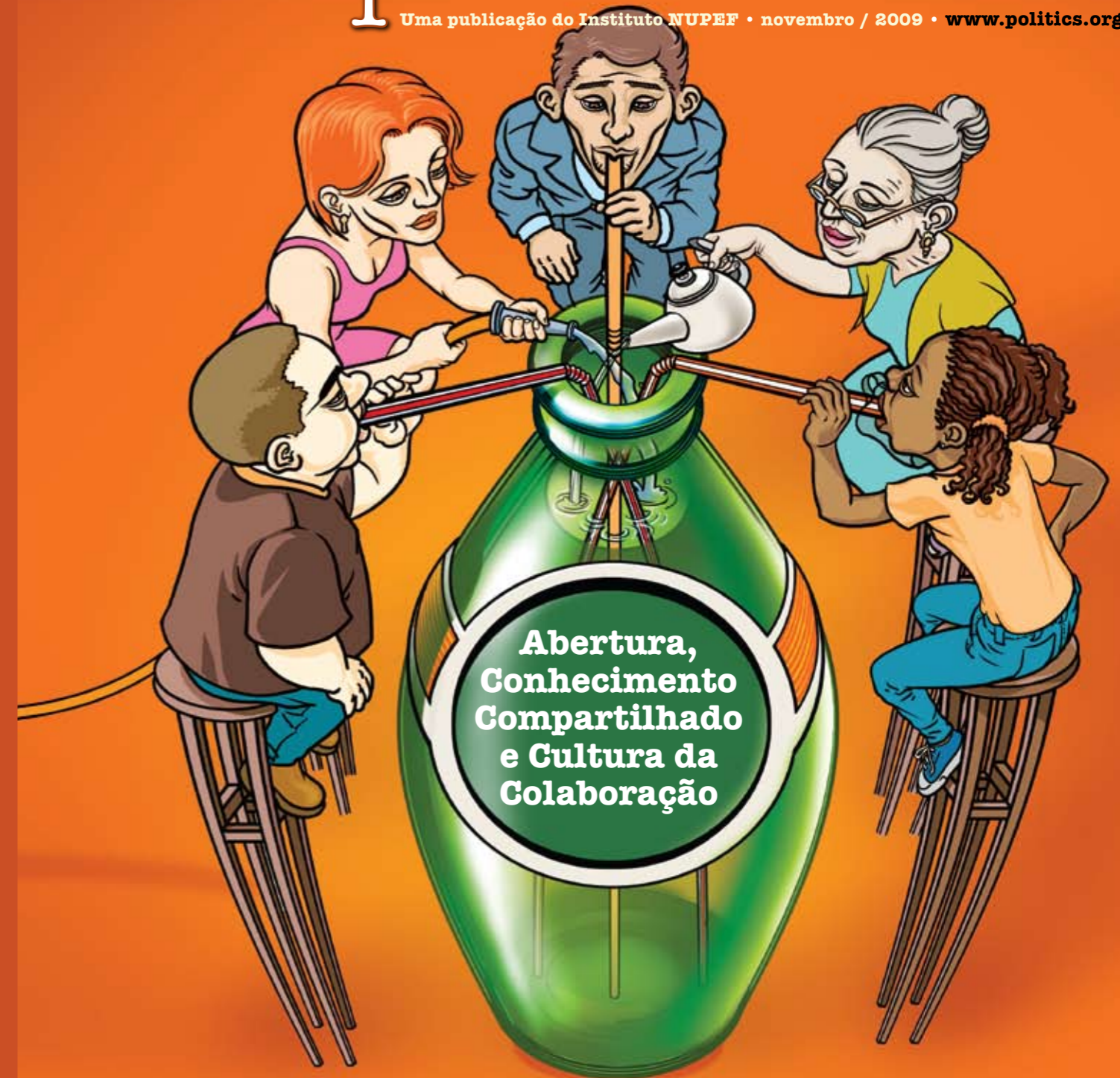


# poli**T**ICs

Uma publicação do Instituto NUPEF • novembro / 2009 • [www.politics.org.br](http://www.politics.org.br)

[www.nupéf.org.br](http://www.nupéf.org.br)



 instituto  
**NUPEF**

## Índice



> 02

**Cultura Aberta**

Heather Ford



> 08

**Open Everything  
Mindmap**

Michel Bawens



> 16

**O Portal do Software  
Público Brasileiro**

Christiana Freitas  
e Corinto Meffe



> 24

**Cultura compartilhada  
e formação de redes locais:  
a experiência do Tangolomango**

Marina Vieira e  
Ilana Strozenberg



> 30

**O lugar da educação  
no confronto entre  
colaboração e competição**

João Brant



> 36

**Avaliação do IV Fórum  
de Governança da Internet**

COORDENAÇÃO DO PROJETO **GRACIELA SELAIMEN**

EDITORES **GRACIELA SELAIMEN, CARLOS A. AFONSO**

CAPA, PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO **MONTE DESIGN**

ILUSTRAÇÕES DE CAPA E PÁGINA 2 **LuCAS**

SÍTIO WEB **PAULO DUARTE**

DISTRIBUIÇÃO **SIMONE HUMEL**

Esta é uma publicação do Instituto Nupef.

Versão digitalizada disponível em [www.politics.org.br](http://www.politics.org.br) e no sítio do Nupef - [www.nupef.org.br](http://www.nupef.org.br)

Para enviar sugestões, críticas ou outros comentários: [graciela@nupef.org.br](mailto:graciela@nupef.org.br)



Rua Sorocaba, 219 | 501 - parte | Botafogo | 22271-110

Rio de Janeiro RJ Brasil | telefone +55 21 2527-0294

Apoio:



Strengthen democratic values, reduce poverty and injustice,  
promote international cooperation and advance human achievement

Os originais foram compostos com OpenOffice 2.0 e GNU/Linux



Publicado sob licença Creative Commons – alguns direitos reservados:



**ATRIBUIÇÃO.**

Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.



**USO NÃO-COMERCIAL.**

Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



**VEDADA A CRIAÇÃO DE OBRAS DERIVADAS.**

Você não pode alterar, transformar ou criar outra obra com base nesta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que você obtenha permissão do autor.

A poliTICs procura aderir à terminologia e abreviaturas do Sistema Internacional de Unidades (SI), adotado pelo Instituto Nacional de Metrologia do Brasil (Inmetro). Assim, todos os textos são revisados para assegurar, na medida do possível e sem prejuízo ao conteúdo, aderência ao SI.

Para mais informação: <http://www.inmetro.gov.br/consumidor/unidLegaisMed.asp>

# Editorial

**f**az parte da natureza humana a busca por laços de parceria - isso não é novidade, tem sido assim desde que começamos a andar pela Terra. A Internet trouxe novas possibilidades de realização deste anseio - e com ela, as dinâmicas de trabalho colaborativo, a ética do compartilhamento livre, do conhecimento aberto e novas formas e espaços para encontro e relações entre parceiros tomaram tal dimensão, que impactam estruturas e culturas dentro e fora da Internet, não apenas no campo do trabalho, da criatividade e da aprendizagem, mas também no campo da espiritualidade e nas perspectivas de sustentabilidade da vida no planeta. Michael Bawens mostra bem a amplitude dessa visão em seu *'Open Everything Mindmap'* e na entrevista exclusiva que concedeu à poliTICs.

O tema da cultura aberta é explorado por Heather Ford, no artigo originalmente publicado pela Associação para o Progresso das Comunicações (APC), no *Information Society Watch 2009*. Heather traz uma reflexão sobre o papel do 'amador' e a centralidade de cada usuário de Internet como produtor de conhecimento, que faz da Internet aquilo que ela é hoje. A APC também ocupa espaço importante nesta edição com seu relatório de avaliação do Fórum de Governança da Internet - o IGF 2009 -, um texto que oferece uma perspectiva abrangente e que ajuda a entender algumas das questões mais candentes do IGF.

Uma análise do Portal do Software Público Brasileiro - uma colaboração de Corinto Meffe e Christiana Freitas - traz os resultados de uma pesquisa que avaliou o impacto do software público na sociedade brasileira e as redes de relações formadas a partir do seu desenvolvimento.

O artigo de João Brant sobre educação - e seu lugar no confronto entre dinâmicas de colaboração e de competição - apresenta os mecanismos que são o pano de fundo deste confronto, com uma reflexão sobre a lógica das economias de rede, fundamental para a compreensão do que realmente está em jogo na disputa entre a abertura e o compartilhamento, por um lado, e o aprisionamento e privatização do conhecimento, por outro.

A cultura popular compartilhada entre artistas de periferias de diversas cidades brasileiras, novas formas de criação e de colaboração destes atores em rede é o produto do projeto Tangolomango. Marina Vieira e Ilana Strozenberg apresentam um pouco da história do Tangolomango e alguns dos resultados desta iniciativa, que há oito anos mobiliza artistas do país inteiro.

► Esperamos que você aprecie a leitura, participe e opine - o espaço está aberto em [www.politics.org.br](http://www.politics.org.br)

Um abraço,

**Graciela Selaimen** - Editora da poliTICs

> **Heather Ford<sup>1</sup>**

Membro da organização Geeks in Action

# Cultura Aberta



Ao final de cada ano, desde 1927, a revista estadunidense TIME faz um perfil da pessoa, ou das pessoas que, na opinião dos editores, “mais afetaram as notícias e nossas vidas, para o bem ou para o mal”. Em 2006, mudando o foco de matérias anteriores sobre presidentes, cientistas e juizes, os editores da TIME escolheram “Você” como a pessoa do ano. Em 2006, a *World Wide Web*, de acordo com a TIME, “se transformou em uma ferramenta para agregar as pequenas contribuições de milhões de pessoas, tornando-as relevantes.”<sup>2</sup>

O que os editores da TIME reconheceram foi que uma transformação sísmica no acesso à tecnologia significou que milhões de pessoas através do globo agora têm voz e têm um público para suas ideias. Isso é revolucionário porque, ao contrário de mídias anteriores como a televisão e o rádio, o acesso aos meios de produção de mensagens - o que permite uma voz ativa na rede - se estendeu a todos que tenham acesso a um computador

ou a um telefone celular conectado à rede mundial.

Talvez nunca antes na história nós tenhamos visto uma democratização tão importante dos meios de produção e distribuição de informação. Não estamos mais limitados a ser meros consumidores de informação - temos agora o potencial de nos tornarmos produtores ativos de informação. Esse poder não é pequeno. De acordo com a TIME, trata-se “de muitos tomando para si o poder de poucos, ajudando-se mutuamente em troca de nada, e sobre como isso não só mudará o mundo, mas também mudará a maneira pela qual o mundo muda.”

Essa revolução teve impacto fundamental na maneira pela qual nós produzimos cultura e mídia. Com milhões de pessoas se somando ao mercado para produzir informação, ideias e entretenimento, todas elas com motivações para a criação diferentes das motivações da mídia estabelecida, nós assistimos a um realinhamento da maior importância no poder dos muitos *versus* os poucos.

Computação, armazenamento e capacidade de comunicação - cada vez mais os meios de capital físico básico necessários para produzir informação, conhecimento e cultura no século XXI estão nas mãos de praticamente todas as pessoas conectadas à rede: de 600 milhões a 1 bilhão de indivíduos ao redor do planeta.

### :: A EMERGÊNCIA DO AMADOR

Na história recente, o termo “amador” tornou-se negativamente associado com “alguém que é desqualificado ou insuficientemente hábil”<sup>3</sup>, mas originalmente o termo veio do francês, significando “alguém que ama algo”. Hoje, a maior enciclopédia gratuita do mundo (a Wikipedia), a rede de milhões de canais do YouTube, e os milhões de blogs do mundo são abastecidos por amadores: pessoas que criam não prioritariamente por dinheiro, mas por amor às suas criações.

Esse fato não passou despercebido por aqueles que anteriormente detinham o monopólio sobre

1. Tradução de Giuliano Djahdjah Bonorandi para a poliTICs. 2. Ver: TIME (2008) TIME's Person of the Year 1927-2008. <http://www.time.com/time/coverspoy>  
3. Ver: Definição de “amador” no Wikitionary: <http://pt.wiktionary.org/wiki/amador>

## ■ somos frequentemente convidados a apresentar nossas próprias opiniões em blogs, twitter, fóruns e outros canais em rede

a publicação de informação e entretenimento. Como em qualquer revolução, sempre há vítimas da nova era - como as forças se realinham por si mesmas, modelos de negócio perecem e grandes indústrias, incapazes de caminhar com as mudanças em curso, sucumbem para criar o caminho do novo.

Uma das principais questões na qual esse embate está sendo travado é no debate entre o que vem sendo chamado de "mídia cidadã" e a mídia estabelecida o mercado.

### :: MÍDIA CIDADÃ *VERSUS* MÍDIA TRADICIONAL

De acordo com muitas vozes de representantes da mídia tradicional, as pessoas que produzem notícias e análises fora das organizações tradicionais de mídia (os produtores de "mídia cidadã") não são capazes de oferecer a mesma qualidade de notícias que os jornalistas profissionais oferecem, usando como justificativa a falta de mediadores capazes de editar e checar a veracidade dos trabalhos. Essas

mesmas vozes alegam que amadores que não recebem um salário por sua escrita não são capazes de empreender o tempo necessário para realizar reportagens investigativas e análises profundas como os jornalistas pagos são capazes de fazer.

Há também quem reconheça o poder dos jornalistas cidadãos (incluindo editores de blogs, twitters e podcasts, para dar nome a alguns) de dar voz a notícias e opiniões que são geralmente ignoradas pela mídia corporativa. Sem relações com

anunciantes (e às vezes governos) e operando fora da economia de escala (que impede uma cobertura investigativa sobre questões de nichos específicos menos populares ou que consumam muito tempo), os jornalistas cidadãos são capazes de produzir com frescor conteúdos que ultrapassam em qualidade as reportagens geralmente pré-concebidas da mídia corporativa.

O jornalismo cidadão do povo iraniano no desfecho das recentes eleições manteve o mundo informado sobre o regime repressor. De acordo com o *Washington Times*, "listas de twitters bem realizadas mostraram um fluxo constante de atualização sobre a situação e links para fotos e vídeos, nos quais se desenhava um retrato da rebelião em andamento. Fotos e vídeos digitais proliferaram e foram recebidos e reportados em inúmeras de fontes externas, a salvo da derrubada da Internet realizada pelo regime iraniano."<sup>4</sup>

Está claro que existe uma multiplicidade de fontes de notícias de boa e má qualidade, seja no âmbito da mídia cidadã ou da mídia tradicional. Como usuários e participantes de tais

informações, estamos reconhecendo rapidamente o valor de consumir pontos de vista diversos para formar nosso entendimento – especialmente em uma sociedade onde somos frequentemente convidados a apresentar nossas próprias opiniões em blogs, twitter, fóruns e outros canais em rede.

### :: ABERTO E REMIXÁVEL VERSUS FECHADO E PROPRIETÁRIO

Quando as pessoas começaram a produzir e conectar-se a outras em rede, um bom número de projetos foi construído a partir de laços informais entre aqueles que tinham interesses e paixões similares.

Sem dúvida, os laços mais produtivos são conduzidos por pessoas que compartilham a propriedade intelectual de suas contribuições com outras. Em relação à programação em informática, esse fenômeno é chamado de "código aberto" - com o termo "conteúdo aberto" sendo usado recentemente como extensão, para descrever qualquer tipo de trabalho criativo, ou conteúdo, publicado em um

formato que permite explicitamente a qualquer um copiar e modificar suas informações.<sup>5</sup> O maior projeto de conteúdo aberto é a Wikipedia, onde qualquer um que lê o material publicado tem a possibilidade e permissão de editá-lo (ou remixá-lo).

Lawrence Lessig é o fundador do Creative Commons, uma organização que foi fundada para desenvolver um conjunto de licenças de direitos autorais disponíveis para criadores escolherem as liberdades sob as quais podem lançar suas obras. Lessig acredita que sistemas como o do Creative Commons são necessários porque as leis de direito autoral criminalizam o tipo de colaboração que os produtores amadores estão criando hoje.

Atualmente existem mais de 150 milhões de obras publicadas sob as licenças do Creative Commons. Das mais de 35 mil músicas no *Jamendo* - plataforma de compartilhamento de música que permite aos artistas compartilhar suas obras usando licenças Creative Commons - às mais de 60 mil imagens no Flickr que estão disponíveis para que outros remixem

4. Ver: Washington Times Editorial (2009) Iran's Twitter Revolution, *The Washington Times*, 16 June. <http://www.washingtontimes.com/news/2009/jun/16/irans-twitter-revolution> 5. Ver definição da Wikipedia de "conteúdo aberto" (em inglês) : [http://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_content](http://en.wikipedia.org/wiki/Open_content)

## A partir do momento em que a Wikipedia supera a Enciclopédia Britânica e o Linux desbanca a Microsoft em número de servidores ao redor do mundo, essas indústrias lutam para se adaptar à nova realidade

e compartilhem, ao *Connexions* - uma plataforma de aprendizado aberto que permite que educadores e aprendizes montem cursos a partir de elementos de ensino modular-, pessoas ao redor do mundo estão construindo uma cultura de propriedade alternativa que permite a elas co-criar essa mesma cultura, ao invés de serem avisadas para "olhar mas não tocar".

O Creative Commons não ficou livre de críticas. Há quem critique o projeto por achar que ele se alinha à privatização da cultura ao usar o arcabouço da lei de copyright para

desenvolver um sistema complicado de "bens" culturais semi-privados que são frequentemente incompatíveis uns com os outros.<sup>6</sup>

De acordo com David Berry e Giles Moss, "Nós precisamos de consciência e combate, não advogados exercendo suas habilidades e vocabulário legais em licenças complicadas, casos e jurisprudências."<sup>7</sup>

Outros argumentam que, diferentemente dos movimentos de software livre e código aberto, não há um padrão de liberdade para as licenças do Creative

Commons, e que a licença "Atribuição- Compartilhamento pela mesma licença" é a única licença verdadeiramente "copyleft"<sup>8</sup>.

Em um esforço para definir um padrão de liberdade, Benjamin Mako Hill desenvolveu uma "Definição de Obras Culturais Livres"<sup>9</sup> que se aplica a apenas duas das seis combinações de licenças Creative Commons: Atribuição e Atribuição-Compartilhamento pela mesma Licença<sup>10</sup>.

### :: O FUTURO?

Não é mais controverso dizer que o futuro da produção cultural será aberto. O fato de que modelos abertos que se fiam em contribuições não pagas de usuários estão ultrapassando os modelos proprietários em termos de uso e até de qualidade, significa que indústrias baseadas em modelos de negócio proprietários estão se sentindo cada vez mais ameaçadas. A partir do momento em que a Wikipedia supera a Enciclopédia

6. Os "bens" licenciados pelo Creative Commons estão sobre termos diferentes e frequentemente não podem ser compartilhados e remixados uns com os outros. Eles se mantêm privados de algum modo porque usam a lei do copyright para permitir que os detentores dos direitos os retenham. 7. Ver: Berry, D. and Moss, G. (2005) On the "Creative Commons": a critique of the commons without commonalty. *Free Software Magazine*, Issue 5, 15 July. <http://fsmsh.com/1155> 8. Ver: Myers, R. (2008) Noncommercial Sharealike Is Not Copyleft, 24 February. <http://robmyers.org/weblog/2008/02/noncommercial-sharealike-is-not-copyleft.html> 9. Ver: Mako Hill, B. (2005) *Towards a Standard of Freedom: Creative Commons and the Free Software Movement*. [http://mako.cc/writing/toward\\_a\\_standard\\_of\\_freedom.html](http://mako.cc/writing/toward_a_standard_of_freedom.html) 10. N.T.: O coletivo Criei Tive Como - um dos pólos de crítica à Creative Commons no Brasil - criou e traduziu outras licenças alternativas. Ver: <http://www.crieitivedecomo.org>



Britânica e o Linux desbanca a Microsoft em número de servidores ao redor do mundo, essas indústrias lutam para se adaptar à nova realidade.

As duas estratégias empregadas por indústrias proprietárias face a essas ameaças foram a de exercer um *lobby* para maior aplicação do que vem sendo chamado de “as guerras do copyright”<sup>11</sup>, e a adoção de princípios do código aberto para parte de seus negócios. No começo de 2009 a Enciclopédia Britânica convidou pessoas que fazem parte do seu público para escreverem artigos da sua edição online<sup>12</sup>, e a Microsoft vem fazendo experiências com o uso de código aberto desde 2004<sup>13</sup>. Apesar de membros das indústrias proprietárias de música, software, cinema e publicações editoriais continuarem a combater a posse distribuída da propriedade intelectual, está se tornando cada vez mais claro que nós caminhamos mais em direção a modelos abertos do que fechados.

Charles Leadbeater, em uma conferência da *Technology Education and Design (TED)*, em 2005, explica: “As razões pelas quais – apesar de todos os esforços para podá-los, constrangê-los, impedi-los – os modelos abertos emergirão com uma força tremenda, é que eles multiplicam nossos recursos produtivos. E um dos motivos pelos quais isso ocorre é o fato de que eles transformam usuários em produtores, consumidores em criadores.”<sup>14</sup>

Modelos abertos prevalecerão porque são mais eficientes para a produção e criação de obras culturais e científicas. Mas eles não são somente mais eficientes. Eles também respondem a uma profunda necessidade que há em cada um de nós de nos conectarmos uns aos outros – não para algum ganho econômico, mas para satisfazer a necessidades bastante humanas, tais como a necessidade de reconhecimento, respeito e o prazer da co-criação.

Se o futuro da produção cultural é aberto (em suas variadas formas), então os novos debates serão certamente em torno de níveis de abertura adotados por diferentes produtores e comunidades de produtores, e seus efeitos sobre a produtividade, a democracia e o avanço científico e cultural.

\* Este artigo faz parte da publicação *Global Information Society Watch (GISWatch)* 2009 - a terceira de uma série de relatórios anuais que cobrem, de uma perspectiva crítica, o estado da sociedade da informação a partir do ponto de vista das organizações da sociedade civil ao redor do mundo. Esta é uma publicação da APC - Associação para o Progresso das Comunicações - em parceria com o Hivos - *Humanist Institute for Cooperation with Developing Countries*. Publicado originalmente em <http://www.GISWatch.com>, este artigo foi traduzido para a língua portuguesa pela revista poliTICs. ●

11.Ver: Stephey, M. J. (2008) Lawrence Lessig: Decriminalizing the Remix, *TIME.com*, 17 October. <http://www.time.com/time/business/article/0,8599,1851241,00.html>  
 12.Ver: Moore, M. (2009) Encyclopaedia Britannica fights back against Wikipedia. *Telegraph*, 23 January. <http://www.telegraph.co.uk/culture/books/book-news/4318176/Encyclopaedia-Britannica-fights-back-against-Wikipedia.html> 13.Ver: Bean, J. (2009) A Brief History of Microsoft Open Source, 9 February. <http://www.everyjoe.com/articles/a-brief-history-of-microsoft-open-source-59> 14.Ver: Leadbeater, C. (2005) TED Talk: Charles Leadbeater on innovation. [http://www.ted.com/index.php/talks/charles\\_leadbeater\\_on\\_innovation.html](http://www.ted.com/index.php/talks/charles_leadbeater_on_innovation.html)



# Open Everything Mindmap

entrevista com Michel Bawens

Michel Bawens foi, durante anos, um empreendedor da área de tecnologia de informação, trabalhando como consultor para grandes empresas norteamericanas e europeias. Paralelamente Bawens se dedicou, desde a década de 90, aos estudos sobre a 'metafísica da

tecnologia' e a antropologia das sociedades digitais - produzindo documentários, editando livros e proferindo palestras e cursos. Em 2002, fundou a *Peer to Peer Alternatives Foundation* (ou *P2P Foundation*), e desde então o foco de seu trabalho tem sido a produção,

a governança e a propriedade compartilhadas e modelos de cooperação humana baseados na abertura, na liberdade, nas práticas participativas e orientadas aos *commons*. Recentemente Michel Bawens lançou o *Open Everything Mindmap*, um diagrama que

sistematiza, organiza e apresenta visualmente o conjunto de seu trabalho de pesquisa realizado nos últimos três anos. Este 'mapa' - cuja versão em português está nas páginas 14 e 15, apresenta oito aspectos que, para Bawens, compõem o ciclo de crescimento e reprodução da abertura e dos processos colaborativos nas nossas sociedades.

Nesta entrevista à poliTICs Michel Bawens conta um pouco sobre a elaboração do *Open Everything Mindmap* e compartilha algumas de suas ideias e visões sobre um novo modelo de sociedade que ele vê emergir a partir da cultura do compartilhamento, do *peering* e dos *commons*.



**poliTICs** Você pode nos contar qual foi a sua principal motivação para desenvolver o *Open Everything Mindmap* e descrever um pouco do processo que o trouxe a este modelo atual de mapa?

**Michel Bawens** Eu venho pesquisando os processos p2p já há alguns anos, principalmente os

modelos emergentes de produção compartilhada, governança compartilhada e modalidades de propriedade compartilhada. Seguindo uma sugestão de Nick Dyer-Whiteford<sup>1</sup>, eu cheguei a três processos principais, que se cruzam e se alimentam num ciclo de reprodução social:

- a. Contribuição aberta e livre: você não pode cooperar se não tiver acesso à matéria prima com a qual trabalhar (ou se não criá-la você mesmo);
- b. Processos participativos: toda pessoa que contribui livremente tem um papel e tem voz em relação a como o processo é desenvolvido;
- c. Resultados orientados aos *commons*: os resultados devem ficar disponíveis a todas as pessoas na forma de uma nova camada de conhecimento aberto e livre.

Desde o início de 2006 eu venho guardando material - hoje são quase 9 mil páginas de documentação - sobre como estes três paradigmas estão emergindo em todos os campos da atividade humana. Os temas 'abertura' e '*commons*' são os que têm mais ênfase.

Quando Ben Dagan decidiu me convidar para o festival *Urban Hacking - Paraflows 2009*<sup>2</sup> em Viena, sob o selo do '*Open Everything*', ele insistiu muito que eu tornasse esse material visualizável, de forma que ficasse compreensível para um público maior. Eu sou muito grato à insistência dele, já que, como diz o ditado, uma imagem vale mil palavras - e a resposta que tenho recebido é fantástica.

O processo técnico foi bem trivial, as estruturas sobre as quais organizei o trabalho já eram uma realidade na minha cabeça, uma vez que eu vinha continuamente organizando o conjunto de materiais em meu wiki e no Delicious, de uma maneira bem sistemática. Talvez o fato de eu ter formação como bibliotecário tenha sido um bom recurso para me ajudar a lidar com tão vasta quantidade de informação.



**poliTICs** Neste trabalho cartográfico, você se foca em oito aspectos ou processos que representam o ciclo de reprodução e crescimento das dinâmicas e práticas abertas e colaborativas em nossas sociedades.

<sup>1</sup>. Autor do livro *Cyber-Marx: Cycles and Circuits of Struggle in High Technology Capitalism* e professor da University of Western Ontario. <sup>2</sup>. Festival de arte digital e cultura: <http://www.paraflows.at>

## ! a luta agora é em direção a serviços livres e abertos de redes sociais e para que a portabilidade dos dados esteja sob controle dos próprios usuários

Na sua opinião, quais destes aspectos são mais aceitos, estão mais desenvolvidos e incorporados na sociedade? E quais são os gargalos?

**Michel Bawens** Eu distingo três áreas principais. A primeira delas é a produção e o compartilhamento do conhecimento, que eu acho que florescem, pelo menos para a parte da população que tem acesso às redes digitais de comunicação - a despeito dos obstáculos técnicos e legais representados pelas leis repressivas de propriedade intelectual. Eu sou bem otimista, eu viajei bastante nos últimos três anos e vi espaços para acesso à Internet nas cidadezinhas mais remotas.

A segunda área é o software, e eu acho que houve um enorme amadurecimento do software

livre e de código aberto, em suas várias formas. Com o Ubuntu, nós derrubamos a principal resistência no que diz respeito ao desktop. Alguns dos desafios aqui são os falsos *commons* corporativos, controlados por empresas com práticas monopolistas, conforme descrito por Dirk Riehle<sup>3</sup>; mas desafios especiais são a computação em nuvem e as redes sociais, que são grandes armazenadoras de dados. Estas práticas colocam em risco algumas das conquistas do software livre, então a luta agora é em direção a serviços livres e abertos de redes sociais e para que a portabilidade dos dados esteja sob controle dos próprios usuários.

Finalmente, algo que emerge agora com bastante força são as comunidades de design aberto,

dedicadas a desenvolver objetos físicos. Esta tendência cresce com uma velocidade incrível, com novas iniciativas surgindo a cada dia.

Isso aponta para uma estrutura distribuída de manufatura aberta, algo completamente novo, que vai combinar a essência dos *commons* no design aberto, nas coalizões de empreendedores produtores e em suas ecologias de apoio à produção. O lançamento da rede física [100kgarages.com](http://100kgarages.com) nos Estados Unidos é uma primeira indicação deste novo padrão de criação de valor orientada aos *commons*.

O que é essencial compreender é que as comunidades de design aberto desenvolvem design de uma forma diferente, o que inclui desde o maquinário de produção até a concepção modular dos objetos. O sucesso deste novo modelo é uma pré-condição para a solução da crise de sustentabilidade do planeta. Ainda que estejamos nos primeiros momentos desta cultura, a velocidade de sua emergência é entusiasmante. A Fundação P2P e o Grupo de Pesquisa P2P organizaram em novembro, com o apoio e

3. Ver em <http://dirkriehle.com>

financiamento da Universidade de Salford, a oficina *Industry 2.0* em Manchester, com o objetivo de reunir um grupo de desenvolvedores das plataformas de manufatura aberta.



**poliTICs** Você afirma que todos os esforços empreendidos a partir do ponto II do mapa (elementos que possibilitam a abertura) até o ponto VII (movimentos abertos) transformam nossas subjetividades e a maneira como nos relacionamos uns com os outros. Que tipo de transformação você percebe nos sujeitos contemporâneos e nas relações humanas, que estejam diretamente relacionadas à abertura, como princípio e prática?

**Michel Bawens** Primeiro deixe-me esclarecer que nem todas as pessoas estão mudando ao mesmo tempo, e no mesmo grau de transformação - mas um número significativo de pessoas está mudando e buscando criar, de alguma maneira, uma transformação social profunda. Eu me lembro de ter lido em algum lugar que a Renascença

na Europa foi levada adiante por apenas umas poucas centenas de pessoas. Em suma, estão ocorrendo transformações na ontologia, nas maneiras de ser; na epistemologia, nas maneiras de conhecer; e na axiologia, nos sistemas de valor. Eu acho que há uma nova estrutura de desejo em ação, que faz com que as pessoas escolham a abertura e o compartilhamento como um padrão, como opções de vida.

As invenções tecnológicas empreendidas por uns poucos que demonstram estar neste novo estado de consciência são utilizadas livremente por outras pessoas, que por sua vez são influenciadas por esta lógica. Eu diria que a mudança profunda se dá a partir de um foco na individualidade (o foco moderno e pós-moderno) em direção a um outro foco, na construção de uma nova relacionalidade baseada na afinidade. Assim como a (pós) modernidade desenvolveu a individualidade e todas as suas ramificações, nós agora estamos desenvolvendo a relacionalidade e todas as suas ramificações, e a abertura é parte desta transformação fundamental

na intersubjetividade humana. Uma pequena prova desta transformação: um relatório recente da Nielsen<sup>4</sup> nos Estados Unidos confirmou que hoje em dia, mais produtos são comprados a partir de uma recomendação pessoal do que a partir do modelo clássico de anúncios publicitários. Isso significa que um amplo deslocamento em direção às subjetividades da parceria já ocorreu, e de forma significativa. Hoje em dia, os parceiros já são mais importantes do que as instituições mediadoras, em muitos aspectos fundamentais da vida contemporânea.



**poliTICs** Você inclui, em seu trabalho, uma tentativa de representar o processo de "Circulação do Comum" - as maneiras pelas quais os *commons* se reproduzem socialmente. Você poderia nos oferecer alguns exemplos desta circulação e destacar que tipo de práticas, processos e perspectivas mais contribuem para esta reprodução? E mais, que elementos você considera que representam os maiores obstáculos para este fluxo, em nossas sociedades?

4. Empresa de pesquisa de mercado norte-americana - <http://en-us.nielsen.com>

**Michel Bawens** A primeira condição para a livre cooperação entre indivíduos que se agregam em torno da criação colaborativa de valor é o acesso à matéria prima. O copyright, as patentes e outras formas de proteção à propriedade intelectual são um obstáculo para esta cooperação onde quer que eles existam ou predominem. Assim, as iniciativas em direção a licenças abertas e orientadas ao comum - tais como o Creative Commons e o GPL -, e também a cultura livre, o acesso aberto à publicação acadêmica, a informação governamental aberta e os movimentos de ciência aberta são essenciais. Portanto, a propriedade intelectual privatizada é o primeiro obstáculo.

A segunda condição é que o processo de criação de valor em si deve ser participativo. Não é nada motivador contribuir, se você mesmo não for um ator, um elemento ativo no processo - especialmente se sua participação for voluntária. É por isso que a produção colaborativa é, por definição, inclusiva; e é por este motivo que os procedimentos de seleção de qualidade sempre ocorrem no final do processo, depois de incluídas todas as contribuições livres

- nunca antes disso. A imposição de limites à participação, tais como no processo de governança da Wikipedia (onde uma elite de editores não-especialistas detêm poder sobre o especialista que contribui voluntariamente sobre determinado assunto) é uma barreira e isso explica por que a enciclopédia apresenta uma curva de crescimento que se mantém horizontal desde a introdução do "deletismo", isto é, de um poder exclusivo de deletar as contribuições de outras pessoas. Portanto, o autoritarismo é o segundo obstáculo.

Por fim, o resultado do trabalho não pode ser apropriado de forma privativa, pois isso também desencorajaria contribuições de longo prazo - daí vem a orientação quanto ao uso de licenças abertas. A apropriação é o terceiro obstáculo. Uma vez que licenças abertas sejam usadas para proteger um valor recém criado, isso significa que o ciclo está completo, já que os *commons* criam uma nova camada iterativa de material livre e aberto.



**poliTICs** Nós estamos testemunhando tentativas, em muitos países, de

implementação de políticas e leis que visam controlar o livre intercâmbio de conhecimentos e produtos, especialmente aqueles trocados em redes p2p. Muitas empresas investem enormes quantias de dinheiro para desenvolver tecnologias com o mesmo fim: controlar o compartilhamento de música, vídeo, livros e outros bens. Na sua opinião, o caminho rumo às sociedades colaborativas baseadas no princípio da abertura é inexorável, ou ainda existe a chance que forças conservadoras bloqueiem este caminho?

**Michel Bawens** Eu acho que é bem possível que as forças que se sustentam nos monopólios tenham sucesso em atrasar e impor obstáculos a esta forte tendência rumo à abertura. Mas eu sou bastante cético sobre a idéia de que a repressão legal e a sabotagem tecnológica (como o DRM<sup>5</sup>) possam impedir o fortalecimento a longo prazo de novas modalidades hiperprodutivas que surgem com a interconectividade em redes e com a inteligência coletiva dos seres humanos articulados em rede. Portanto, eu tenho uma visão otimista de que existe uma ação de retaguarda. Muito provavelmente

5. Acrônimo de Digital Rights Management, ou Gerenciamento de Direitos Digitais. Mais amplamente, o DRM tem como objetivo administrar o fluxo de direitos autorais envolvido em conteúdos digitais (música, vídeo, fotografia, literatura). Também conhecido popularmente como o conjunto de métodos voltados à restrição dos usos que o consumidor pode fazer dos produtos e serviços digitais adquiridos. Ver em <http://www.idec.org.br/restricoestecnologicas/glossario.html#gl10>

esta virá do fato de que as facções abertas do capital terão sucesso em desenvolver formatos híbridos e arcabouços institucionais que possam incorporar a abertura em seus próprios termos, e é responsabilidade das comunidades abertas fazer isso também, nos "nossos próprios termos".

No futuro certamente haverá, portanto, algum tipo de contrato social entre comunidades colaborativas, abertas, e as plataformas corporativas - marcado pela emergência de novas instituições orientadas ao comum que refletirão um equilíbrio de forças. É disso que se trata a nova 'luta de classes'. Se é fato que ainda não existe nenhuma opção realista para a transformação rumo a um mundo verdadeiramente igualitário, então o que se torna crucial é entender que tipo de mapas sociais podem ser obtidos por aqueles que trabalham pelos *commons*. Pense nos direitos conquistados pelos habitantes das cidades medievais e pelos fazendeiros comunais através de documentos como a Magna Carta, e também através da prática social. O que dá esperança é ver que, apesar de todos os problemas inerentes ao

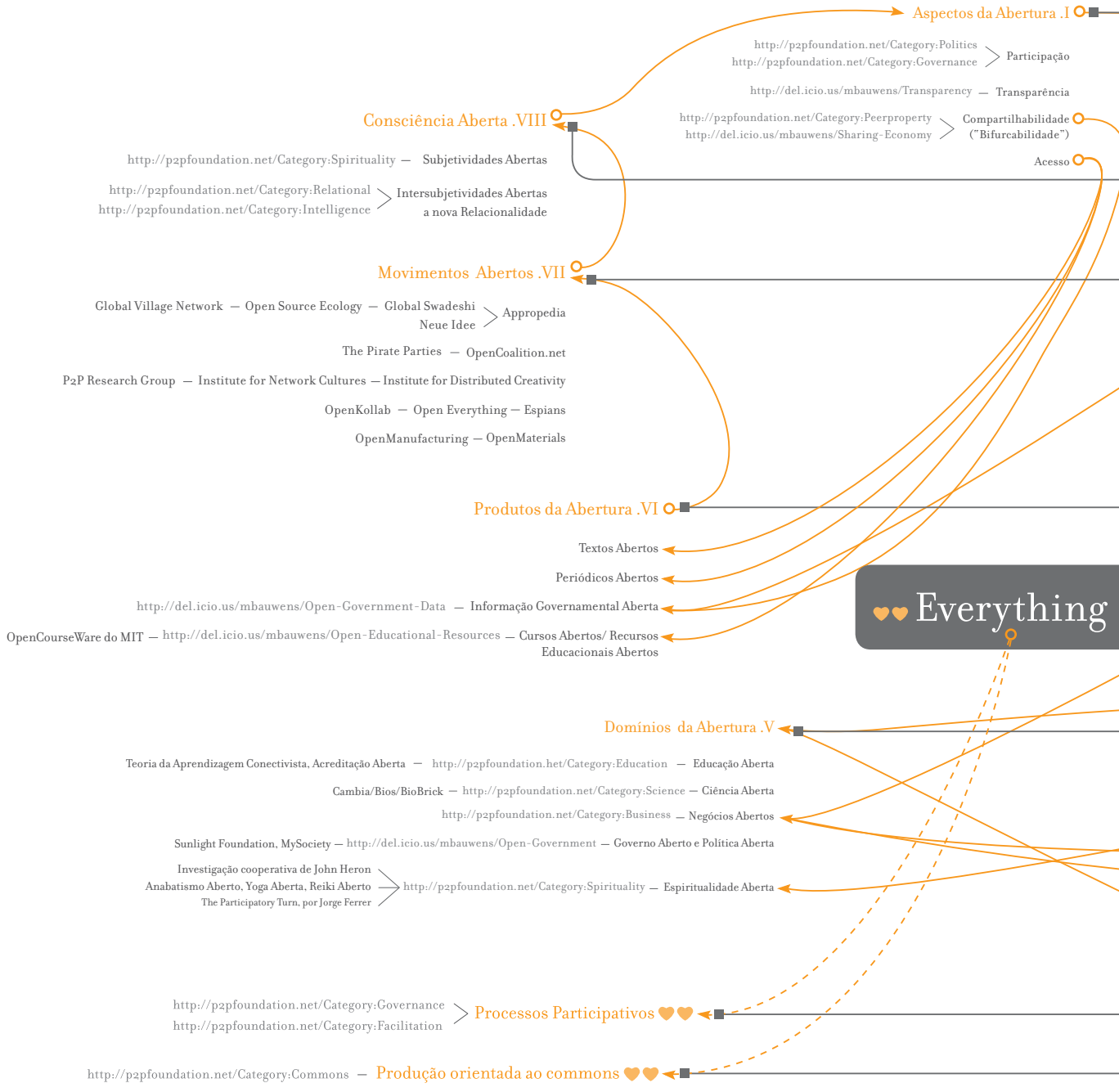
■ No futuro certamente haverá, portanto, algum tipo de contrato social entre comunidades colaborativas, abertas, e as plataformas corporativas

capitalismo, as sucessivas ondas dos ciclos Kondratiev<sup>6</sup> e os paradigmas tecnoeconômicos que as seguem têm sido em sua maioria mais inclusivos do que os precedentes. Eu vejo a próxima "onda" como uma integração do neocapitalismo com variadas doses de abertura e participação, nas quais dinâmicas p2p podem evoluir do estágio seminal de hoje para uma eventual paridade, como ocorreu no século 18 - uma

compactação e um equilíbrio entre o feudalismo e o capitalismo. Quando isso ocorrer, eu creio que é inevitável (já que um modelo de mercado de crescimento infinito como o atual em breve será incompatível com a própria sobrevivência humana) que novas lógicas sociais e econômicas mais produtivas sejam o fundamento das sociedades, enquanto os mercados existirão na periferia como um mero subsistema. ●

6. N.E.: um ciclo de Kondratiev tem um período de duração determinada (de 40 a 60 anos), que corresponde aproximadamente ao retorno de um mesmo fenômeno. Segundo o economista russo Nikolai Dimitrievich Kondratiev, estes ciclos de longo prazo seriam características da economia capitalista. Kondratiev escreveu pela primeira vez sobre os ciclos em 1922, no livro "A economia mundial e sua conjuntura durante e depois da guerra".

# EVERYTHING OPEN AND FREE



♥♥ Everything

Revisão/simplificação sugerida para este diagrama — [http://farm3.static.flickr.com/2475/3998063911\\_5f96ab6328\\_o\\_d.jpg](http://farm3.static.flickr.com/2475/3998063911_5f96ab6328_o_d.jpg)



Open and Free

II. Possibilitadores da Abertura

- Definições Abertas — [http://p2pfoundation.net/Category:Standards#Open\\_Definitions](http://p2pfoundation.net/Category:Standards#Open_Definitions)
  - Definição de Padrões Abertos
  - Definição de Conhecimento Aberto
- Código Aberto
- Acesso Aberto a Publicações — <http://delicious.com/mbauwens/Open-Access-Movement> — ArXiv
- Licenças Abertas
  - Licenças de Compartilhamento: Creative Commons
  - Licenças de Commons: GPL — <http://p2pfoundation.net/Category:IP>
- Padrões Abertos — <http://p2pfoundation.net/Category:Standards> — W3C
- Dados Abertos — [http://p2pfoundation.net/Open\\_Data](http://p2pfoundation.net/Open_Data)
- Facilitação Aberta — <http://p2pfoundation.net/Category:Facilitation> — Espaços Abertos
- Governança Aberta — <http://p2pfoundation.net/Category:Governance> — Sociocracia, Holocracia

III. Infraestrutura da Abertura

- Espaços Abertos de Colaboração
  - <http://del.icio.us/mbauwens/P2P-Places> — HackLabs, Casa Robino Amsterdam
  - <http://del.icio.us/mbauwens/Coworking> — The Hub
- Plataformas (Técnicas) de Colaboração Aberta — <http://del.icio.us/mbauwens/Collaborative-Platforms>
- Espectro Aberto, TICs Móveis Abertas, Nuvem Aberta e Mídia Aberta — <http://del.icio.us/mbauwens/Collaborative-Platforms> — IndyMedia
- Aldeia Global e Infraestruturas Neonômades — GIVE
- Infraestrutura Física para a Vida 'Aberta': Manufatura Aberta, Energia Distribuída, Alimentos/Agricultura — OpenMaterials, Arduino Platform, GreenXchange
- Infraestrutura de Encontros Abertos — Unconferences, BarCamps
- Infraestrutura de Financiamento Aberto — Crowdfunding Social Lending
- Territórios Abertos — Regiowikis, Brest in CC ..

IV. Práticas de Abertura

- Conhecimento e Ciência Abertos — <http://p2pfoundation.net/Category:Science> — Fundação Open Knowledge
- Software Livre e Aberto — Linux (Ubuntu, Debian, etc.), Firefox, OpenOffice
- Design Aberto — <http://p2pfoundation.net/Category:Design> — Instructables, Honeybee Network, Appropedia, Howtopedia, Demotech
- Hardware Aberto
  - [http://p2pfoundation.NET/Product\\_Hacking](http://p2pfoundation.NET/Product_Hacking) — Arduino, BugLabs, OpenMoko
  - <http://p2pfoundation.net/Category:Manufacturing> — Maker Magazine, Ponoko, Shapeways, Factor E Farm, FabLabs
- Moeda Aberta
  - <http://reputationcurrents.com/blog/archives/14>
  - <http://p2pfoundation.net/Category:Money> — Metacurrency Project, Flowspace, OpenCoin, LETS, WIR, JAK Bank
- Capital e Propriedade Abertos
  - <http://p2pfoundation.net/Category:OpenCapital> — Empreendedores Commons
  - <http://p2pfoundation.net/Category:Peerproperty>
- Práticas de Financiamento Aberto — Crowdfunding, Empréstimo Social

- Manuais de Software Livre e Aberto, Wikilivros, Wikieducação
- Textos de ciências para o ensino médio, Fundação CK-12 > <http://del.icio.us/mbauwens/Open-Textbooks>

- > **Christiana Freitas** pesquisadora da Universidade de Brasília
- > **Corinto Meffe** gerente de inovações tecnológicas, Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação-SLTI, Ministério do Planejamento

# O Portal do Software Público Brasileiro em primeira análise

No final do ano de 2008 foi iniciada uma pesquisa sobre o impacto do software público na sociedade brasileira. O principal objetivo das investigações que serão aqui apresentadas sobre o Software Público Brasileiro é o de analisar as oportunidades do modelo e suas implicações sociais como resultado

do estágio atual da Sociedade da Informação, caracterizada por práticas e relações estabelecidas segundo a lógica de produção compartilhada de conhecimento. A rede social do Portal do Software Público é composta de uma variedade de atores envolvidos em uma complexa rede de relações criada com

a finalidade de desenvolvimento do software público no Brasil. Essa rede representa uma iniciativa pioneira, a única deste tipo registrada no mundo até o presente momento. O objeto de investigação é o Portal do Software Público Brasileiro, um espaço virtual criado em 2007 sob a coordenação da Secretaria de Logística e Tecnologia



da Informação do Ministério do Planejamento do Governo Federal brasileiro.

O principal objetivo do Portal é promover o desenvolvimento de um "ambiente colaborativo que não só reduz os custos do governo, mas também permite o desenvolvimento de artefatos tecnológicos" (Santanna, 2007). De acordo com Santanna, "o conceito de utilização livre de código fonte - que deve sustentar as sociedades modernas - é central para o Portal do Software Público Brasileiro. A Administração Pública brasileira precisava de um ambiente no qual diversos atores sociais fossem capazes de compartilhar suas soluções já testadas e aprovadas a fim de evitar, entre outros fatores, a sobreposição de custos com outras soluções que são similares às que já existem" (Santanna, 2007).

Autores contemporâneos tais como Castells, Benkler e Simon destacam a importância da produção compartilhada de conhecimento para o desenvolvimento econômico neste período histórico. A Revolução Informacional e Tecnológica - em curso desde o final do século XX - tem

transformado cada vez mais relações tradicionais, valores e práticas nas áreas científica, tecnológica, política, cultural e sobretudo econômica. Este período histórico é caracterizado por um aumento da importância dos bens intangíveis - como a informação e o conhecimento - para o contexto macroeconômico das sociedades contemporâneas. Soluções de software, no presente momento, são alguns dos principais artefatos envolvidos no processo (Meffe, 2008).

Benkler desenvolveu o conceito de "*commons based peer production*" para designar a nova forma de produção sustentada na colaboração entre pares. Um exemplo desta forma é aquela experimentada pelos atores sociais envolvidos no Portal do Software Público Brasileiro. A produção por pares representa um novo meio de geração de riqueza, onde uma comunidade aberta coopera, espontaneamente, de forma descoordenada e voluntária, para o desenvolvimento de bens informacionais. Esse modelo é diferente daquele verificado em organizações tradicionais, em que se observa um rígido sistema de

funcionamento administrativo com base em hierarquias e na produção de mercadorias cujo principal objetivo é o lucro ou resultado imediato no mercado. A produção de conhecimento científico-tecnológico com base na colaboração entre pares cria novas práticas e relações sociais e econômicas. A colaboração com base na produção cria novas relações e padrões econômicos (Simon & Vieira, 2008; Benkler, 2007). Softwares livres e públicos têm um papel central neste processo, apresentando em sua produção e armazenamento a lógica do *commons* desenvolvida por Benkler.

## :: O CONCEITO DE SOFTWARE PÚBLICO E O PORTAL

A pesquisa analisa as redes sociais envolvidas com a produção e divulgação do software público no ambiente do Portal. O software público é desenvolvido com recursos públicos por uma entidade governamental ou parceiros da sociedade com interesses comuns. Assim, o Software Público Brasileiro (SPB) representa a construção de um novo conceito com base nos princípios definidos pelo software

**O software não é apenas um produto, mas também um artefato por meio do qual seus criadores proporcionam novos referenciais de produção**

livre. O bem "software" é tratado como um produto de acesso ao público em geral, que se utiliza de um espaço de produção colaborativa cujo resultado fica disponível para toda a sociedade. O Portal do SPB promove uma economia cuja base é o conhecimento compartilhado, onde a oferta e a procura estão reunidas no mesmo espaço virtual, destinado não somente aos atores sociais e econômicos interessados em estabelecer relações comerciais, mas também a toda a sociedade. Assim, produtores de software e outros usuários com interesses comuns podem se beneficiar do ambiente.

Além disso, o Portal colabora para a geração de emprego e renda, facilitando

o contato entre pessoas que pretendem utilizar soluções informatizadas e aqueles que fornecem serviços. A rede estabelecida cria um complexo sistema de garantias econômicas, políticas e relações sociais que envolvem diversas esferas da sociedade. O software, neste contexto, não é apenas um produto, mas também um artefato por meio do qual seus criadores proporcionam novos referenciais de produção. Os atores neste cenário são simultaneamente produtores e consumidores, o que Tapscott & Williams definem como os "prosumers" (Tapscott & Williams, 2007).

### **:: A ANÁLISE DO PORTAL SOFTWARE PÚBLICO BRASILEIRO**

A investigação em curso aplica princípios teóricos da *Social Network Analysis* (Wasserman & Faust, 1994) para compreender esses novos modelos de produção e distribuição de conhecimento científico-tecnológico. As redes sócio-técnicas são os objetos de estudo. As redes que aqui interessam são aquelas compostas de atores envolvidos com a produção de software público:

cientistas, tecnólogos, gestores governamentais, agentes e membros da sociedade civil em geral. O centro da análise é a relação estabelecida entre eles. A partir da avaliação das redes é possível elaborar mapas e tipologias de estruturas sociais.

Como já dito, o objetivo global do estudo é o de conhecer as implicações políticas, sociais e econômicas do uso do Software Público Brasileiro e as suas conseqüências para o desenvolvimento do país. A pesquisa avalia o programa governamental para construir uma tipologia dos atores individuais e coletivos do Portal. Com isto, torna-se possível definir indicadores de gestão e de qualidade essenciais para a consolidação e divulgação do programa.

Indicadores tecnológico-informacionais são desenvolvidos e aplicados para compreender a realidade do Brasil e seus avanços e limitações no que diz respeito à educação e à preparação da população para a participação na atual Sociedade da Informação. O referencial teórico para o desenvolvimento desses indicadores é o conceito de capital tecnológico-informacional

(Freitas, 2004). Este tipo de capital surge atualmente como resultado da constante necessidade de aquisição de conhecimentos específicos para controlar e gerenciar máquinas que fazem parte da vida dos indivíduos na

sociedade contemporânea. O conceito de capital tecnológico-informacional considera vários elementos como condições essenciais para a inclusão digital. Essas condições são as máquinas, obviamente imprescindíveis, a formação cultural e educacional - que contribui para a

fundação do conhecimento tácito - e questões relacionadas ao conhecimento técnico necessário para ter acesso a todas as oportunidades disponíveis ou possibilidades de crescimento.

A inserção do indivíduo na Sociedade da Informação acontece quando tais condições são satisfeitas.

A pesquisa analisa a rede social que caracteriza o

Portal do Software Público

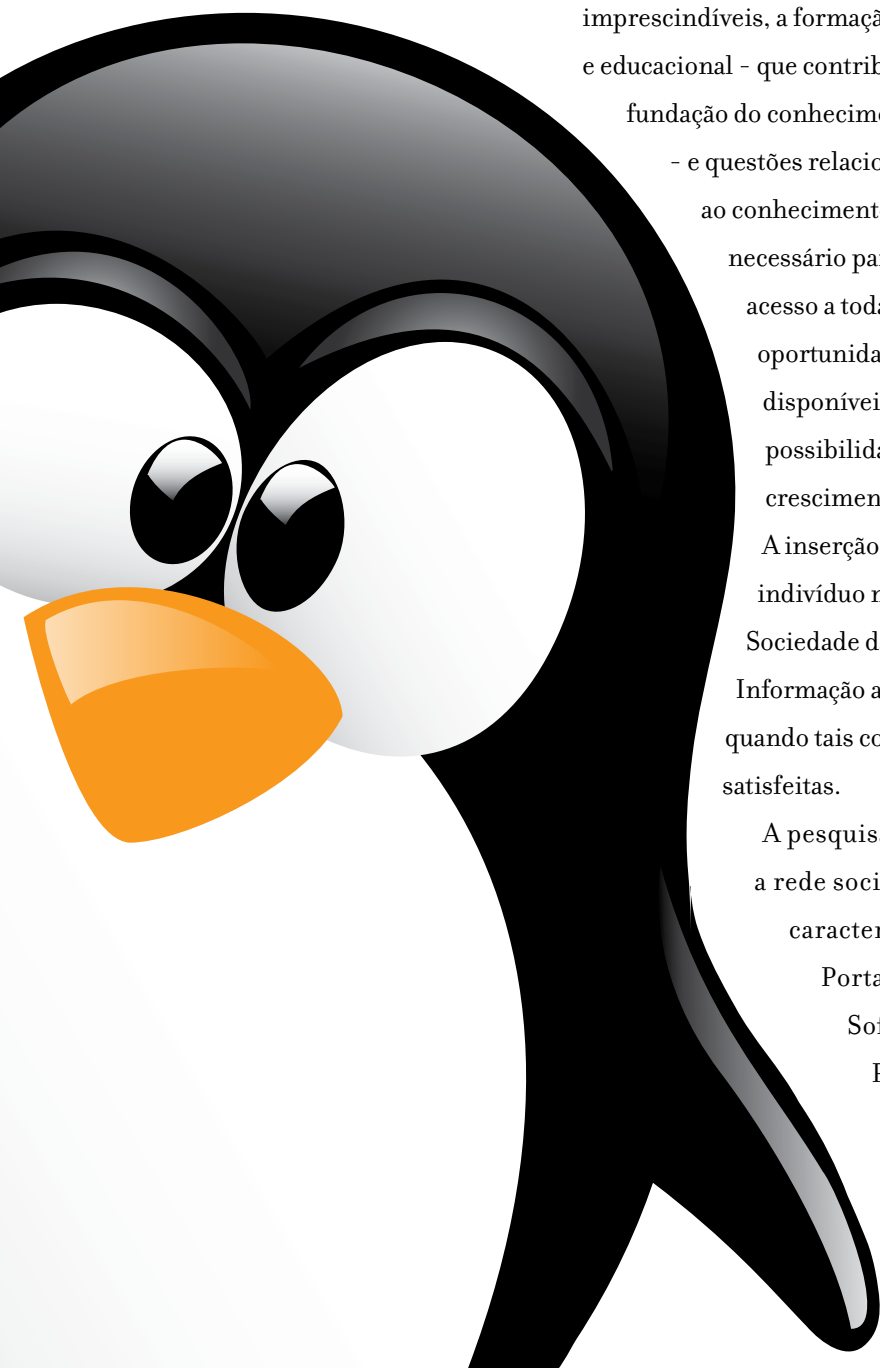
Brasileiro

ou o "ecossistema de produção do software público". Foram realizadas entrevistas com os atores mais envolvidos a produção de software livre e público no Brasil.

Um questionário será aplicado e estará disponível online por três meses, para que todos os vinte e nove mil membros do Portal tenham acesso ao seu conteúdo.

Os resultados parciais dos dados obtidos até o momento demonstram o sucesso da iniciativa. Esta afirmação baseia-se em alguns fatos comprovadamente importantes. Alguns destes podem ser identificados na análise da história do CACIC - o primeiro software público brasileiro. Esta solução de sistema de inventário foi desenvolvida por uma empresa governamental, a DATAPREV, no ano de 2001. Seu lançamento foi em 2005 no 6o Fórum Internacional de Software Livre em Porto Alegre, Brasil, utilizando a segunda versão da licença GPL em português (Peterle, Meffe, Castro, Santanna & Bretas, 2005).

No início da sua aplicação, o software CACIC tinha somente a intenção de satisfazer a demandas



## ■ O Portal do SPB promove uma economia cuja base é o conhecimento compartilhado

internas do governo brasileiro. Gradualmente, o artefato começou a responder e atender às necessidades de outros atores e entidades que não estavam necessariamente na esfera governamental. Este fato levou os pesquisadores à conclusão de que o software estava atendendo a uma demanda reprimida da sociedade brasileira. Em um curto período de tempo, após a liberação do software, uma significativa rede de usuários e desenvolvedores foi construída.

Ademais, outros dados interessantes foram observados: o fato do software CACIC ter

sido oferecido em um ambiente colaborativo público intensificou o seu uso. Naquele momento, existiam ferramentas proprietárias, bem como outras soluções livres e abertas que ofereciam as mesmas funcionalidades, algumas delas mais consolidadas e estáveis no mercado do que o próprio CACIC. Mesmo assim, este software foi rapidamente adotado por diferentes entidades e empresas. A sua rápida distribuição resultou em uma rede de prestadores de serviços estruturada em todos os vinte e sete estados do Brasil. Uma parcela da

sociedade começou progressivamente a assumir um papel dinâmico no processo de desenvolvimento deste tipo de software, não só participando da sua construção, mas também colhendo outros tipos de benefícios - não apenas econômicos - como resultado da produção com base no conhecimento compartilhado. No final de 2006, um ano e meio após o lançamento CACIC, a ferramenta não havia sido substituída por outra, indicando que os usuários estavam satisfeitos com o software. Duas outras características foram percebidas. Um número significativo

de usuários não quis fazer alterações na documentação disponível, demonstrando a sua solidez. Além disso, os fornecedores de serviços demonstraram disposição em participar da migração para uma nova versão do software, estabelecendo uma rede de colaboração entre o governo e a iniciativa privada. Resultados como estes confirmam uma das principais hipóteses da investigação: os artefatos tecnológicos disponíveis no Portal preenchem uma lacuna do mercado, gerando aumento de produção, de competitividade, de inovação e de qualidade das soluções. Em 2006, já era possível identificar uma produção em rede constituída a partir do Portal, reunindo prestadores de serviço, oferta e demanda em um espaço único, possibilitando a realização de novos contratos e relações comerciais entre os diferentes atores. Um fato importante observado atualmente é que novos usuários estão constantemente se associando ao Portal do SPB. Em abril de 2009, quando a iniciativa completou dois anos, havia em torno de 40.000

usuários registrados. Ao longo dos últimos três meses, um pouco mais de cinco mil novos usuários realizaram seus cadastros. Esse fato aponta uma média de 1.700 novos usuários por mês.

Muito embora o ingresso constante e significativo de novos usuários formais no Portal seja observado, alguns fatores limitam a contribuição dos participantes no processo efetivo de produção de conhecimento compartilhado. Quando se analisa o número de usuários que realmente contribuem para o desenvolvimento compartilhado de soluções, a conclusão é de que a participação não é tão elevada quanto se esperava e não inclui dois terços dos usuários formalmente cadastrados. Uma das razões para isso é o fato de que muitos atores nesta rede social não têm suficiente capital tecnológico-informacional acumulado para habilitá-los a participar. Este cenário leva-nos à conclusão de que as iniciativas para promover a inclusão digital precisam ser associadas a outros programas governamentais como o discutido neste trabalho.

## :: CONCLUSÃO

A experiência bem sucedida do Portal do Software Público Brasileiro sugere a formação de um novo modelo de produção e distribuição de conhecimento científico-tecnológico. Com esta iniciativa, o Brasil oferece um modelo original de desenvolvimento para o país. Ao invés de adotar práticas comumente atribuídas a aquelas de países em desenvolvimento - em que "o processo de mudança técnica é limitada à assimilação de inovações e melhorias produzidas em países desenvolvidos" (Rezende & Tafner, 2005: 46) - o Brasil oferece, neste caso, um modelo original que gera "competitividade autêntica" no mercado mundial com base em novas políticas e recursos tecnológicos. Isto significa que a iniciativa brasileira de desenvolver o software público tem a "capacidade de manter ou aumentar a participação do Brasil no mercado internacional a longo prazo, promover o desenvolvimento econômico e a melhoria da qualidade de vida da sua população" (Rezende & Tafner, 2005: 46).



Com os dados recolhidos até o momento, observa-se uma tendência que confirma as hipóteses elaboradas no início da investigação. A mais importante delas refere-se à relação entre a utilização do Portal e os importantes benefícios e vantagens para a sociedade brasileira. O espaço virtual reúne, simultaneamente, atores que oferecem e demandam produtos e serviços. Assim, elementos básicos para a definição de um modelo econômico para o desenvolvimento dos bens intangíveis podem ser derivados da análise das características deste espaço.

As práticas estabelecidas no Portal tendem a gerar fontes alternativas de renda para os indivíduos, uma vez que o Portal possibilita a associação de atores antes pouco ou nada conectados aos seus grupos de interesse. Dito de outra forma, este espaço virtual oferece uma oportunidade singular para a associação de atores com objetivos comuns. Estes integram uma rede social que apresenta uma variedade significativa de laços sociais e econômicos mais ou menos intensos. Essa intensidade vai determinar o

potencial de inclusão social e digital de um indivíduo a partir do uso do Portal do Software Público Brasileiro.

Outra conclusão importante é que o software público não só comprovou que colabora para a redução de custos, mas também para o aumento da qualidade e agilidade no processo de resolução de problemas dos softwares. Quando um número considerável de indivíduos trabalha colaborativamente para o desenvolvimento de um artefato tecnológico, uma quantidade significativa de tempo é economizada e o seu uso, modificação e distribuição são otimizados.

Um ecossistema de produção colaborativa de conhecimento leva a melhores resultados em um menor espaço de tempo do que a produção de conhecimento que se realiza em um ambiente não-colaborativo. É importante destacar também que os resultados dessa

produção são compartilhados com toda a sociedade, que se apropria publicamente dos resultados.

Assim, o Portal do Software Público Brasileiro integra os seus participantes em um novo modelo de produção de conhecimento tecnológico, contribuindo significativamente para o crescimento e o desenvolvimento social e econômico do Brasil.

\* Artigo dedicado ao professor Imre Simon (USP) pioneiro da ciência da computação no Brasil que nos deixou um legado de esperança. Publicado em inglês no ROADMAP 2020, no final de 2008 – iniciativa internacional que discute o futuro, as tendências e necessidades de mercado, com foco nos impactos do software livre e aberto nas tecnologias que usaremos no futuro. [www.2020flossroadmap.org/](http://www.2020flossroadmap.org/) ●

## o Portal do Software Público Brasileiro integra os seus participantes em um novo modelo de produção de conhecimento tecnológico



- > **Marina Vieira** jornalista, idealizadora e coordenadora do Tangolomango e presidente da organização O Instituto Projetos e Pesquisa.
- > **Ilana Strozenberg** antropóloga, professora e pesquisadora da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. É diretora acadêmica d' O Instituto Projetos e Pesquisa e coordenadora editorial do fanzine do Tangolomango.

# Cultura compartilhada e formação de redes locais: a experiência do Tangolomango

Criado em 2002, o Tangolomango é um projeto pioneiro de tecnologia social de produção colaborativa. A partir de um conceito de cultura popular abrangente, que incorpora diferentes linguagens e estéticas, o Tangolomango promove o intercâmbio de saberes e práticas culturais, valorizando o diálogo como via de produção de novas ações e produtos. Seu nome, que designa uma brincadeira de roda popular em várias regiões do nordeste do país, foi escolhido por expressar o espírito do trabalho.

Baseado, desde seu início, em eventos presenciais, através de espetáculos anuais produzidos de forma compartilhada por diferentes grupos de música, artes cênicas e audiovisual, o projeto inicia em 2009 uma nova fase, com a criação de um portal na Internet. O Tangolomango na Rede promoverá articulação e ações colaborativas não apenas entre os que já integram o projeto, mas vai expandir essa comunidade, incorporando um número muito mais abrangente e diversificado de iniciativas.

A história do Tangolomango foi um processo de pensamento sequencial: cada evento fazia surgir as ideias que inspiravam o evento seguinte. Na primeira edição do evento, há oito anos, o Tangolomango reuniu grupos de comunidades periféricas do Rio de Janeiro para apresentar um painel de suas produções culturais e debater as possibilidades de sustentabilidade de suas ações. O grande gargalo para a inclusão social e cultural, apontado na ocasião, foi a dificuldade de comunicação entre os grupos.



# TANGOLOMANGO

Assim, no ano seguinte, buscando saídas para esse obstáculo, o Tangolomango reuniu projetos que discutiam especificamente os caminhos para a democratização da comunicação e os direitos de expressão das várias manifestações da cultura urbana. O resultado desse intercâmbio levou à conclusão de que o acesso às novas ferramentas de comunicação era um ponto vital para o processo de transformação social. Por isso, em 2004, o Tangolomango convocou grupos cujos trabalhos estavam antenados com a comunicação alternativa e buscavam novas formas de expressão através das quais pudessem veicular seus olhares sobre a realidade e, com isso, valorizar suas identidades culturais. Estiveram presentes naquele encontro projetos que, já naquela época, se apresentavam como lideranças nesse processo sociopolítico e cultural,

como O Centro de Estudos e Ações Comunitárias da Maré – CEASM –, a Central Única das Favelas – CUFA–, e o Nós do Morro.

A abertura para iniciativas de outras regiões do país aconteceu a partir de 2005, quando grupos de outros estados do país passaram a participar dos encontros no Rio de Janeiro. A essa maior abrangência geográfica, entretanto, correspondeu uma nova concepção da noção de periferia. Antes muito associada a critérios sociológicos de exclusão, como áreas de população de baixa renda, a ideia de periferia adotada a partir desse momento nas ações do Tangolomango é associada a critérios relativos à comunicação, como menores condições de acesso à circulação do conhecimento e às formas de divulgação de produtos culturais. Essa mudança foi fundamental para a diversificação

dos grupos e enriquecimento do intercâmbio promovido em rede. É nesse momento que o diálogo se intensifica e o trabalho passa a se concentrar nas propostas de generosidade intelectual, na criação coletiva e no compartilhamento da produção.

O deslocamento do Tangolomango para outras cidades do país – Fortaleza, Salvador e Recife – foi uma decorrência quase que natural desse processo. Foram, com isso, incorporados novos grupos mas também novos públicos, trazendo outros elementos para a dinâmica das trocas. Em 2008 foi dado um passo ainda mais largo, com a participação de projetos de diferentes países da América Latina.

Em todo esse percurso ficou evidente a importância dos eventos locais, presenciais, para a construção e solidificação das relações de conhecimento e diálogo entre as iniciativas culturais de cada região. Muitas vezes, por exemplo, grupos de áreas próximas – e até mesmo vizinhas – nunca haviam empreendido qualquer ação conjunta e, em alguns casos, sequer se conheciam. Os eventos e encontros realizados pelo Tangolomango, ao promover a troca

e a produção compartilhada entre diferentes grupos, evidenciou, para os participantes, os benefícios de um fazer colaborativo, tanto do ponto de vista estético quanto prático, viabilizando e dando visibilidade ao trabalho de cada um e aos integrantes da comunidade.

Por outro lado, a partir de um dado momento, a ação local e os eventos presenciais passaram a ser insuficientes diante da expansão real e potencial da rede Tangolomango. Além disso, as políticas públicas do Ministério da Cultura, que disseminaram o acesso às novas tecnologias da comunicação, como a criação dos Pontos de Cultura, modificaram de forma radical o cenário da produção cultural no país. Hoje, o número e a diversidade dos grupos de produção cultural aumentou exponencialmente. Além disso, todos têm condições de divulgar seus trabalhos através da Internet.

Diante dessas duas constatações, a questão que se coloca hoje para o Tangolomango é como fazer a ponte entre ações e redes locais e o universo das redes virtuais.

É essa a proposta do projeto do Tangolomango em Rede, conjugando os encontros presenciais, fundamentais

para o fortalecimento das identidades culturais locais, e as potencialidades de articulação do universo virtual. Numa ponta, fortalecem-se os conteúdos e a diversidade; na outra, promove-se o diálogo e a criação colaborativa. Na junção das duas, ampliam-se os vocabulários e estimulam-se novas formas de expressão.

### O que acontecerá na Rede Tangolomango

- Disseminação de informações sobre projetos culturais
- Informações sobre políticas públicas nas áreas de Cultura e Comunicação
- Salas de bate-papo com a presença de convidados especiais, artistas, ativistas e profissionais ligados à cultura digital;
- Blogs
- Fortalecimento da Comunidade Tangolomango nas redes sociais
- Pesquisas
- Agenda
- Repositório: textos, fotos, obras (artes), música e vídeos produzidos pelos grupos
- Repositório de projetos

### Resultados Alcançados

- **300 ONGS**
- **4000 participantes**
- **04 Seminários**
  - Tangolomango – Cultura e Cidadania*  
Museu da República (2002).
  - Encontro Debatendo Comunicação Cultura, Comunicação e Cidadania*  
Arte SESC Flamengo (2004).
  - Software Livre na Cultura e na Comunicação*  
Arte SESC Flamengo (2005).
  - A Cultura Além do Digital* (2006)
- **07 Publicações**
  - 04 fanzines
  - 03 Cadernos Temáticos
  - Tangolomango – Coordenação da publicação - Cadernos de Memória Cultural do Museu da República* (2002).
  - Debatendo Comunicação Cultura, Comunicação e Cidadania – Coordenação da edição online apoiada pela Fundação Ford* (2004).
  - Software Livre na Cultura e na Comunicação - Edição da publicação, distribuída*

gratuitamente dentro do FISL 7.º, de 19 a 22 de abril de 2006.

• **Outros Eventos**

*Criei, Tive Como!* – Festival Multimídia de Cultura Livre – edições 2006 e 2007 - criação e produção do festival realizado dentro do Fórum Internacional de Software Livre, em Porto Alegre, com a realização de shows, mostras audiovisual e de arte eletrônica, estúdios de TV e rádio livres. Evento patrocinado pela Petrobras em 2006 e 2007.

*Campus Party Brasil* - Coordenação de palestras, shows, competições e oficinas das áreas de Criatividade e Música da Campus Party Brasil, encontro presencial das comunidades da Internet, Prédio da Bienal, São Paulo, 2008.

*Semana Ginga Brasil* - Em parceria com a PUC-Rio e patrocinado pelo Ministério da Ciência e Tecnologia, foram realizadas oficinas de conteúdo interativo para cerca de 300 jovens de projetos sociais em 15 cidades das cinco regiões do país (2007).

• **05 Mostras audiovisuais**

*Mostras de Vídeos Populares e TV Comunitárias / Filmes com Temática Popular* – Museu da República, Castelinho do Flamengo, Casa França Brasil.

*Mostra Tangolomango* – mostra especial de filmes e vídeos com temática social realizada dentro do 25 Festival du Film d’Amiens como parte das atividades selecionadas pelo Ano do Brasil na França (2005).

• **01 curta-metragem:**

*Eleições 2000 e sempre!* – curta-metragem realizado em produção compartilhada com os núcleos audiovisuais da CUFA (Central Única das Favelas), Nós do Cinema e Nós do Morro (2006).

• **04 exposições**

*Arte de Rua no Museu / Encontro de Grafiteiros* – Museu da República 2003.

*Território Livre* – Castelinho do Flamengo – 2004.

*Multiplicidades* – Centro de Arquitetura e Urbanismo – 2005.

*Integração Urbana* – Estações do

Metrô Rio: Siqueira Campos, Botafogo, Carioca, Central, Estácio, Irajá e Pavuna – 2006.



*Desdobramentos em Desenvolvimento*

- Ciranda de Mestres – Intercâmbio de mestres e jovens de projetos culturais populares.
- Tangolomanguinho – projeto de oficinas e intercâmbio com grupos infantis.



*Na internet*

**Site:**  
www.tangolomango.com.br

**Blog:**  
Tangolomango2008.wordpress.com

**YouTube:**  
Tangolomango – Festival da Diversidade Cultural:  
<http://br.youtube.com/watch?v=P8lfC51qXCY>

**Filme Eleições 2000 e Sempre!:**  
[http://br.youtube.com/watch?v=15Z\\_IkZeeWQ](http://br.youtube.com/watch?v=15Z_IkZeeWQ) ●





■ Numa ponta, fortalecem-se os conteúdos e a diversidade; na outra, promove-se o diálogo e a criação colaborativa. Na junção das duas, ampliam-se os vocabulários e estimulam-se novas formas de expressão

> **João Brant** Coordenador do Intervezes -  
Coletivo Brasil de Comunicação Social

# O lugar da Educação no confronto entre colaboração e competição

Em 2007, a Câmara de Comércio Americana (AmCham) pôs em prática, em escolas de primeiro grau de São Paulo, um projeto contra a pirataria, voltado para crianças e adolescentes de 7 a 15 anos. Em parceria com a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, os cursos miravam um público em idade de formação

de valores, que alguns anos depois adentra a faixa etária que é hoje a maior consumidora de produtos piratas, aquela de 16 a 24 anos.

A iniciativa bélica da AmCham é apenas mais um capítulo de uma guerra que se luta em vários fronts. De um lado, a colaboração e o compartilhamento; de outro, a

competição e o aprisionamento, ou a privatização do conhecimento. Por trás dessa disputa, há uma lógica de apropriação capitalista que tem de apelar à criação de escassez artificial para sobreviver. Para entender essa dinâmica, vale a pena explorar rapidamente a natureza das economias de rede.





## :: A TRANSFORMAÇÃO DA INFORMAÇÃO EM MERCADORIA

Economias de rede lidam essencialmente com informação<sup>1</sup>, que é um bem intangível e não-rival. Como já visto nos capítulos anteriores<sup>2</sup>, isso significa que, diferentemente de bens tangíveis, o fato de uma pessoa consumi-lo não priva os outros de também consumir. Isso significa que não há escassez natural, como no caso dos bens tangíveis, e que, portanto, o mecanismo de preços não é suficiente para governar o mercado. Mais do que isso, os custos majoritários são os custos fixos, para produzir a “primeira unidade”; o custo marginal, por sua vez, tende a zero<sup>3</sup>.

Deixado dessa forma, há uma tendência a um superconsumo e uma falta de incentivos para o mercado produzir esse bem, o que é uma má notícia para aqueles que planejam explorar economicamente esse setor. Assim, sob a lógica de mercado, para gerar valor de troca

para a informação, é preciso criar escassez artificial. Nicholas Garnham (1990, p. 40) descreve os quatro principais mecanismos de criação de valor de troca na comunicação: a proteção dos direitos de cópia; o controle de acesso (seja por meio de um controle direto, como bilheteria ou senha, seja por controle dos meios de distribuição, como no caso da TV a cabo), a obsolescência programada (como no caso dos jornais diários) e, finalmente, a associação do produto a um outro produto que tem valor de troca (como no caso dos programas de TV em que a potencial audiência é vendida para o anunciante). Independentemente do método utilizado, o desenvolvimento e o controle da rede de distribuição são fundamentais para garantir lucros. (Garnham, 2000, p. 59)

Essa dependência da escassez artificial faz com que haja uma constante briga dos que querem lucrar nesse mercado: para transformar a informação, um

bem intangível e não-rival, em mercadoria, luta-se “contra a natureza”. O aprisionamento do conhecimento torna-se condição para a sua exploração econômica. É isso que exemplos como o curso da AmCham querem tornar natural.

O entendimento da educação formal como um campo estratégico de batalha reflete as potencialidades desse espaço. Nessa batalha entre colaboração e competição, a educação, aqui como em diversos casos, pode ser o instrumento que propicia condições para a conquista da autonomia política ou pode, na segunda face da mesma moeda, ser simplesmente o aparelho ideológico do Estado em que se reproduz a ideologia dominante. Essa disputa de modelos não é nova e sempre esteve presente, inclusive dentro da pedagogia. Nada há de novo na opção entre uma educação cartorial e participativa, entre uma avaliação punitiva e como instrumento pedagógico construtor

1. Informação é entendida aqui em seu sentido amplo, incluindo qualquer tipo de imagem, som ou dados. 2. N.E.: Este texto faz parte do livro “Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder”, organizado por Nelson De Luca Pretto e Sérgio Amadeu da Silveira, e publicado pela editora EDUFBA em 2008. A publicação completa está acessível em <http://www.tabuleirodigital.com.br/twiki/bin/view/Pretto/AlemRedes>. 3. Por exemplo, custa praticamente a mesma coisa para produzir e distribuir um programa de TV para uma pessoa quanto custa para distribuí-lo para milhares de pessoas. Mesmo quando os custos marginais não são efetivamente zero, como quando o bem intangível está embarcado num suporte tangível para ser vendido (ex.: CD, DVD, etc.), a ideia essencial é que os custos fixos são altos e os custos marginais são baixos.

de referências. A novidade é o ganho de espaço de uma lógica comercial competitiva, disfarçada sob um véu de educação pela proteção de direitos.

No entanto, as tropas avançam também do lado de cá. Se no cenário da educação há um avanço da lógica competitiva, em um cenário mais amplo, a lógica colaborativa retoma espaço. As possibilidades de desenvolvimento e a arquitetura de construção de saberes permitidas pela Internet fazem com que o compartilhamento e a colaboração saiam da posição desfavorável na qual estiveram no último século. Aquilo que o avanço do capitalismo havia escamoteado retoma forças como fruto, inclusive, do próprio desenvolvimento capitalista.

## :: DISPUTA SOBRE A TECNOLOGIA

Esse terreno da Internet evidencia que a tecnologia passa a ser, ela mesma, um componente político fundamental, sobre o qual se dá parte dessa batalha entre competição e colaboração. Dependendo da forma como é arquitetada essa tecnologia, dependendo dos códigos, dos

aplicativos e protocolos utilizados, está se condicionando o uso dessa tecnologia. A comunidade de software livre é talvez o exemplo mais evidente de uma apropriação social da tecnologia que a modifica e reinventa, adaptando-a a um modo de produção e buscando livrá-la do aprisionamento. Ao fazer isso, quebra a lógica da informação como mercadoria e desfaz a possibilidade de sua apropriação comercial. Nessa batalha, além de ser um ator político, em alguns casos a tecnologia chega a ser um componente jurídico. Restrições que não estão em lei – por exemplo, em relação à propriedade intelectual – tornam-se regras impostas por dispositivos tecnológicos. Nas palavras de Lessig (1999), o código torna-se a lei.

A tecnologia nada mesmo tem de neutra. Ela pode ser entendida como resultado da interação de forças sociais, econômicas, políticas e culturais, que ao se estabelecer afirmam e reforçam os valores que vão dominar nessa complexa resultante. Mais além, o seu uso e a forma como é apropriada continuam a definir “o lugar” das

tecnologias nessa batalha. Assim, da mesma maneira que a tecnologia pode aprisionar, ela também pode libertar. Nessa disputa entre modelos competitivos e colaborativos, a conquista da autonomia tecnológica passa a ter um papel essencial.

Interessante é que essas novas formas de apropriação da tecnologia e novas práticas de produção cultural ajudam a desmascarar certas práticas da educação formal. A ideia de um professor que escreve duas lousas (ou dois quadros-negros, dependendo de onde se esteja no Brasil), lê todo aquele conteúdo, faz os alunos copiarem e termina a aula, mostra-se cada vez mais fora do lugar. Num cenário em que a informação é cada vez mais abundante, fica evidente que a questão central não é a simples disponibilização da informação, mas, sim, a facilitação de processos de aprendizagem em que a seleção e a organização da informação brigam contra um déficit de atenção. Nesse contexto, o professor se torna essencial como facilitador, animador ou mediador de processos. Seu papel de provedor unilateral de informação vai perdendo espaço. Assim seja.

## :: A MÍDIA E O PROFESSOR

Nesse cabo-de-guerra entre colaboração e competição, os meios de comunicação ocupam lugar central, como arena de várias das batalhas<sup>4</sup>. A mídia é hoje um dos espaços públicos proeminentes, central para a realização da democracia, em que circulam ideias e valores e onde a sociedade se apropria da informação e da cultura, num processo de constante (re)significação.

Para entender esse cenário, é preciso compreender sua gramática, seus símbolos, suas regras. Por um lado, é na própria experiência e no exercício cotidiano de relação com os meios de comunicação que a juventude se desenvolve. E isso não significa mais uma relação passiva com um aparelho de TV, mas uma relação ativa com um computador, com a Internet e com os games. Por outro lado, essa "escola da vida" traz com ela todas as perversidades típicas de um cenário em que um jovem cidadão é inserido num contexto capitalista típico, de formação

de mercados e conquista de consumidores.

Aqui, a plena autonomia (ou o mais próximo possível disso), inclusive em relação ao próprio mercado, depende de processos educativos nos quais a escola e o professor têm papel central como organizadores de um olhar crítico revelador dessas perversidades. As manifestações da geração "alt + tab" são estruturantes de uma nova forma de exercício da cultura, e é justamente por isso que elas precisam ser compreendidas: para poderem ser discutidas e permanentemente questionadas, não em um exercício de negação, mas num exercício constante de olhar crítico (re)significante. Esse olhar pode, inclusive, estimular uma apropriação criativa dessas tecnologias, em que práticas colaborativas ganham espaço sobre simples exercícios competitivos.

O problema é que, nesse cenário de alta complexidade, há gerações inteiras de professores e professoras que, por não compreenderem as arenas da mídia, adotam a pura negação

e a crítica como simples olhar externo desconstrutor. Para uma geração da juventude forjada nessas referências, ser submetida a um olhar simplista sobre as mídias e sobre as tecnologias é a revelação de uma fraqueza que contribui para a negação cada vez maior da escola como espaço de aprendizagem que possa ir além da formalidade. Assim, se experiência é parte essencial, mas absolutamente insuficiente, do exercício da autonomia, a crítica depende do reconhecimento dessa experiência para que possa se estabelecer.

## :: EM CONCLUSÃO

A compreensão do papel da educação na luta pela prevalência da colaboração e do compartilhamento sobre a competição e o aprisionamento do conhecimento depende da elaboração sobre esse conjunto de fatores. É preciso libertar a própria educação dos modelos de competição e aprisionamento do conhecimento que a cercam e identificar como ela pode ser um fator de reforço da liberdade ou do aprisionamento

4. Essa nomenclatura bélica não é a única referência possível e corre o risco de ser simplista, mas funciona bem para descrever o atual cenário em que lógicas opostas buscam ocupar os mesmos espaços.

do conhecimento. A defesa da liberdade do conhecimento não é uma simples questão de opção ideológica, mas uma postura a favor da luz e contra as trevas.

Assim, segue sendo essencial entender o modo como se organiza a apropriação capitalista da informação e do conhecimento, e sua dependência de escassez artificial, e identificar o papel da tecnologia como componente político fundamental, longe de uma suposta neutralidade. Num cenário em que a Internet e os meios de comunicação se colocam

como arena de várias batalhas entre colaboração e aprisionamento, cabe à educação funcionar como um espaço de crítica e (re)significação – papel que, aliás, sempre coube a ela em relação a todos os processos.

A defesa da liberdade do conhecimento representa a afirmação de uma nova cultura que resgata os valores da colaboração e do compartilhamento – tão antigos quanto atuais –, em enfrentamento a uma cultura arcaica, a qual se afirma pela tentativa de aprisionar artificialmente o conhecimento que é livre por natureza.

## Referências

- GARNHAM, N. *Capitalism and communication: global culture and the economics of information*. London ; Newbury Park : Sage Publications, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Emancipation, the media, and modernity: arguments about the media and social theory*. Oxford ; New York : Oxford University Press, 2000.
- LESSIG, L. *Code and other laws of cyberspace*. New York : Basic Books, 1999. ●

■ Num cenário em que a Internet e os meios de comunicação se colocam como arena de várias batalhas entre colaboração e aprisionamento, cabe à educação funcionar como um espaço de crítica e (re)significação

# Avaliação do IV Fórum de Governança da Internet<sup>1</sup>

## :: ASSOCIAÇÃO PARA O PROGRESSO DAS COMUNICAÇÕES (APC)<sup>2</sup>

*Nota introdutória:* o IV Fórum de Governança da Internet (IGF), evento pluralista mundial organizado pelas Nações Unidas para debate e diálogo sobre os temas relacionados à governança da Internet, foi realizado em Sharm-el-Sheik, Egito, de 15 a 18 de novembro de 2009. O IGF é resultado da segunda fase da Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação (CMSI), e foi realizado também em Atenas (2006), Rio de

Janeiro (2007) e Hyderabad (2008). O último IGF será realizado Vilnius, Lituânia, de 14 a 17 de setembro de 2010, e nesse ano será também discutida a continuidade desta iniciativa<sup>3</sup>.

A Associação para o Progresso das Comunicações (APC), a mais antiga rede mundial de organizações da sociedade civil que trabalham no campo das tecnologias de informação e comunicação (TICs) e justiça social, reconhece a importância do IGF como uma oportunidade única de promover o debate e diálogo entre todos os grupos de interesse, e apoia sua

continuidade. Neste documento avaliamos o IV IGF e fazemos algumas recomendações para que este processo siga adiante.

## :: RECONHECIMENTO CRESCENTE DA IMPORTÂNCIA DOS DIREITOS HUMANOS NA GOVERNANÇA DA INTERNET

O tema dos direitos humanos foi muito mais proeminente neste IGF, tanto nas oficinas como nas sessões plenárias. Foi muito significativo o consenso entre painelistas de todos os grupos de interesse na

<sup>1</sup>.Para informações sobre o IGF, visite <http://www.intgovforum.org>. <sup>2</sup>.Ver <http://www.apc.org>. <sup>3</sup>.Tradução de Carlos A. Afonso. Esta versão do documento está editada e apresenta os pontos principais da avaliação da APC. A versão completa do relatório está publicada em <http://www.politics.org.br>

sessão plenária sobre “Segurança, Abertura e Privacidade” que privacidade e segurança não podem ser barganhadas entre si como prioridades opostas que precisam ser equilibradas. Ambas são igualmente importantes.

As oficinas que tiveram como temas mídia social, liberdade de expressão, liberdade de informação e direitos da sexualidade concluíram que intervenções técnicas, legais e outras com o objetivo de regular o uso da Internet deveriam ser firmemente baseadas em instrumentos de direitos humanos internacionalmente reconhecidos, e deixar nas mãos das pessoas o controle último sobre suas vidas, ações, interações, expressões e seus dados online.

Houve um consenso amplo que o desenvolvimento da Internet deveria levar em conta as referências de direitos humanos existentes (por exemplo, a Declaração Universal de Direitos Humanos) que podem ajudar a assegurar o reforço de direitos individuais e coletivos relacionados com as comunicações online. Muitos concordaram que o IGF deveria identificar mecanismos concretos para defender, garantir e

consolidar direitos na Internet na prática e contribuir para os desafios expressos em níveis nacionais e internacional em relação ao desenvolvimento de regulamentação e recomendações que apoiem a aplicação de referências já consensuadas neste campo.

Na oficina sobre regulamentação de conteúdo e direitos de sexualidade, organizada pelo Programa de Mulheres da APC (APC WNSP), participantes argumentaram que a educação do usuário para enfrentar potenciais riscos em um mundo cada vez mais conectado em redes precisa integrar uma abordagem positiva dos direitos sexuais, de modo que possa responder adequadamente tanto ao potencial positivo e negativo da Internet, especialmente em relação às crianças. Excesso de ênfase nos “perigos” da Internet poderia prejudicar seu uso mais amplo por todas as pessoas, seja qual for a idade.

A APC aliou-se aos muitos grupos da sociedade civil que consideraram que uma nova tentativa deveria ser feita para assegurar que os direitos humanos sejam um dos temas principais do V IGF - a ser realizado na Lituânia em 2010.



## :: REDES SOCIAIS, MÍDIA E DIREITO À PRIVACIDADE

“Mídia social” foi o tema da sessão final sobre “assuntos emergentes”, bem como de várias oficinas que buscaram lidar com as preocupações dos usuários individuais. Essas preocupações incluíam direito à privacidade, direito ao anonimato online, o direito de “apagar e esquecer”, o impacto de dados sendo utilizados para propósitos outros que aqueles pretendidos pelo usuário, dados sendo coletados sem o conhecimento do usuário, e o fato de os usuários não saberem o que outros sabem sobre eles.

A APC está muito satisfeita ao ver que esta temática está ganhando destaque no IGF. O poder da Internet hoje é sentido através de conteúdos gerados pelos usuários, compartilhamento de conteúdo, e o uso de ferramentas de redes sociais na mobilização de pessoas contra a opressão e a repressão. É vital que as

políticas e regulações permitam que isso continue, enquanto protegem os direitos individuais contra abusos.

A APC acredita que os defensores da privacidade precisam encontrar uma maneira de articular suas preocupações de uma forma que faça sentido para os usuários da Internet e, como uma comunidade na Internet, deveríamos considerar o estabelecimento de normas que possam ser usadas para melhor informar os usuários quando eles inscrevem-se em sítios de redes sociais. Ficou evidente que há necessidade de pesquisa e diálogo sobre regulação e políticas, bem como sobre o comportamento dos usuários e das entidades comerciais, e o IGF é o espaço ideal para se dar seguimento à exploração sobre este tema.

#### :: **ACESSO**<sup>4</sup>

O tema "acesso" foi um assunto prioritário para a APC nos três primeiros IGFs. Publicamos um texto temático em 2008<sup>5</sup> sobre o consenso obtido em relação aos papéis dos diferentes grupos de interesse (governo, sociedade civil, empresariado etc) e a importância da coerência entre TICs e políticas de

desenvolvimento, levando em conta regulação de interesse público. Para o IV IGF, o desafio foi avançar sobre a base desse consenso, divulgando práticas inovadoras por operadoras e reguladores que contribuíram com êxito para o avanço do acesso à Internet pela população. Infelizmente, a oportunidade de compartilhar estratégias factíveis não foi maximizada e a proposta expressa na sessão de avaliação do IGF 2008, de trabalhar em mesas redondas menores sobre assuntos onde foi obtido algum consenso, foi descartada – em consequência, os possíveis avanços sinérgicos foram perdidos.

A APC considera preocupante o fato de que muitos participantes sentiam que a penetração maciça de telefones celulares teria resolvido o desafio do acesso. Em muitas partes do mundo ainda é necessária a implantação em grande escala de fibra óptica que facilite o acesso a preços razoáveis para quem utilize ou venha a utilizar na ponta conexão sem fio. Neste sentido enfatizamos a importância das espinhas dorsais de alta velocidade, tanto internacionais como regionais e nacionais.

São necessárias também a disseminação nacional da banda larga

e estratégias que definam os atores-chave e suas responsabilidades, bem como metas para universalização da banda larga que beneficiarão a maioria da população.

Custos e preços razoáveis continuam a ser problemas centrais do desafio do acesso. As agências reguladoras não estão agindo preventivamente contra práticas abusivas das grandes operadoras, como preços inflados e comportamento anticompetitivo. No entanto, o debate sobre o controle dos monopólios em enlaces internacionais e preços de interconexão extorsivos – especialmente na África e na América Latina – está faltando no IGF. Este é um tema onde o diálogo e uma maior transparência são muito necessários e o IGF é o espaço ideal para iniciar essa discussão.

Estas preocupações foram só parcialmente tratadas neste IV IGF – no entanto, o tema do acesso está agora bem estabelecido como um componente crítico da governança da Internet. A promoção exitosa de estratégias de banda larga que respondam adequadamente a esses desafios é crítica para o próximo estágio da evolução da Internet como um espaço para maior intercâmbio de

4. Neste IGF, acesso foi tratado de maneira ampla, incluindo conectividade à Internet, preços razoáveis para o usuário final, diversidade linguística, bem como acesso para pessoas com necessidades especiais. 5. Ver <http://www.apc.org/en/pubs/issue/openaccess/all/building-consensus-internet-access-IGF>.



informação, educação e cultura e como uma plataforma para conteúdo gerado pelo usuário e para a democracia participativa.

### :: UMA AGENDA DE DESENVOLVIMENTO PARA O IGF

Em várias oficinas e na sessão plenária sobre governança da Internet foi destacada a importância de relacionar a Internet ao desenvolvimento sustentável, à luz dos princípios definidos na Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação. As questões de desenvolvimento não têm recebido atenção adequada no IGF, com exceção do tema do acesso.

A participação de países em desenvolvimento foi muito baixa e ampliá-la precisa ser uma prioridade para o próximo IGF. A responsabilidade é não somente do secretariado do IGF e dos organizadores das oficinas, mas também dos grupos de interesse dos próprios países em desenvolvimento.

### :: PERSPECTIVAS REGIONAIS

IGFs nacionais e regionais continuam a desenvolver-se e isso é um claro

indicador do impacto do IGF.

Um painel sobre perspectivas regionais foi incluído na agenda do IGF deste ano. Estes espaços têm um papel importante ao relacionar as dimensões nacionais, regionais e globais da governança da Internet no contexto do IGF como um complexo sistema de políticas. O IGF deveria encontrar caminhos para repercutir as contribuições regionais em sua agenda global de modo mais sistemático. Além disso, os processos regionais e nacionais precisam ser reforçados e a natureza e caráter desses processos deveria ser definida por participantes regionais, nacionais e locais.

### :: RECURSOS CRÍTICOS DA INTERNET (RCI)

A sessão plenária sobre RCI debateu o novo acordo, conhecido como "Afirmação de Compromissos" (*Affirmation of Commitments, AoC*)<sup>6</sup>, entre o governo dos EUA e a ICANN, considerado um passo importante para a internacionalização da governança da Internet. A AoC gerou um novo clima no IGF no qual o contencioso decorrente do controle da ICANN pelo governo dos EUA deixou de ser um

assunto central. Os grupos de interesse estão claramente mais confortáveis em relação ao debate sobre RCI e a administração da Internet. No entanto, a continuidade do controle dos EUA sobre o arquivo da zona raiz permanece questionável, e a APC propôs que esse controle seja transferido à ICANN no prazo mais curto possível.<sup>7</sup>

### :: APLICAÇÃO DOS PRINCÍPIOS DA CMSI: EM BUSCA DE UM CÓDIGO DE BOAS PRÁTICAS SOBRE ACESSO À INFORMAÇÃO, TRANSPARÊNCIA E PARTICIPAÇÃO<sup>8</sup>

Esta iniciativa conjunta entre o Conselho da Europa, a UNECE<sup>9</sup> e a APC progrediu na consulta sobre o rascunho de um código de boas práticas que foi bem recebido, e várias instituições relacionadas à governança da Internet participaram na revisão do código e expressaram interesse em utilizar o código para avaliar seus processos, tão logo a próxima versão esteja pronta<sup>10</sup>. O Código de Boas Práticas é um instrumento que pode ter um papel na implementação prática dos princípios

6. Ver <http://www.icann.org/en/announcements/announcement-30sep09-en.htm#affirmation>. 7. Ver intervenção de Willie Currie em [http://www.intgovforum.org/cms/2009/sharm\\_el\\_Sheikh/Transcripts/Sharm%20El%20Sheikh%2016%20November%202009%20Managing%20Critical%20Internet%20Resources.pdf](http://www.intgovforum.org/cms/2009/sharm_el_Sheikh/Transcripts/Sharm%20El%20Sheikh%2016%20November%202009%20Managing%20Critical%20Internet%20Resources.pdf). 8. Ver [http://www.intgovcode.org/index.php/Main\\_Page](http://www.intgovcode.org/index.php/Main_Page). 9. Ver <http://www.unece.org>. 10. Instituições participantes incluíram a Internet Society (ISOC), o World Wide Web Consortium e a ICANN.

de multilateralismo, transparência, democracia e participação pluralista da CMSI na governança da Internet.

### :: EVENTOS PREOCUPANTES NO IGF 2009: O INCIDENTE DO POSTER DA ONI

No primeiro dia do IGF, em um evento organizado pela Iniciativa Rede Aberta (Open Net Initiative, ONI), um cartaz sobre um novo livro denominado *Acesso Controlado* (*Access Controlled*) foi removido pelo pessoal de segurança com o argumento que os dizeres violavam a política da ONU. A frase questionada era: "A primeira geração de controles da Internet consiste basicamente na implantação de *firewalls* em pontos chaves das interconexões da Internet; a famosa 'Grande Muralha da China' é um dos primeiros sistemas nacionais de filtragem da Internet". Aparentemente, a motivação da segurança da ONU foi o fato que o cartaz desagradou a delegação do governo chinês presente no IGF. A APC compreende que o IGF tem que aderir às políticas e protocolos da ONU. No entanto, é lamentável que alguns governos, fazendo uso de

seu poder e posição, usem protocolos para prejudicar o debate sobre assuntos relevantes para a governança da Internet, o objetivo central do IGF.

### :: SESSÃO HONORÁRIA DO PAÍS SEDE

No último dia do IGF, a primeira-dama Suzanne Mubarak coordenou uma sessão. O evento e as consequentes mudanças no programa original foram informados aos organizadores das oficinas e sessões plenárias apenas dois dias antes do início do IGF. A inserção de um evento não programado no último dia do IGF pelo país sede desorganizou o trabalho do fórum. A intensa segurança requerida, que incluiu a proibição da entrada de telefones celulares e câmeras no recinto, afetou a atmosfera de interação aberta e construtiva entre os grupos de interesse que é um atributo central do IGF.

### :: CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES

O IV IGF foi um pouco cauteloso em relação a inovações ou à inclusão de novos temas controversos para discussão. Essa cautela pode ser parcialmente atribuída ao processo de

avaliação do IGF e ao desejo de não criar problemas com qualquer das instâncias de interesse em um momento em que o futuro do IGF está em questão. A AoC, que dá à ICANN maior autonomia em relação ao controle dos EUA, também suavizou os intensos debates dos IGFs anteriores sobre a administração dos recursos críticos da Internet e sobre a cooperação aprofundada relativa a princípios de políticas públicas que afetam essa administração.

O consenso na abordagem dos aspectos igualmente importantes da privacidade e da segurança para a governança da Internet, em contraposição à visão que estas são questões críticas que têm que ser balanceadas ou barganhadas entre si, foi significativo e abre o caminho para a discussão de um padrão global de privacidade. Talvez estes sejam sinais de maturidade – indicam que o IGF pode ter chegado a um certo equilíbrio e sugerem a aceitação do mesmo como um espaço aberto para um diálogo de políticas construtivo e voltado para o futuro.

\* Veja o documento completo, com as recomendações da APC para o futuro do IGF, no sítio da poliTICs: [www.politics.org.br](http://www.politics.org.br) ●