

O Impacto da Sociedade Civil (des)Organizada: Cultura Digital, os Articuladores e Software Livre no Projeto dos Pontos de Cultura do MinC

Alexandre Freire*; Ariel G. Foina**; Felipe Fonseca***

O objetivo desse artigo, mais do que apresentar um estudo de caso, é delinear um contexto no qual alguns grupos relacionados à cultura digital e ao ativismo eletrônico, e as ideologias que o cercam, estruturam-se para influenciar projetos do Ministério da Cultura brasileiro.

Uma introdução sobre o histórico do Software Livre no governo Brasileiro é necessária, embora tenhamos consciência de que quando a publicação se concretizar tudo pode estar diferente. Em seguida, apresentamos a história do projeto Pontos de Cultura. Mais do que simples ação governamental, esse projeto tem por objetivo chegar aos limites geográficos e sociais do Brasil com uma estratégia integrada de geração de autonomia, sustentabilidade, e articulação em rede, calcada no fomento à produção de mídia e à cultura colaborativa e livre.

Software Livre no Brasil

Nos últimos anos, o Brasil assumiu um papel de destaque no contexto internacional do software livre. O governo federal apresentou um posicionamento público de defesa da adoção de software livre em diversos projetos. A repercussão no exterior foi tal ao ponto de a revista Wired retratar o país como uma "Nação Open source" (WIRED, 11/12/2004). Atualmente, dois grandes projetos do Governo Federal pretendem adotar o software livre em larga escala: o PC conectado, que trata de financiamento subsidiado para computadores de até R\$ 1500, e o laptop de 100 dólares, que está sendo estudado pelo Ministério da Educação junto com o MIT para ser distribuído para alunos da rede pública de ensino.

Apesar de toda a publicidade gerada, entretanto, o posicionamento de forte apoio ao software livre tem sido muito mais presente em fóruns e eventos públicos do que em ações governamentais efetivas.

Com todo o apoio político então existente, ocorreu um certo número de migrações de sistemas proprietários para sistemas livres, mas muitas não foram bem sucedidas. Isso se dá, em parte, pelo fato de os gerentes de tecnologia do setor público serem funcionários de carreira, que ocupam cargos estáveis, o que resulta em certa resistência à mudança. Quando a mudança se trata de uma profunda transformação de paradigma, como é o caso de sair do uso cotidiano de um sistema operacional proprietário para um Software Livre e de Código Aberto, a inércia e resistência a estas migrações é ainda maior.

Como é de se esperar no cenário político brasileiro, as contradições beiram a esquizofrenia: o posicionamento macro é de suporte, mas na prática poucas iniciativas saem do papel. Acima de tudo, a instabilidade política que começou com o escândalo dos correios chega a ameaçar, por tabela, o futuro do software livre no Brasil, dando margem a todo o tipo de táticas de desinformação e FUD (fear, uncertainty, doubt) vindas de multinacionais de software proprietário, protegendo seus interesses econômicos.

O sucesso na implementação do software livre é mais encontrado em iniciativas locais. Há uma série de diferentes projetos de implementação de telecentros que disponibilizam software livre à população. A experiência de maior repercussão são os telecentros de São Paulo, que em 2004 já contavam com meio milhão de usuários registrados em mais de 100 telecentros em todas as áreas da cidade. Existe, em especial, o projeto dos Pontos de Cultura, parte do programa Cultura Viva, do MinC (Ministério da Cultura), que faz menos barulho na mídia, mas vem se desenvolvendo de maneira mais aproximada a uma estratégia sustentável, contando com apoio efetivo das comunidades envolvidas não só com software livre, mas com todo um novo paradigma de produção cultural livre e coletiva.

O Ministro Hacker

Gilberto Gil, atuante desde os anos sessenta na música pop brasileira e mundial, e com um histórico de envolvimento com o ativismo político e cultural, assumiu no início do mandato de Lula o cargo de Ministro da Cultura. Logo nos primeiros meses do novo governo, o MinC apoiou o MTB - laboratório brasileiro de mídia tática, que aconteceu em São Paulo, reunindo ativistas, hackers, artistas e outros. Durante o evento, Cláudio Prado, amigo de Gil desde o tempo do exílio em Londres, e agitador cultural ligado à história da contracultura brasileira, procurou o ministro para compartilhar algumas idéias.

Também presentes ao evento estavam Richard Barbrook e John Perry Barlow. A presença de Barlow foi fundamental, a partir do momento em que ele decidiu que ficaria por algum tempo no Brasil, em grande proximidade com Gilberto Gil e influenciando estrategicamente muitas das suas futuras ações como ministro, especialmente em relação a tecnologia e cultura. Gil já tinha algum interesse no assunto (algumas músicas de sua autoria podem demonstrá-lo) e começou a aprofundar-se. Declarou-se um hacker. Hermano Vianna - antropólogo envolvido com tecnologia e produção cultural - também foi uma forte influência de Gil nesta fase. Cláudio Prado passou a conversar com algumas pessoas envolvidas com a organização do MTB a fim de delinear linhas de ação.

Cláudio começou a ir para Brasília e "infiltrou-se" em um projeto chamado BAC (as Bases de Apoio à Cultura). Dois meses após o MTB, ele participou da segunda Oficina de Inclusão Digital, promovida pelo Ministério do Planejamento em Brasília. O evento gerou muito barulho: foi a primeira vez em que o governo Lula, então em seu primeiro semestre, assumiu o apoio ao software livre. Durante a oficina, Cláudio conversou com muita gente, exibindo o projeto que dizia "confidencial": cópias da planta baixa do que seriam as BACs. Quando alguém perguntava o que haveria em determinada parte do prédio, Cláudio respondia com a mesma pergunta. Em pouco tempo, já tinha uma idéia geral de ocupação: um auditório, estúdios, biblioteca, lanchonete e outras coisas. Em uma mesa-redonda, declarou que "sem tesão não há inclusão".

Saindo da Oficina, Cláudio foi diretamente a Porto Alegre, tomar parte no 4o FISLI (Festival Internacional de Software Livre). Uma vez lá, entendeu a força de mobilização

social que o software livre poderia ter para uma efetiva transformação na maneira de se produzir cultura. Encontrou algumas pessoas durante o FISLI e chamou-as para conversar em seu apartamento em São Paulo na semana seguinte.

Formando um grupo de articuladores

Esse encontro foi o primeiro de uma série que reuniu ativistas, hackers e artistas para discutir o que poderiam vir a ser as BACs, apesar do fato de ninguém conseguir entender exatamente o que aquele senhor que falava em nome do ministério queria. De qualquer forma, a possibilidade de criar uma maneira de materializar as idéias daquelas pessoas em escala nacional foi o catalisador que uniu um grande grupo de atores de origens distintas, vindos de diferentes coletivos que de alguma forma trabalhavam em busca de objetivos similares. Alguns deles já tinham experiência com projetos coletivos e ação em rede, mas nunca na escala que ora se apresentava. Rapidamente, surgiu a necessidade de ferramentas de colaboração para agregar as conversas daquele grupo.

Foi configurada uma lista de discussão chamada Articuladores, que serviria como ambiente de brainstorm constante para pessoas de diferentes regiões do país que quisessem participar do processo. Algum tempo depois, um wiki foi criado, para consolidar o que era discutido através da lista. Nesses dois ambientes, foi gerada grande parte de um projeto inicial, desde o design estrutural até especificações técnicas do software e hardware que seriam usados, de princípios gerais de gestão até qual seriam as ferramentas de conversação pela internet.

De uma maneira informal, a sociedade civil apropriou-se do projeto das BACs e o reescreveu. A princípio, o objetivo das BACs era muito mais voltado à divulgação cultural: "levar cultura para a periferia". A atuação dos articuladores inverteu essa lógica: cada ponta seria um elo produtor de cultura e mídia, em vez de mera audiência. Todo esse processo de reestruturação aconteceu sem um planejamento central. Nem mesmo havia critérios ou autoridades definindo quem eram as pessoas que poderiam participar. A lista de discussão e o wiki possibilitaram que qualquer pessoa que ouvisse sobre o projeto pudesse entrar e participar. O grupo tornou-se uma mistura de pessoas que pouco ou nunca se encontravam pessoalmente, e mesmo nessa dinâmica caótica a produção era intensa, baseada em princípios de igualdade de voz e ampla liberdade de opinião. Muitas pessoas que fizeram parte desse grupo já tinham um histórico em outros movimentos, coletivos e projetos relacionados a mídia, arte, tecnologia e afins. Nesse sentido, a idéia de um ciclo aberto e continuado de inovação coletiva não criava tanto conflito.

Muitos dos articuladores haviam esperado por muito tempo pela oportunidade que então aparecia. Com toda a empolgação, o ritmo de troca de e-mails era muito acelerado. A lista, desde 2003 até hoje, tem uma média de 15 mensagens por dia. Muitos debates foram gerados por e-mail e consolidados no wiki, muitas reuniões aconteceram. O projeto tornava-se cada vez mais dinâmico. E à medida que tornava-se mais dinâmico, mais gente entrava para participar. Era criatividade pura. Todos buscavam concretizar uma proposta que permitiria a reprodução em larga escala de um ambiente ideal e uma maneira colaborativa de produção, que até então só havia sido tentada por aquelas pessoas em pequenos grupos, longe da estrutura estatal. Eles falavam sobre a criação de HackLabs descentralizados mas coordenados, que também contemplariam produção multimídia e MetaReciclagem - reapropriação de hardware.

Todo o trabalho no wiki e na lista, após algum tempo, gerou duas grandes propostas chamadas BACs (as Bases de Apoio à Cultura em si) e BIC (Brasil, Índia, China). As BACs seriam grandes centros de produção, distribuição e exibição de conhecimento livre e formação de teóricos dentro de uma perspectiva de produção que era coletiva e horizontal. BIC era a estratégia para integrar tecnologia e produção numa cooperação sul-sul, tentando criar uma aproximação entre economias emergentes como uma tentativa de consolidar uma nova ordem contra o modelo de info-política estabelecida. Ironicamente, esses projetos seriam sustentados pelo governo de um país conhecido por suas corrupção e ineficiência endêmicas.

Abandonando a velha idéia da revolução verticalmente imposta

Ao contrário do que se possa imaginar, esses projetos nunca chegaram a ser executados. Os projetos chegaram a ser enviados ao Ministério, mas os políticos por trás das decisões simplesmente ignoraram o resultado de todo aquele trabalho coletivo. A idéia do projeto das BACs de construir grandes centros nas grandes capitais brasileiras era muito caro e iria demandar uma enorme infra-estrutura de equipamentos, segurança e pessoal técnico especializado. O Secretário responsável pelo projeto, após ignorar toda a informação que lhe havia sido enviada como uma manifestação livre da sociedade civil, foi acusado de corrupção e, por conta disso, demitido pelo ministro Gilberto Gil, o que acabou fazendo com que o projeto fosse deixado de lado e esquecido dentro do Ministério.

Mas toda aquela energia que resultou nos projetos das BACs e BIC continuava no ar. As pessoas que ajudaram a construir a idéia queriam vê-la executada. Logo, outro projeto tomou o lugar do projeto das BACs dentro do Ministério da Cultura. Uma nova idéia, pela qual se poderia alcançar todos os cantos longínquos do país. Uma rede descentralizada de produtores culturais intercambiando experiências sobre os mais diversos contextos culturais do Brasil. Esse novo projeto foi denominado Pontos de Cultura (em alusão ao "do-in antropológico" que Gil defendia) e, dessa vez, os políticos por trás da proposta entraram em contato com as pessoas que haviam trabalhado nos projetos das BACs.

Claudio Prado aponta a natureza do projeto em sua fala no evento que reuniu hackers na Holanda, o "What the Hack": "O Estudio Livre é a raiz do kit multimídia que estamos distribuindo para áreas não-privilegiadas como uma maneira de pular do século 19 direto ao 21, ignorando as ruas sem saída do século 20. Temos muito interesse em expor nosso projeto especialmente em busca de sinergia pelo mundo. Nosso projeto é ao mesmo tempo governamental e não-governamental. Ele é único no sentido de empoderar movimentos ativistas num processo anárquico de construção de "ilhas" de conhecimento livre... Eu acredito que este é exatamente o ponto de "what the hack" está acontecendo no Brasil..."

Um Ponto de Cultura é, ao mesmo tempo, produtor e consumidor cultural. É uma casa, uma sala, um depósito, uma estrutura física localizada estrategicamente em qualquer lugar onde haja uma produção cultural local. O projeto se propõe a captar essa produção cultural e irradiar seu conteúdo a todos os demais Pontos ao redor de todo o país (já existem 262 pontos selecionados, devendo-se atingir a marca de 400 até o final de 2006), e também, a possibilitar uma infra-estrutura básica, permitindo que se produza bens culturais utilizando-se de programas de Software Livre e de Código Aberto, distribuindo essa

produção em uma rede de Pontos por meio de licenças Creative Commons e CopyLeft, de forma a permitir a remixagem e a colaboração com outros Pontos.

O projeto dos Pontos também se estende a locais de extremo risco social e pobreza, o que significa que tais projetos não têm condições de adquirir o tipo de software ou hardware que os membros daquela realidade social necessitariam para realizar sua produção cultural. A necessidade de hardware pode ser resolvida pela aplicação da idéia da MetaReciclagem: utilizando-se de computadores usados para construir novos, reciclando o lixo tecnológico. A necessidade de Software, por sua vez, se resolve pela adoção de Software Livre e de Código Aberto não apenas pela gratuidade, mas, principalmente, pela liberdade de se adaptar a diferentes realidades. Trabalhamos com a perspectiva de que cada usuário é um desenvolvedor em potencial. Nenhum tipo de barreira deve impedir o usuário de olhar dentro do sistema e aprender/compreender como ele funciona. As pessoas nos Pontos de Cultura podem trocar suas próprias produções culturais, independente de ser uma música, um filme ou um programa de computador.

Na Batida: Software Livre, MetaReciclagem e Cultura Brasileira

A maioria das pessoas que pensaram o projeto das BACs ficaram satisfeitas por tomar parte nos Pontos de Cultura. Tal pode ser explicado por diversas razões, a maioria delas relacionadas com o fato pragmático de que esse seria o único modo de ver algumas daquelas idéias concretizadas, além das experiências isoladas que já realizavam. Este grupo de pessoas que iniciou todo o esforço coletivo de pensar/trabalhar, não têm necessariamente comprometimento com o governo em si, ou com sua ideologia. O que não significa que não considerem o projeto como essencialmente de natureza política, mas que agem como uma invasão hacker dentro do sistema, com gestão própria e objetivos bem definidos. A maioria só quer ver o projeto funcionando, pontos de cultura organizados em rede, autônomos e sustentáveis, distribuídos pelo país, colaborando e compartilhando sua produção cultural livre.

Uma das mais importantes características desse novo projeto e, talvez, um dos motivos que fez com que muitas pessoas mantivessem seu apoio à idéia, mesmo em períodos de cortes orçamentários, quando não haviam quaisquer perspectivas factíveis de remuneração ou benefícios, foi uma espécie de fé no fato de que uma vez iniciado todo o processo, a rede construída entre os Pontos, com participantes espalhados por todo o Brasil, seria auto-suficiente, não mais demandando apoio governamental para sua manutenção.

Essa crença na auto-sustentabilidade do projeto como um todo, mesmo depois de uma possível mudança de governo, se baseia em três pontos importantes que serão detalhados a seguir: experiência, a natureza do modo brasileiro de ação social em rede, e o "jeitinho brasileiro".

Pela sua própria experiência o grupo sabia que o conceito proposto funcionava. A maioria continuava atuando em rede e realizou, entre outras coisas, dois eventos que juntaram técnicos, artistas e ativistas, "SinapseDigital" e "Digitofagia"; o projeto dos AutoLabs, e um laboratório no Fórum Social Mundial.

A experiência dos AutoLabs funcionou como uma prova de conceito, ela está detalhada no artigo de Ricardo Rosas no Sarai Reader 04: "É importante enfatizar aqui que a metodologia específica para cada projeto que entrar no laboratório será proposta e realizada pelos indivíduos, grupos e coletivos. Isto acontecerá ecoando teorias e práticas relacionadas ao desenvolvimento de uma cultura de mídia independente, aliada a iniciativas

e organizações sociais, que deverão evoluir enquanto engajadas criativamente com novas tecnologias. Os grupos envolvidos são muitos e variados, indo de organizações distribuídas de mídia independente a produtores especializados em música."

David Garcia também menciona esta iniciativa: "No final de 2004 3 novos centros de mídia foram estabelecidos, não baseados somente em software livre, mas em crenças e práticas autônomas. O fato que não estamos presenciando mais um exercício de ONGs em educação comunitária se torna evidente quando alguns instrutores finalizaram o projeto com uma demonstração prática de como montar uma TV pirata."

Um laboratório de conhecimentos livres também foi organizado pelos diferentes coletivos no Fórum Social Mundial, em Janeiro de 2005, Porto Alegre. Lawrence Lessig escreveu sobre sua visita a este laboratório em seu blog: "Depois do almoço eu visitei o campo da juventude no FSM, onde 50.000 barracas e 80.000 jovens participavam de eventos do FSM. No centro existia um laboratório de Software Livre, com mais ou menos 50 máquinas, todas rodando GNU/Linux, e aulas constantes sobre como montar sistemas, como fazer música e editar vídeos, como participar em comunidades de software livre. Isto foi totalmente organizado pelos jovens que operavam o laboratório. Máquinas em caixotes, palha no chão, fios e caixas por todos os lados. Eu consegui conversar com pelo menos parte dos organizadores por quase uma hora. Enquanto eu e JP Barlow os interrogávamos enquanto falavam sobre seu projeto de "Mil Pontos de Cultura" - construir mil lugares pelo Brasil onde existem ferramentas de software livre para que as pessoas façam, e remixem, cultura. O foco é em edição de vídeo e áudio; ninguém está muito preocupado com aplicações de escritório e coisas do gênero. É um movimento de base extraordinário, dedicado primeiramente a um ideal (software livre) e segundo a uma prática (tornar isso uma realidade). Eles tem a cultura para fazê-lo. Novamente, lá estavam geeks, mas não somente. Estavam homens, mas muitas mulheres (e crianças). Eles estavam ensinando uns aos outros - alguns sobre código, outros sobre cultura, outros sobre organização, e mais sobre como lidar com o governo - enquanto eles construam esta infra-estrutura. Pense em Woodstock, sem a lama, onde a audiência faz sua própria música".

Produção cultural, em se tratando de mídias digitais, é basicamente informação. Hoje, informação pode ser compartilhada e copiada a um custo quase irrisório. Filmes completos podem ser baixados de redes peer-to-peer, contornando assim toda a infra-estrutura de distribuição da indústria de entretenimento. Uma vez que se está lidando com licenças copyleft GPL e Creative Commons, os direitos de propriedade intelectual sobre toda essa produção cultural não são um problema, e os direitos autorais são preservados.

Redes Sociais têm algumas características importantes por definição. Quando se fala sobre uma rede, estamos nos referindo a uma estrutura social "sem cabeça", sem centro, que pode ser basicamente reduzida a pontos e conexões. Conexões entre pontos só são possíveis quando se estabelece um protocolo de comunicação entre eles, como forma para se estabelecer relações duradouras (mais em Castells, 2003). Quando se fala de protocolos em uma Rede Social, não se está falando de TCP/IP ou de X-Modem. Protocolos de Redes Sociais são os meios escolhidos para se comunicar e atuar, e sua metodologia.

A Produção coletiva só é possível se todos os membros que estiverem comprometidos com o trabalho saibam como colaborar de forma produtiva. Para construir essa realidade, uma metodologia (que deve ser adaptativa e flexível para se adequar a diferentes realidades locais) precisa ser estabelecida entre os membros da comunidade. O processo de elaboração dos projetos das BACs e BIC, detalhados acima, foi possível, mesmo sem uma preparação prévia dos membros que participaram porque a maioria das

pessoas que atuaram naquela fase do processo já tinham conhecimento de um protocolo em comum, um mesmo modo de atuar e interagir.

Além de um protocolo, um comprometimento também foi necessário. É fato conhecido que para se comprometer em uma ação coletiva, um indivíduo necessita, mais do que simples interesse, acreditar nos resultados futuros da ação. Assim, especialmente quando se trata de comunidades construídas por intermédio de comunicação mediada por computador, como os processos de elaboração dos projetos BAC e BIC, "três elementos estruturais são comuns em vários dos casos e podem ser apontados como elementos básicos necessários para o sucesso de uma comunidade on-line. Esses elementos são que já esteja ocorrendo alguma interação, persistência das identidades e conhecimento de interações anteriores." (Kollock, 1999:235). Em outras palavras, as pessoas precisam ver a comunidade acontecendo antes de ocorrer um comprometimento em massa.

Tal acontece porque cooperar neste tipo de comunidade é o modo como as pessoas definem sua própria identidade (Foina, 2005), o que torna-se princípio comum à ação em todos os pontos de cultura, qual seja, permitir que as pessoas definam suas próprias identidades culturais locais por um processo dialógico entre o contexto local e o nacional (o que alguns chamariam de perspectiva Interacionista - ver Mead, 1982), compartilhando assim seus diferentes contextos culturais de diferentes locais dentro do Brasil.

Desta forma, o primeiro passo, a construção da rede em si, é chave para o início do processo como um todo. Uma vez funcionando, essa é uma rede que vai conectar produtores culturais, artistas digitais, desenvolvedores de Software Livre e técnicos de informática de forma a criar, em termos de "know-how" uma estrutura social auto-suficiente.

Mas tal pode se afundar no oceano do esquecimento sem uma infraestrutura física de hardware que mantenha as conexões funcionando. Essa infra-estrutura básica também está sendo implementada juntamente com todo o esforço social, mas vai demandar manutenção, e, a substituição de algumas de suas partes.

É essa substituição de partes desta estrutura física de hardware que nos leva ao segundo elemento apontado anteriormente como sendo uma característica cultural Brasileira. Cultura Brasileira não é o ponto deste texto, mas uma forte identidade urbana nacional se baseia, dentre outros, na habilidade que a maioria dos brasileiros tem (ou crêem ter) em encontrar soluções para as situações sociais mais adversas, na maioria dos casos improvisando com os recursos disponíveis. Esse é o "jeitinho brasileiro" que, em termos conceituais, significa a ter a capacidade criativa de converter um recurso abundante, tempo, em um recurso escasso, materiais. Aplicando essa idéia à infra-estrutura de hardware da rede social resultante da implementação no projeto dos Pontos de Cultura, tem-se a fusão da idéia de MetaReciclagem como uma metodologia a ser aplicada à estrutura toda como modo de garantir o funcionamento dos canais de comunicação e continuidade da infra-estrutura computacional após uma possível falta de apoio governamental, evitando a repetição da orfandade de alguns telecentros de Porto Alegre e São Paulo após a mudança de orientação política da administração pública.

Tal característica cultural denominada "jeitinho brasileiro", porém, não se aplica somente ao hardware mas, uma vez aplicada ao Software Livre e de Código Aberto, parece ser bem similar aos conceitos de Levy (1984) e Stallman (2002) de hacking.

Crê-se que o grupo de "articuladores" foi capaz de hackear um projeto do governo brasileiro, e que o projeto tem uma chance de sucesso. Agora, esse grupo precisa de pessoas para ajudar, precisa encontrar mais conhecimento nesses tipos de atuação social, precisa

aprender e ensinar. Essa idéia precisa de amplitude de banda e de computadores, e de apoio financeiro. E, mais do que isso, precisa continuar colaborando com outros grupos que tenham interesse em Tecnologia de Informação e Comunicação para o Desenvolvimento (ICT4D), principalmente agora que se sabe que, apesar de todo o barulho, apenas ação local e focada podem de fato ter impacto social real.

Referências Bibliográficas

CASTELLS, Manuel. "La Sociedad Red. Un Marco Analítico" in CASTELLS, Manuel, GIDDENS, Anthony e TOURAINE, Alain. Teorias para una nueva sociedad, Madrid: Fundación Marcelino Botin, 2003.

FOINA, A. G. FLOSS e ORKUT: Por uma teoria social do ciberespaço brasileiro, [trabajo de investigacion del doctorado de Proceso de Cambio en la Sociedad Actual] Universidad de Salamanca, not published, 2005.

GARCIA, David, Fine Young Cannibals, of Brazilian Tactical Media posted on openflows.org, 10/09/04.

<http://openflows.org/article.pl?sid=04/09/1a0/167212&mode=thread&tid=23>

LEVY, Steven. Hackers: heroes of the computer revolution, USA: Penguin, 2001

LESSIG, Lawrence. "returning home" from his Blog: <http://www.lessig.org/blog/archives/002411.shtml>

MEAD, G. H. Espiritu, persona y sociedad, Barcelona: Paidós, 1982. ROSAS, Ricardo. "The Revenge of Low-tech: Autolabs, Telecentros and Tactical Media in São Paulo". Sarai Reader 2004.

STALLMAN, Richar. "On Hacking" in Richard Stallman's home page. 2002.

KOLLOCK, Peter. "The economies of online cooperation: gift and public goods in cyberspace" in Smith, Marc A. and Kollock, Peter. (ed.) Communities in Cyberspace, Routledge: London, 1999.

WIRED, "We Pledge Allegiance to the Penguin" in Wired Magazine, Issue 12.11, November, 2004.

* É pesquisador do IPTI e atualmente é um dos coordenadores dos aspectos de Cultura Digital do projeto "Pontos de Cultura" para o Ministério da Cultura. (alexandre.freire@minc.gov.br)

** É um ativista social e trabalha com a ONG Universidade Cidadã e faz seu Doutorado na Unisersidad de Salamanca na Espanha. (arielfoina@gmail.com)

*** É co-fundador do projeto MetaReciclagem e é um dos primeiros articuladores da Cultura Digital no projeto Pontos de Cultura. (felipe@metareciclagem.com.br)

Este trabalho é CopyLeft

Disponível em:

http://www.cultura.gov.br/foruns_de_cultura/cultura_digital/artigos/index.php?p=14166&more=1&c=1&pb=1

Acesso: 21 de maio de 2007