porto, 2001.
- APGAUA, Renata. O Linux e a perspectiva da dádiva. In: **Horizontes Antropológicos:** Porto Alegre, v. 10, n. 21, 2004.
- ARTESANATO DE VOLTZ. Disponível em: <<http://artesanato.devolts.org/>>. Acesso em: 16 mar 2010.
- ASSIS, Érico Gonçalves de. **Táticas lúdico-midiáticas no ativismo político contemporâneo.** 2006. Dissertação (mestrado). Centro de Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2006.
- ASSOCIAÇÃO SOFTWARELIVRE.ORG. **Software Livre:** Socialmente justo, economicamente viável e tecnologicamente sustentável. Disponível em: <<http://associacao.softwarelivre.org/>>. Acesso em: 16 mar 2010.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 1988.
- BATAILLE, Georges. **La Part Maudite.** Paris: Editions de Minuit, 1967.
- BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade:** a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- BBC BRASIL. **Brasil é campeão de uso de sites de relacionamento,** diz pesquisa. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2009/03/090310_brasilinternetml.shtml>. Acesso em: 14 mar 2010.
- BECKER, Howard S. **Outsiders.** Studies in the Sociology of Deviance. Macmillan, 1966.
- BELL. D. **A sociedade pós-industrial.** São Paulo: Cultrix, s/d.
- BEY, Hakim. **TAZ:** zona autônoma temporária. 2ª Ed. São Paulo: Conrad editora do Brasil, 2004.
- BICICLETADA.ORG. **Um carro a menos.** Disponível em: <<http://www.bicicletada.org/tiki-index.php>>. Acesso em: 14 mar 2010.
- BLISSETT, Luther. **Guerrilha psíquica.** São Paulo: Ed. Conrad, 2001.

- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.
- CABRAL, Ana Júlia C. de B. **O contra-espetáculo da era neoliberal**: estratégias artísticas e midiáticas da resistência jovem no Brasil. 2007. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.
- CÂMARA, Mauro Araújo. **Telecentros como instrumento de inclusão digital**: perspectiva comparada em Minas Gerais. 2005. Dissertação (mestrado). Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. Vol. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. artes de fazer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- CHUTE SP. **Olhar para o Bixiga para uma renovação**. Disponível em: <<http://chutesp.blogspot.com/>>. Acesso em: 18 mar 2010.
- CINTRA, Hermano José Marques. **Dimensões da interatividade na cultura digital**. 2003. Dissertação (mestrado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.
- CIRANDA. **Ciranda Internacional de Informação Independente**. Disponível em: <<http://www.ciranda.net/>>. Acesso em: 16 mar 2010.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil**: TIC Domicílios e TIC Empresas 2008. Coordenação executiva e editorial: Alexandre F. Barbosa; São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2009. Disponível em: <http://www.cetic.br/tic/2008/index.htm> Acesso em: 6 out. 2009.
- COMUNIDADE ESTUDIO LIVRE. Disponível em: <<http://www.estudiolivres.org/>>. Acesso em: 14 mar 2010.
- COSTA, Alan Queiroz da. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. Anais do IX Seminário Lazer em Debate, Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH/USP), São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.uspleste.usp.br/eventos/lazer-debate/anais-alan.pdf>>. Acesso em: 18 mar 2010.
- CREATIVE COMMONS. Disponível em: <<http://www.creativecommons.org.br/>>. Acesso em: 18 mar 2010.
- CRIPPA, G. Luther Blissett. Guerrilha Psíquica. **Eccos**. Revista Científica, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 159-161, 2002. Disponível em: http://portal.uninove.br/marketing/cope/pdfs_revistas/eccos/eccos_v4n1/eccosv4n1_resenhas.pdf Acesso em: 20 out. 2009.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- DELEUZE, Gilles. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed. 34, 1995.

DESCENTRO. Disponível em: <<http://www.descentro.org/>>. Acesso em: 16 mar 2010.

DIREITO AUTORAL. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Copyright>>. Acesso em: 14 mar 2010.

DUMAZEDIER, Joffre. **A revolução cultural do tempo livre**. São Paulo: Studio Nobel: SESC, 1994.

FERES NETO, Alfredo. **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas**. Dissertação. 2001. Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

FERREIRA, Emmanoel Martins. **Games, imersão e interatividade: novos paradigmas para uma comunicação lúdica**. 2007. Dissertação (mestrado). Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

FOLHA ONLINE. **Usar Orkut e Twitter no trabalho aumenta produtividade**, diz estudo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u544650.shtml>>. Acesso em: 14 mar 2010.

FÓRUM DE CULTURA LIVRE DE BARCELONA. **Carta pela Inovação, Criatividade e Acesso ao Conhecimento** – Direitos Humanos para Cidadãos e Artistas na Era Digital. Disponível em: <<http://culturadigital.br/blog/2009/11/12/carta-de-barcelona-implicacoes-politicas-e-economicas-da-cultura-livre/comment-page-1/#comment-486>>. Acesso em: 14 mar 2010.

FÓRUM DO VOTO ELETRÔNICO. **Petição Pela Auditoria Independente do Software nas urnas eletrônicas**. Disponível em: <<http://www.peticaopublica.com/PeticaoVer.aspx?pi=UE2009BR>>. Acesso em: 18 mar 2010.

FREE SOFTWARE FOUNDATION. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Free_Software_Foundation>. Acesso em: 14 mar 2010.

FREIRE, Maria Lourdes Balbinot de Lamônica. **Electronic Disturbance Theater (EDT): participação política no ciberespaço**. 2007. Dissertação (mestrado). Programa de Mestrado em Comunicação, Universidade Paulista – UNIP, São Paulo, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: UNESP, 2000.

FREIRE, Paulo. **Política e educação: ensaios**. São Paulo: Cortez, 1993a.

FREIRE, Paulo; TORRES, Carlos Alberto. **Educação na cidade**. São Paulo: Cortez, 1991.

G2G = TICS & TAGS. **Espaço-tempo-vestimenta para pensar gênero e tecnologia**. Disponível em: <<http://www.interfaceg2g.org/>>. Acesso em: 16 mar 2010.

GADOTTI, Moacir. **Pedagogia da práxis**. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 1995.

GIDDENS, A. **The consequences of modernity**. Cambridge, Polity Press, 1990.

GIROUX, Henry. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu; MOREIRA, Antonio Flavio (orgs.). **Territórios contestados**. Petrópolis: Vozes, 1995.

GOMES, Christianne Luce. **Lazer, trabalho e educação: relações históricas, questões contemporâneas**. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

GONZALES, Mário Viché. **La Animación Cibercultural** – la animación sociocultural en la Sociedad del Conocimiento. Zaragoza: Editorial Certeza, 2007.

GOOD COPY BAD COPY. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Good_Copy_Bad_Copy>. Acesso em: 14 mar 2010.

GOVERNO FEDERAL. **Observatório Nacional de Inclusão Digital**. Disponível em: <<http://onid.org.br/portal/programas/>>. Acesso em: 14 mar 2010.

GOVERNO FEDERAL. **Portal de Inclusão Digital**. Disponível em: <www.inclusaodigital.gov.br/>. Acesso em: 14 mar 2010.

GUATTARI, Felix. **Las três ecologias**. Valência: Pré-textos, 2000.

HERMANN, Nadja. Razão e sensibilidade: notas sobre a contribuição do estético para a ética. In: **Revista Educação & Realidade**, 27 (1), jan-jun, p.11-26, 2002.

HINE, Christine. **Virtual ethnography**. London: SAGE, 2000.

HIPERTEXTO. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto>>. Acesso em: 14 mar 2010.

HOLLANDA, Heloísa Buarque de. Prefácio. In: MELO, Victor Andrade de. **A animação cultural: conceitos e propostas**. Campinas: Papyrus, 2006b.

IMERSÃO LATINA. Disponível em: <<http://www.imersaolatina.com/>>. Acesso em: 16 mar 2010.

INFORMATION ARCHITECTS. **Web Trend Map**. Disponível em: <<http://informationarchitects.jp/wp-content/uploads/2009/07/wtm4-final.png>>. Acesso em: 14 mar 2010.

KOLLOCK, Peter. **The Economies of Online Cooperation::** Gifts and Public Goods in Cyberspace. Disponível em: <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/faculty/kollock/papers/economies.htm> Acesso em: 10 ago. 1999.

LAMARCA, Ézyo. Cabanagem digital, tecnobrega e *software* livre. In: PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org.) **Além das redes de colaboração:** internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador: EDUFBA, 2008, p.189- 194.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean; SIMAN, Lana Mara de Castro. **A construção do saber:** manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed, 1997.

LEMO, André. **Cibercultura** – tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2004.

LEMO, Ronaldo . **Direito, Tecnologia e Cultura**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre** – como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade. 2005. Disponível em: <http://www.rau-tu.unicamp.br/nou-rau/softwarelivre/document/?view=144> Acesso em: 2 nov. 2009.

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

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1997.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LOPES, Mônica Schieck Chaves. *Flash mob*: uma experiência dos meios de comunicação como suporte para novas práticas subjetivas e sociais. 2006. Dissertação (mestrado). Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Etnopesquisa crítica**: etnopesquisa-formação. Brasília: Liberlivro Editora, 2006.

MALWARE. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Malware>>. Acesso em: 14 mar 2010.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. Campinas: Papyrus, 1990.

MARTIN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2006.

MARTINELLI, Fernanda Casagrande. **A sacralização da marca e a pirataria** – comunicação e sociabilidade nas práticas de consumo de bens piratas. 2006. Dissertação (mestrado em Comunicação e Cultura). Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

MELO, Hugo de Souza. **Comunicação mediada por computador e privacidade**. 2006a. Tese (doutorado). Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006a.

MELO, Victor Andrade de. **A animação cultural**: conceitos e propostas. Campinas: Papyrus, 2006b.

METARECICLAGEM. **Apropriação tecnológica para a transformação social**. Disponível em: <<http://rede.metareciclagem.org/>>. Acesso em: 16 mar 2010.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Anais do Fórum Nacional de Direito Autoral**. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2009/08/11/anais-do-forum-nacional-de-direito-autoral/>>. Acesso em: 14 mar 2010.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Cultura digital**. Fórum da cultura digital brasileira. Disponível em: <<http://culturadigital.br/>>. Acesso em: 14 mar 2010.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Cultura viva**. Cultura, educação e cidadania. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/cultura_viva/>. Acesso em: 14 mar 2010.

MINISTÉRIO DA FAZENDA. **Computador para todos do Governo Federal**. Projeto cidadão conectado. Disponível em: <<http://www.computadorparatodos.gov.br/>>. Acesso em: 14 mar 2010.

MOITA, F. M. G. S. C. **Games** – contexto cultural e curricular juvenil. 2006. Tese (doutorado). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

MONTARDO, Sandra Portella; PASSERINO, Liliana Maria. **Estudos dos blogs a partir da netnografia**: possibilidades e limitações. CINTED/UFRGS, v.4, n.2, dez, 2006.

MOROZ, Melania. **O processo de pesquisa**: iniciação. Brasília: Plano Editora, 2002.

MOVIMENTO ANTROPOFÁGICO. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Movimento_antropof%C3%A1gico>. Acesso em: 14 mar 2010.

MOVIMENTO BIXIGÃO. **Ponto de Cultura do Bairro Bixiga na capital paulista**. Descobertas e redescobertas na cartografia do Bixiga. Disponível em: <<http://movimentobixigao.blogspot.com/>>. Acesso em: 18 mar 2010.

MOVIMENTO DULCYNELÂNDIA. **Pela ocupação e reforma do teatro Dulcina-Regina**. Disponível em: <<http://www.movimentodulcynelandia.blogspot.com/>>. Acesso em: 18 mar 2010.

MURILLO, Luis Felipe Rosado. **Tecnologia, política e cultura na comunidade brasileira de Software Livre e de Código Aberto**. 2009. Dissertação (mestrado em Antropologia Social). Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

MUSESCORE. **Software livre de composição e partitura musical**. Disponível em: <<http://musescore.org/pt-br>>. Acesso em: 14 mar 2010.

NAPSTER. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Napster>>. Acesso em: 14 mar 2010.

NUNES, Fábio Oliveira. **Ctrl+art+del: contexto, arte e tecnologia**. 2007. Tese (doutorado). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

NUNES, Fábio Oliveira. **Web arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede internet**. 2003. Dissertação (mestrado). Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003. Disponível em: <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000303193> Acesso em: 14 out. 2009.

ODF ALLIANCE AMÉRICA LATINA. **Open Document Format**. Disponível em: <<http://br.odfalliance.org/>>. Acesso em: 14 mar 2010.

ORQUESTRA ORGANISMO. Disponível em: <<http://organismo.art.br/>>. Acesso em: 16 mar 2010.

P2P. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/P2p>>. Acesso em: 14 mar 2010.

PATENTE. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Patente>>. Acesso em: 14 mar 2010.

PD-LIST. **Puredata mailinglist**. Disponível em: <<http://lists.puredata.info/listinfo/pd-list>>. Acesso em: 14 mar 2010.

PEREIRA, Rogério Santos. **Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição de pessoa online**. 2009. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009. Disponível em: <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PGEF0201-D.pdf>>. Acesso em: 18 mar 2010.

PERRIAULT, J. **La logique de L'usage. Essais sur lês machines à communiquer**. Paris, Flammarion, 1989.

PIRATES OF SILICON VALLEY. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_Silicon_Valley>. Acesso em: 14 mar 2010.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. **Casa Brasil**. Conhecimento e cidadania morando juntos. Disponível em: <<http://www.casabrasil.gov.br/>>. Acesso em: 14 mar 2010.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. **Computador portátil para professores**. Disponível em: <<http://www.computadorparaprofessores.gov.br/>>. Acesso em: 14 mar 2010.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. **Software Livre no governo do Brasil**. Disponível em: <<http://www.softwarelivre.gov.br/>>. Acesso em: 14 de mar 2010.

PRUDÊNCIO, Kelly Cristina de Souza. **Mídia ativista: a comunicação dos movimentos por justiça global na internet**. 2006. Tese (doutorado). Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

RÁDIO LABXXIGA. Disponível em: <<http://radiolabxxiga.blogspot.com/>>. Acesso em: 18 mar 2010.

RAYMOND, Eric Steven. **Homesteading the Noosphere**. Disponível em: http://www.firstmonday.org/issues/issue3_10/raymond/index.html .Acesso em: 16 dez. 1999.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades virtuais no IRC: o caso do #Pelotas**. Um estudo sobre a comunicação mediada por computador e a estruturação de comunidades virtuais. 2002. Dissertação (mestrado em Comunicação e Informação), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

REVOLUTION OS. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Revolution_OS>. Acesso em: 14 mar 2010.

RHEINGOLD, H. **A Comunidade Virtual**. Lisboa: Gradiva,1997.

RiP!: A REMIX MANIFESTO. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/RiP!:_A_Remix_Manifesto>. Acesso em: 14 mar 2010.

SÁ, Simone Pereira de. **Samba em rede: comunidade virtual, dinâmicas identitárias e carnaval carioca**. Editora E-Papers, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SANTOS, Laymert G. dos. **Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética**. São Paulo: Ed. 34, 2003.

SCHWARTZ, Gisele M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Revista Licere**, n. 6, v.2, dez/2003.

SCHWARTZ, Gisele Maria; CAMPAGNA, Jossett. Lazer e interação humana no ambiente virtual. In: **Revista Motriz**, Rio Claro, v.12, n.2, p.175-178, 2006.

SHUSTERMAN, Richard. **Vivendo a arte: o pensamento pragmatista e a estética popular**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

SILVA, Ana Maria Alves Carneiro da. **Reconectando a sociabilidade on-line e off-line: trajetórias, poder e formação de grupos em canais geográficos no Internet Relay Chat**. 2000. Dissertação (mestrado). Departamento de Sociologia, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Software Livre: a luta pela liberdade do conhecimento**. São Paulo: Editora Perseu Abramo, 2004.

SO_PRO. **Links Delicious**. ColetaLISTA. Disponível em: <http://delicious.com/so_pro/coletaLISTA>. Acesso em: 16 mar 2010.

SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política**. Petrópolis: Vozes, 2006.

STEAL THIS FILM. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Steal_This_Film>. Acesso em: 14 mar 2010.

SUBMIDIALOGIA. **A arte de revolver o logos do conhecimento pelas práticas e desorientar as práticas pela imersão no sub-conhecimento.** Disponível em: <<http://submidialogia.descentro.org/>>. Acesso em: 16 mar 2010.

VAZ, Paulo. Mediação e tecnologia. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre: n.16, dez, 2001.

VELHO, Gilberto; KUSCHNIR, Karina. **Mediação, Cultura e Política.** Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001.

VIANA, Claudemir Edson. **O lúdico e a aprendizagem na cibercultura: jogos digitais e internet no cotidiano infantil.** 2005. Tese (doutorado). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O conceito de tecnologia.** Rio de Janeiro: Contraponto, 197?, vol. 1 e 2.

VILA ITORORÓ. Disponível em: <<http://vilaitororo.blogspot.com/>>. Acesso em: 18 mar 2010.

WELSCH, Wolfgang. Estetização e estetização profunda: a respeito da atualidade do estético. In: **Porto Arte**: Porto Alegre, v. 6, n.9, mai, 1995, p.7-22.

WERNECK, Christianne Luce Gomes. Brincando na Internet: uma análise sobre o imaginário presente nos bate-papos virtuais. **Revista Licere**, v. 2, n.1, Belo Horizonte, 1999.

ZEITGEIST, O FILME. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre.** Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Zeitgeist,_o_Filme>. Acesso em: 18 mar 2010.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – leia antes de enviar o formulário

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA "LAZER E NOVAS TECNOLOGIAS: DESAFIOS PARA PENSAR A ANIMAÇÃO CULTURAL NA REDE – UM ESTUDO DA COMUNIDADE ESTUDIOLIVRE.ORG"

A presente pesquisa está inserida na linha “Lazer, História e Diversidade cultural” da área de concentração “Lazer, Cultura e Educação” do programa de Mestrado em Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais e tem a coordenação do prof. Dr. VICTOR ANDRADE DE MELO e sua orientanda JULIANA DE ALENCAR VIANA.

A preocupação central deste trabalho está em compreender a nova lógica de produção cultural no ciberespaço para (re)pensarmos a Animação Cultural e suas estratégias de mediação na rede. Buscando alavancar tais reflexões que nos são grandes desafios pretendemos coletar elementos na comunidade EstudoLivre.org que nos ajudem a (re)pensar as intervenções da Animação Cultural na internet. Sabendo que é no contexto comunitário é que se desenvolvem as intervenções dos diferentes agentes que atuam no âmbito da Animação Cultural, aponto a necessidade de uma descrição analítica sobre de que forma os sujeitos na comunidade EstudoLivre.org realizam uma mediação na internet. A discussão aponta a mediação cultural como processo fundamental no que se refere à capacidade de um grupo em converter-se protagonista de seu próprio desenvolvimento, incentivando-o ao uso de ferramentas e recursos necessários para conquista de autonomia, facilitando trocas e compartilhando responsabilidades para a criação e manutenção de redes cooperativas.

Nesse sentido, o estudo traz como objetivo descrever e interpretar as ações - princípios e práticas - da comunidade EstudoLivre.org pensando nas aproximações e distanciamentos da Animação Cultural, de forma a coletar elementos para a construção de parâmetros de intervenção para o profissional do lazer na rede.

A pesquisa traz como procedimentos metodológicos a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo (etnografia virtual) através da observação participante periférica na lista de discussão no período de 1 a 2 meses (dependendo do volume da coleta de dados), aplicação de questionário *online* (formulário) para traçar o perfil dos membros/comunidade e investigação do *wiki*, podendo se estender à análise de alguns de seus artefatos, como vídeos e músicas, disponibilizadas no acervo *online* para posterior análise de conteúdo.

Os membros serão convidados a participar da pesquisa procedendo a leitura do termo de consentimento livre e esclarecido e o preenchimento de seus dados no formulário *online* para que seja possível traçar um perfil qualitativo/quantitativo da comunidade. Ao enviar os dados, o voluntário estará aceitando participar da pesquisa, lembrando que a pesquisa zela pela privacidade dos dados e a garantia do anonimato. Todos os dados servirão exclusivamente para fins de pesquisa.

Os voluntários deste estudo dispõem de total liberdade para esclarecer qualquer dúvida que possa surgir antes e durante o andamento da pesquisa, com o prof. Dr. Victor Andrade de Melo e com a mestrandia Juliana de Alencar Viana pelo telefone (0xx31) 3409 2335 (CELAR-UFMG) e através do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais (COEP-UFMG) pelo telefone (0xx31) 3409 4592, assim como estarão livres para se

recusarem a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo ao seu cuidado.

Todos os dados serão mantidos em sigilo e a identidade dos voluntários não será revelada publicamente em nenhuma hipótese. Somente o pesquisador responsável e a mestranda envolvida neste estudo terão acesso a estas informações que serão apenas para fins de pesquisa. Não haverá qualquer forma de remuneração financeira para os voluntários. Todas as despesas relacionadas com este estudo serão de responsabilidade do Mestrado em Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais.

Esse estudo se justifica na medida em que dialoga com a emergência de novas relações a partir da produção e circulação de cultura no ciberespaço, introduzindo possibilidades e dimensões ainda pouco discutidas para a Animação Cultural, contribuindo para impulsionar processos culturais e educativos transformadores, fortalecendo iniciativas individuais e coletivas, com atenção privilegiada à questão cultural do século XXI.

Desde já, agradecemos pela compreensão e voluntariedade,

Mestranda Juliana de Alencar Viana
Professor orientador da pesquisa Dr. Victor Andrade de Melo

Pesquisador Responsável: Victor Andrade de Melo (21) 8747 3888
Praia de Botafogo, 472/810 – Botafogo – Rio de Janeiro – RJ

Aluna pesquisadora: Juliana de Alencar Viana (31) 8867 44 19
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG
CELAR – Centro de Estudos em Lazer e Recreação
Av. Presidente Carlos Luz, 4664 – Pampulha – Belo Horizonte – MG (31) 3409-2335

Comitê de Ética em Pesquisa da UFMG (COEP)
Av. Antônio Carlos, 6627 Unidade Administrativa II – 2º andar – Campus Pampulha Belo Horizonte – MG (31) 3409 4592

ACEITO PARTICIPAR DE FORMA VOLUNTÁRIA DA PESQUISA INTITULADA “LAZER E NOVAS TECNOLOGIAS: DESAFIOS PARA PENSAR A ANIMAÇÃO CULTURAL NA REDE – UM ESTUDO DA COMUNIDADE ESTUDIOLIVRE.ORG” REALIZADA POR PESQUISADORES DO MESTRADO EM LAZER – MULTIDISCIPLINAR – DA ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. CONCORDO COM TUDO QUE FOI ACIMA CITADO E LIVREMENTE DOU O MEU CONSENTIMENTO AO ENVIAR ESTE FORMULÁRIO PREENCHIDO.

Para a via do voluntário, copie, salve e imprima os dados acima. Para a via do pesquisador, clique em enviar. Os dados irão diretamente para o e-mail da mestranda.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO (FORMULÁRIO ONLINE)

* Required

Nome completo * Para compor o termo de aceite como voluntário na pesquisa

Dia (do mês) * para constar a data de preenchimento deste formulário

Mês (do ano de 2009) * para constar a data de preenchimento deste formulário

RG * Para compor o termo de aceite como voluntário na pesquisa

Nome * Como é reconhecido pela comunidade.

Sexo *

- Feminino
- Masculino

Idade *

Site

Blog no Estudio Livre

E-mail *

Telefone Fixo (para contato, se necessário) com DDD

Celular com DDD

Cidade * onde tem residência e/ou passa maior parte do tempo

Estado * UF

Escolaridade * Se ainda cursa ou cursou, escolha uma entre as opções

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio

- Graduação
- Pós graduação *lato sensu* (especialização)
- Pós-graduação *strictu sensu* (mestrado/doutorado)
- Outro

Área de conhecimento *

- Ciências Agrárias
- Ciências Biológicas
- Ciências da Saúde
- Ciências Exatas e da Terra
- Ciências Humanas
- Ciências Sociais Aplicadas
- Engenharias
- Lingüística, Letras e Artes
- Multidisciplinar
- Não se aplica

Qual o curso? Adicione informações como instituição, programa vinculado, área de concentração e/ou linha de pesquisa em caso de pós-graduação

Profissão * aquela que exerce atualmente

Situação profissional *

- Empregado
- Desempregado
- Autônomo
- Trabalhador informal
- Estudante

- Outro

Sua atuação na comunidade é: *

- voluntária
- remunerada

Quantas horas por semana (em média) você dedica ao Estudo Livre? * incluindo leitura e resposta aos *e-mails*, *irc*, *blog*, *foruns*, *wiki*, etc.

- nenhuma
- 1h a 5h
- 6h a 10h
- 11 a 15h
- 16h a 20h
- mais de 20h

Quais os seus DOIS principais locais de acesso à internet? *

- residência com banda larga
- residência com internet discada
- *lan house*
- trabalho
- universidade
- telecentro
- celular
- casa de parentes/amigos
- outro

Há quanto tempo você participa do Estudo Livre? *

- menos de 1 ano
- mais de 1 ano
- mais de 2 anos
- mais de 3 anos

- mais de 4 anos

Como você contribui para a comunidade Estudio Livre? * Marque aquela(s) mais presente(s) nas suas ações

- Participando da discussão na lista *online*
- Colaborando na atualização do *wiki*
- Participando das reuniões do *irc*
- Subindo conteúdo pro acervo
- Produzindo conteúdo para o *blog*
- Participando dos foruns
- Gerenciando/aperfeiçoando o sistema
- Outro

Como você contribui para a comunidade Estudio Livre? Se marcou a opção "outra" na

questão anterior, descreva-a.

Quais são os seus artefatos produzidos e compartilhados com a comunidade Estudio Livre? *

- textos
- músicas
- imagens
- vídeos
- nenhum

Quais são as licenças adotadas em seus trabalhos publicados na comunidade Estudio Livre? *

- Atribuição - Creative Commons
- Uso não comercial - Creative Commons
- Vedada a criação de obras derivadas - Creative Commons
- Compartilhamento pela mesma licença - Creative Commons

- Outra

Quais são os *softwares* de áudio que você utiliza? *

Quais são os *softwares* gráficos que você utiliza? *

Quais são os *softwares* de vídeo que você utiliza? *

Com quantos membros você se relaciona no Estudio Livre? *

- nenhum
- 01 a 03
- 04 a 07
- 07 a 10
- mais de 10

Com qual/quais membro(s) você se refere diretamente? * inclui troca de *e-mails* pessoais

Qual/quais membro(s) você indicaria para solucionar questões referentes à comunidade? *

Você participa ou se engaja em outras comunidades pela rede? *

- Sim
- Não

Você participa ou se engaja em outras comunidades pela rede? Se sim, cite-a(s)

Com que frequência você envia *e-mails* à lista de discussão do Estudio Livre? *

- quase sempre (66% a 100%)
- frequentemente (33% a 66%)
- raramente (1% a 33%)
- nunca (0%)

Com que frequência você sobe arquivos no acervo? *

- quase sempre (66% a 100%)
- frequentemente (33% a 66%)
- raramente (1% a 33%)
- nunca (0%)

Com que frequência você atualiza dados no *wiki*? *

- quase sempre (66% a 100%)
- frequentemente (33% a 66%)
- raramente (1% a 33%)
- nunca (0%)

Com que frequência você participa das reuniões *online* (irc)? *

- quase sempre (66% a 100%)
- frequentemente (33% a 66%)
- raramente (1% a 33%)
- nunca (0%)

Com que frequência você participa dos foruns? *

- quase sempre (66% a 100%)
- frequentemente (33% a 66%)
- raramente (1% a 33%)
- nunca (0%)

Com que frequência você atualiza o *blog*? *

- quase sempre (66% a 100%)
- frequentemente (33% a 66%)
- raramente (1% a 33%)
- nunca (0%)

Há algum espaço de encontro *offline*? *

- sim
- não

Com que frequência você participa dos encontros *offline*?

- quase sempre (66% a 100%)
- frequentemente (33% a 66%)
- raramente (1% a 33%)
- nunca (0%)

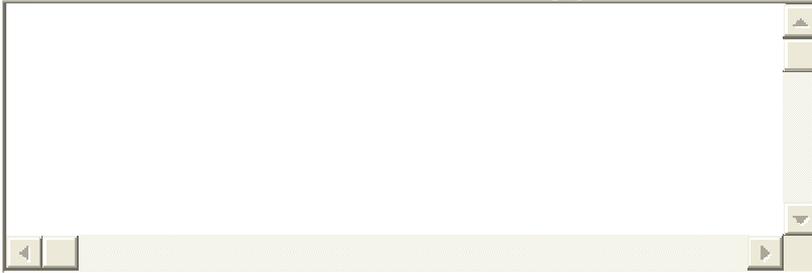
Como chegou até o Estudio Livre? * como tomou conhecimento de sua existência

- colegas/amigos/parentes
- oficina/curso
- *lan house*
- telecentro
- internet
- outro

Quais são os seus interesses na comunidade Estudo Livre? *

A large, empty rectangular text input field with a light beige background and a thin black border. It features standard scrollbars on the right and bottom edges.

Quais são os seus motivos de engajamento na comunidade Estudo Livre? *

A large, empty rectangular text input field with a light beige background and a thin black border. It features standard scrollbars on the right and bottom edges.

Qual a relação do Estudo Livre perante o movimento *Software* Livre? *

A large, empty rectangular text input field with a light beige background and a thin black border. It features standard scrollbars on the right and bottom edges.

Espaço dedicado para suas observações, críticas e sugestões