

Código aberto e produção colaborativa nos pontos de cultura

Clóvis Lima* e Rose Marie Santini**

Resumo:

Os Pontos de Cultura, que estão sendo criados em todo o país, fomentados pelo Ministério da Cultura, fazem parte das estratégias de ampliação do acesso às novas tecnologias de informação e comunicação. A formação de territórios conectados a plataformas tecnológicas, onde se produz, registra e compartilha texto, som e imagem, e outras formas de criação artística, ampliam os espaços de inclusão digital e potencializa processos de inclusão e bem-estar social. Os Pontos têm a finalidade de ampliar e qualificar o processo de inclusão digital, através da criação e implementação de uma rede horizontal de articulação e disseminação de ações e vontades criadoras. A efetivação da "dimensão digital" implica que os grupos selecionados receberão equipamentos multimídia. A iniciativa dos Pontos de Cultura destaca o potencial das novas tecnologias como dispositivos articuladores e organizadores da sociedade, entrelaçando experiências, saberes e informações. Em meados de 2007 são quase 600 Pontos de Cultura funcionando em todo o país.

Palavras-Chave: Pontos de Cultura. Código Aberto. Produção Colaborativa.

* Professor-adjunto do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. clovis.mlima@uol.com.br

** Doutoranda em Ciência da Informação pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia - IBICT /Universidade Federal Fluminense - UFF. mariesantini@gmail.com

Abstract:

The Points of Culture, that are being created in all the country, fomented for the Ministry of Culture, are part of the strategies of magnifying of the access to the new technologies of information and communication. The formation of hardwired territories the technological platforms, where if it produces, registers and shares text, sound and image, and other forms of artistic creation, extend the spaces of digital inclusion and amplifies processes of inclusion and social welfare. The Points have the purpose to extend and to characterize the process of digital inclusion, through the creation and implementation of a horizontal net of joint and creative dissemination of action and wills. The "digital dimension" implies that the selected groups will receive kit multimedia. The Points of Culture initiative detaches the potential of the new technologies as devices that articulates and organizes the society, interlacing experiences, knowledge and information. In middle of 2006 700 Points of Culture are almost functioning in all the country.

Keywords: Points of Culture. Open source. Peer-to-peer production

INTRODUÇÃO

Os Pontos de Cultura, que estão sendo criados em todo o país, fomentados pelo Ministério da Cultura - MinC, fazem parte das estratégias de ampliação do acesso às novas tecnologias de informação e comunicação. A formação de territórios conectados a plataformas tecnológicas, onde se produz, registra e compartilha diferentes formas de criação artística e cultural, amplia os espaços de inclusão digital e potencializa processos de inclusão e bem-estar social.

Desde o final do século XX ocorrem globalmente mudanças históricas, que desmantelam as configurações sociais e os processos de produção que marcam a Modernidade. As principais características da sociedade capitalista industrial perdem força com a flexibilização globalizada das formas de organização econômica e social. Castells (2001) observa que cada modo de desenvolvimento é definido pelo elemento determinante dos níveis de produtividade no processo de produção, que na sociedade da informação estas fontes se encontram na tecnologia de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação de signos.

Uma das contribuições mais relevantes da Internet é permitir que qualquer indivíduo conectado venha a ser produtor, mediador e usuário. O alcance dos conteúdos é universal, resguardadas as barreiras lingüísticas e tecnológicas dos processos de produção, disseminação e uso. É por meio da operação em redes de conteúdos que a sociedade atual se move para a sociedade da informação. A internet inclui pessoas não somente como receptores passivos, mas também como agentes ativos e determinantes, livres para escolherem o conteúdo, interagirem com ele, independentemente do espaço e do tempo em que se localizam. (MIRANDA. 2000).

A construção da sociedade da informação se dá em ritmo acelerado e atinge níveis díspares nas diferentes sociedades. Werthein (2000) aponta que as desigualdades de renda e de desenvolvimento se reproduzem na sociedade da informação. Enquanto no mundo industrializado a informatização dos processos sociais tem que incorporar segmentos sociais e minorias excluídas, na grande maioria dos países em desenvolvimento, vastos setores engrossam a fatia dos que estão longe de poder se integrar. Este fato constitui um desafio ético para a construção da sociedade da informação.

As tecnologias e as relações de produção difundem-se por todas as estruturas sociais, penetrando nas relações de poder e nas experiências, podendo induzir e gerar mudanças. O modo de desenvolvimento modela todas as esferas de comportamento social, inclusive a comunicação de signos. Há íntima conexão entre cultura e forças produtivas. Castells (2001) afirma que se pode esperar novas formas históricas de interação, controle e ação social.

A formação de redes sociais ganha novo vigor atualmente, transformando-se em redes descentralizadas potencializadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação. As redes têm vantagens extraordinárias como ferramentas de organização em virtude da flexibilidade e adaptabilidade que lhes são inerentes, características essenciais para se sobreviver e prosperar no ambiente em rápida mutação, como é o caso nas sociedades atuais (CASTELLS. 2001).

Gonzalez de Gómez (2002) comenta que os padrões de infra-estrutura de informação produzem nas redes um primeiro plano de zoneamento discursivo, dentro do qual são facilitadas certas relações e ocorrências semânticas, enquanto outras são dificultadas. As conseqüências da escolha entre programas e sistema operacional da Microsoft ou softwares livres, como o Linux, em uma grande rede de comunicação são exemplos do

caráter regulador dos padrões tecnológicos, que interferem como micropolíticas tácitas sobre os processos de informação e comunicação.

A convergência tecnológica vem suprimindo os limites entre os meios de comunicação. A tecnologia digital torna possível o uso de linguagem comum: tudo pode ser transformado em dígitos e distribuído por fios telefônicos, fibras óticas e satélites ou ainda por via de um meio físico de gravação, como disco magnético, CD ou pen-drive. A digitalização torna o conteúdo totalmente plástico, isto é, qualquer mensagem, som ou imagem pode ser editada.

As tecnologias digitais possibilitam novas formas de gravação, armazenamento e distribuição dos textos, sons e imagens. Esta oferta de recursos viabiliza o acesso de mais pessoas aos modos inovadores de produção, criação e registro de bens culturais, conhecimento e informação. Criar e registrar usando recursos digitais sofisticados tornou-se relativamente simples e comum. A partir das tecnologias digitais muitos softwares são criados para possibilitar a construção e reconstrução de texto, som e imagem.

Atualmente no Brasil muitos órgãos governamentais e organizações da sociedade civil estão mobilizados nos processos de inclusão digital cognitiva, afetiva e social. Os Pontos de Cultura estão sendo criados a partir de ações do Ministério da Cultura, como parte do Programa "Cultura Viva", e de organizações não-governamentais. Os Pontos têm a finalidade de ampliar e qualificar o processo de inclusão digital, através da criação e implementação de uma rede horizontal de articulação e disseminação de ações e vontades criadoras.

O Ministério da Cultura lança em 2003 um edital de seleção dos primeiros 100 Pontos de Cultura, para eleger projetos da sociedade civil e das comunidades locais, que desenvolvam alguma iniciativa de inclusão digital. A meta é chegar a mil unidades até o final de 2006. A proposta é implantar os Pontos principalmente em regiões com escassa oferta de ações e

serviços culturais nos grandes centros urbanos e nos pequenos municípios. Em meados de 2006 são quase 600 Pontos de Cultura funcionando em todo o país.

As políticas públicas de inclusão digital cultural através dos Pontos de Cultura têm as seguintes finalidades formais: 1) tornar o acesso ao conteúdo musical mais fácil e promover a inclusão digital e cultural. 2) diminuir os custos de produção, licenciamento e difusão dos conteúdos musicais. 3) desenvolver o patrimônio cultural como produto para ser compartilhado. 4) preservar o patrimônio cultural do Brasil. 5) liberar produto cultural para domínio público em tempo real. 6) disseminar o patrimônio cultural. 7) licenciar coletivamente as obras para facilitar o acesso à informação. 8) apropriar efetivamente o direito das obras por artistas e criadores, excluindo mediadores e indústria cultural. 9) incluir as cenas musicais regionais e locais na internet. 10) criar pólos culturais através da formação e capacitação de pessoas para transmissão de informação e conhecimento. 11) valorizar a experiência local e ações pré-existentes, ampliando o repertório cultural das comunidades envolvidas, integrando e incentivando a produção e a criatividade local. (Disponível em: www.cultura.gov.br. Acesso: 01.08.2005)

A efetivação da “dimensão digital” implica que os grupos selecionados receberão kit multimídia: unidades de memória, interfaces, softwares livres e acesso à internet banda larga. Os kits são concebidos, adquiridos e implantados de modo que possam ser geridos de forma autônoma e auto-sustentável por estes grupos. A iniciativa dos Pontos de Cultura destaca o potencial das novas tecnologias como dispositivos articuladores e organizadores da sociedade, entrelaçando experiências, saberes e informações.

A implantação dos kits multimídia visa interligar ações locais para promover: 1) a interatividade em textos, sons e imagens através de rádios livres e TVs comunitárias; 2) a criação de estúdio multimídia em software

livre; 3) uso pleno da internet; 4) criação de estúdios livres com apropriação da tecnologia e dos meios de produção, autonomia, "desperiferização" das periferias e articulação em rede. (Disponível em: http://www.cultura.gov.br/programas_e_acoes/cultura_viva/index.php. Acesso:10.08.2005)

Todo o conteúdo produzido nos Pontos de Cultura converge para ser compartilhado através da Internet em redes descentralizadas ponto-a-ponto. Os Pontos de Cultura incluem a implantação da licença Creative Commons. O Creative Commons (www.creativecommons.org) é uma organização virtual de produtores de conteúdos, criada por Lawrence Lessig, que está sendo adaptada por especialistas e consultores para a realidade do Brasil. O Creative Commons flexibiliza o direito autoral: possibilita a cópia, a distribuição e a modificação das obras por terceiros, sob condições determinadas pelo próprio autor.

Os Pontos de Cultura são nós de redes solidárias de produção e consumo de signos e bens culturais, conhecimento e informação, expressando potência de inclusão digital e bem-estar social. A produção, registro e compartilhamento de conteúdos artísticos e culturais nos Pontos de Cultura são formas atuais de produção e fluxo da informação, rompendo com modelos tradicionais de mediação da indústria cultural.

ACESSO LIVRE E CÓDIGO ABERTO NOS PONTOS DE CULTURA

Nos últimos anos o Brasil assume um papel de destaque no contexto internacional de produção e uso dos softwares livres. Além disto, o Governo Federal se posiciona publicamente em defesa da adoção de softwares livres em suas organizações e iniciativas. A repercussão desta posição no exterior é tal que a revista Wired, das mais importantes entre as que focam novas tecnologias, retrata o país como uma "Nação Open Source" (WIRED. 11 dez. 2004).

Atualmente, duas grandes iniciativas do Governo Federal pretendem adotar o uso de softwares livres em larga escala: PC conectado, que trata de financiamento subsidiado para computadores com preços menores do que 1500 reais, e laptop de 100 dólares, que está sendo estudado pelo Ministério da Educação em parceria com o Massachusetts Institute of Technology - MIT para ser distribuído para alunos das escolas públicas.

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. Quando a mudança trata de profunda mudança 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 são ainda maiores.

Todavia, o sucesso na implementação de softwares livres pode ser observado em iniciativas locais. Há uma série de diferentes iniciativas de implementação de tele-centros, que disponibilizam o uso de softwares livres. A experiência de maior repercussão são os tele-centros na cidade de São Paulo, que em 2004 tinha meio milhão de usuários registrados em mais de 100 tele-centros em todas as áreas da cidade.

Cabe destacar neste processo os Pontos de Cultura, parte do programa Cultura Viva do Ministério da Cultura, que vem se desenvolvendo de maneira mais aproximada a uma estratégia sustentável no longo prazo, contando com apoio efetivo das comunidades envolvidas não só com software livre, mas com todo um novo paradigma de produção cultural livre e coletiva.

Os Pontos de Cultura são uma possibilidade de materializar idéias e conceitos de movimentos culturais locais em escala nacional, e de catalisar grande grupo de atores sociais de origens distintas, vindos de diferentes coletivos que de alguma forma trabalhavam em busca de fins similares.

Alguns deles possuem experiência prévia com coletivos, ação e colaboração em rede. Outros não possuem, mas todos interagem e ampliam as redes de formas colaborativas de produção.

No início da implantação dos Pontos de Cultura foi criada uma lista de discussão chamada "Articuladores", que serviu como ambiente de "brainstorm" constante para pessoas de diferentes regiões do país que queriam participar do processo de implantação e para atender a demanda por ferramentas de colaboração para agregar as conversas destes "grupos" culturais.

Logo após, um ambiente "wiki"[1] foi criado, para consolidar o que é discutido através daquela lista. Nestes dois ambientes foi gerada grande parte da iniciativa dos Pontos de Cultura, desde o desenho estrutural até especificações técnicas do hardware e software que são usados, de princípios gerais de gestão até qual seriam as ferramentas de conversação pela internet.

A sociedade apropriou-se esta iniciativa e a reescreveu. A princípio a idéia era muito direcionada à divulgação cultural: "levar cultura para a periferia". A ação dos articuladores inverteu a lógica. Cada ponta passou a ser um elo produtor de cultura e de informação, em vez de mera audiência. Todo esse processo de reestruturação aconteceu sem plano centralizado. Não havia sequer burocracia e normas definindo quem eram as pessoas que podem participar. A lista de discussão e o wiki possibilitaram que qualquer pessoa que se interessasse pela iniciativa 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 tinham uma história de participação em outros movimentos, coletivos e iniciativas relacionados a arte, cultura, comunicação e tecnologia. A discussão aberta e

continuada da inovação coletiva facilitou o entendimento e a solução de conflitos.

A lista de discussão, que existe desde 2003, tem uma média de 15 mensagens por dia. Muitos debates são gerados por e-mail e consolidados no ambiente "wiki". A iniciativa tornou-se cada vez mais dinâmico e mais pessoas entraram para participar. Muitos buscam concretizar a proposta que permite a reprodução em larga escala de ambiente de comunicação e de informação ideais e de uma forma colaborativa de produção. Isto só havia sido experimentado por aquelas pessoas em pequenos grupos, longe da estrutura estatal. Especulou-se sobre a criação de HackLabs descentralizados mas coordenados, que também contemplam produção de meios de comunicação e informação e MetaReciclagem - reapropriação de hardware.

Todo o trabalho na lista e no "wiki", após algum tempo gerou uma proposta de Bases de Apoio à Cultura - BAC. As BAC seriam grandes centros de produção, distribuição e exibição de conhecimento livre e formação de teóricos sob perspectiva de produção coletiva e horizontal. A proposta foi enviada ao Ministério da Cultura, porém nunca chegou a ser executada. A idéia de construir grandes centros nas grandes capitais brasileiras foi considerada muito cara e demandaria enorme infra-estrutura de equipamentos, segurança e pessoal técnico especializado. Felizmente a energia que resultou nas BAC continuou no ar.

Outra iniciativa toma o lugar das BAC dentro do Ministério da Cultura. Esta nova idéia quer criar uma rede descentralizada de criadores e produtores culturais, compartilhando experiências dos diferentes contextos, e foi denominado Pontos de Cultura (em alusão ao "do-in antropológico", que o Ministro da Cultural Gilberto Gil sugeriu na sua posse).

A maioria das pessoas que pensou as BAC ficou satisfeita por participar dos Pontos de Cultura. Eles querem ver a iniciativa funcionando, com pontos de

cultura organizados em rede, autônomos e sustentáveis, distribuídos pela nação, colaborando e compartilhando sua produção cultural livre. Uma das mais importantes características dessa iniciativa é perspectiva de que, uma vez iniciado todo o processo, a rede construída entre Pontos de Cultura será auto-suficiente, não mais demandando apoio governamental para sua manutenção.

Os articulares continuam agindo em rede e realizaram dois encontros de artistas e ativistas: "SinapseDigital" e "Digitofagia", além de um laboratório no Fórum Social Mundial de 2005. Lessig escreveu sobre sua visita a este laboratório no Fórum Social Mundial 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 interogávamos 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 construíam esta infra-estrutura. Pense em Woodstock, sem a lama, onde a audiência faz sua própria música."(LESSIG, 2004)

Um Ponto de Cultura é, ao mesmo tempo, produtor e consumidor cultural. Pode ser uma casa, uma sala, um depósito, uma estrutura física localizada estrategicamente em qualquer lugar onde haja produção cultural local. A iniciativa se propõe a captar essa produção cultural e irradiar seu conteúdo a todos os demais Pontos pelo país. Ela também possibilita acesso a infra-estrutura básica, permitindo que se produzam bens culturais com uso de

softwares livres e de código aberto, distribuindo essa produção através da rede de Pontos por meio de licenças Creative Commons, de modo a permitir a interferência, a recriação e a colaboração de outros Pontos.

Os Pontos de Cultura trabalha com a perspectiva de que cada usuário é um criador, produtor e desenvolvedor em potencial. Nenhum tipo de barreira deve impedir o usuário de olhar dentro dos sistemas e aprender/compreender como eles funcionam. Assim, as pessoas nos Pontos de Cultura podem compartilhar suas próprias produções culturais, independente de ser uma música, um filme ou um programa de computador.

Atualmente existem dois ambientes virtuais para registro e compartilhamento das produções realizadas nos Pontos de Cultura. Um deles é o Estúdio Livre (www.estudiolivre.org), ambiente colaborativo em constante desenvolvimento que tem por objetivo a formação de espaços reais e virtuais que estimulem e permitam a produção, a distribuição e o desenvolvimento de meios de comunicação e de informação livres. O Estúdio Livre disponibiliza ferramentas baseadas nos conceitos de software livre, disponíveis para produzir vídeos, registrar e gravar em DVD, editoração gráfica, gravação e edição de áudio e acervo livre, para que as produções realizadas nos Pontos de Cultura possam ser disponibilizadas para *download* e *upload*.

O Estúdio Livre é baseado no conhecimento livre e apropriação tecnológica para interessados na produção e disseminação de softwares livres. Os estímulos à interação com este ambiente se apresentam através de discussões em lista, oficinas e eventos presenciais, grupos de pesquisa, website colaborativo, blogs pessoais, aplicativos para download, manuais para usuários, fóruns e outras ferramentas de trabalho colaborativo diferenciado.

Os principais objetivos do Estúdio Livre são: 1) reunir e formar uma comunidade que realiza pesquisa em software livre (produzindo e auxiliando na produção de conteúdo), trabalhando para que o portal se torne uma referência para quem busca informações em língua portuguesa sobre produção multimídia com software livre e que aconteçam produções colaborativas entre os participantes do site; 2) Incentivar a produção e circulação de bens culturais livres (obras que podem ser distribuídas, remixadas e retransmitidas livremente de forma legal, isto é, por meio de licenças Creative Commons). Neste sentido é importante que os membros do site colaborem ao máximo, colocando os seus conhecimentos à disposição de todos. Além disso, o acervo de acesso livre proporciona um local para a troca do conteúdo produzido. Qualquer pessoa conectada a internet pode editar as páginas do site: o Estúdio Livre é um wiki, o que significa que todo e qualquer usuário cadastrado pode editar as páginas após fazer um login.

Outro ambiente virtual de interação entre os Pontos de Cultura é o ambiente "Converse" (www.culturadigital.converse.org.br), espaço público virtual para troca de idéias entre pessoas e comunidades sobre cultura digital, software livre, acervos culturais livres e para divulgação de atividades dos Pontos de Cultura. O "Converse" é uma ação em prol da cultura livre, e tem como objetivo promover a descentralização da produção cultural e a dinamização da distribuição de conhecimentos em rede, além de criar um ambiente virtual de comunicação entre os Pontos de Cultura espalhados pelo Brasil e pelo mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção artística e cultural é também informação. E atualmente a informação pode ser compartilhada e reproduzida com custos irrisórios. Músicas, livros e filmes são compartilhados nas redes P2P (ponto-a-ponto), contornando assim toda a infra-estrutura de distribuição da indústria cultural. Se estiverem sendo usadas licenças copyleft e Creative Commons,

os direitos de propriedade intelectual sobre a produção cultural são preservados.

Quando se fala em rede, estamos nos referindo a uma estrutura social "sem cabeça", sem centro, que pode ser basicamente reduzida a pontos e conexões. As conexões entre pontos só são possíveis quando se estabelece protocolo de comunicação entre eles. Quando se fala de protocolos em redes sociais, não se está falando de TCP/IP ou de X-Modem, mas sim dos meios escolhidos para se comunicar e agir, e de suas formas de uso.

A produção coletiva só acontece se as pessoas que tiverem interesse saibam como colaborar de forma produtiva e solidária. As formas colaborativas devem ser adaptativas e flexíveis, para se adequar a diferentes realidades locais, e precisam ser estabelecidas entre os membros da comunidade produtora. O processo de elaboração das BAC foi possível porque as pessoas que intervieram naquela fase do processo tinham conhecimento de protocolo em comum, do modo de agir e interagir. Além deste protocolo de comunicação, comprometimento solidário também é necessário. Comprometimento com a ação coletiva requerem que as pessoas, além do interesse, acreditem nos resultados futuros.

Cabe observar que a cooperação produtiva é também forma das pessoas definem sua própria identidade, e isto se torna princípio comum à ação dos Pontos de Cultura. Assim, os pontos permitem que as pessoas definam suas próprias identidades culturais por um processo dialógico entre os contextos local e nacional, compartilhando a produção artística e cultural originária de diferentes locais dentro e fora do Brasil.

O primeiro passo da iniciativa, a construção da rede em si, é chave para dar a partida no processo. Uma vez funcionando, essa rede conecta artistas, produtores culturais e desenvolvedores de softwares livres, o que possibilita criar saberes e produzir informações de uma estrutura social auto-suficiente. Entretanto, esta rede pode afundar no oceano de banalidade e esquecimento se não houver infra-estrutura de hardware que mantenha as

conexões funcionando. A infra-estrutura básica dos Pontos de Cultura está sendo implementada com esforço social, mas demanda manutenção e atualização tecnológica.

Os Pontos de Cultura estão usando o conceito de MetaReciclagem como ferramenta nesta manutenção e atualização tecnológica, de modo a garantir o funcionamento dos canais de comunicação e continuidade da infra-estrutura computacional. Assim, pode-se sobreviver mesmo com escassez ou descontinuidade dos recursos públicos, evitando a repetição da orfandade de alguns tele-centros.

Os articuladores dos Pontos de Cultura foram capazes de se apropriar da iniciativa e com o Ministério da Cultura. Agora esses grupos estão desenvolvendo tecnologias sociais de produção cultural, que se dissemina pela rede. O desenvolvimento da iniciativa requer amplitude de banda, de computadores, e recursos financeiros. E requer a continuidade da colaboração solidária com outros grupos que tenham interesses análogos, em Tecnologia de Informação e Comunicação para o Desenvolvimento, principalmente nos contextos onde apenas ação local e focada pode ter forte impacto social.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBROOK, R. A regulamentação da liberdade: liberdade de expressão, liberdade de comércio e liberdade de dívida na rede. In: COCCO, G.; GALVÃO, A. P.; SILVA, G. (orgs.). *Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. 5 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. v. I. Rio de Janeiro: 34, 1995.

FREIRE, A.; GATTO, F.; KON, F. *Cigarra – A Peer-to-Peer Cultural Grid*. Disponível em: <http://cigarra.arca.ime.usp.br>. Acesso: 20 ago.2006

GINDRE, G.; BRANT, J.; WERBACH, K.; SILVEIRA, S.A.; BENKLER, Y. *Comunicação digital e a construção do commons: redes virais, espectro*

aberto e as novas possibilidades de regulação. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2007.

GONZALEZ DE GOMEZ, M.N. Novos cenários políticos para a informação. *Ci. Inf.*, Brasília: IBICT, v.31, n.1, p.27-40, jan. 2002.

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

LESSIG, L. *Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. Trama, São Paulo, Brazil, 2005.

_____. *The people own ideas*. Disponível em: <http://www.lessig.org/blog/archives>. Acesso: 21 ago.2006

MATOS, M; LEMOS, C. *Using the approach of local productive arrangements and systems for the analysis of creative industries in Brazil: the case of Conservatória*. Disponível em: <http://www.globelics2005africa.org.za/papers/p0027>. Acesso: 20 ago.2006

MAUSS, M. Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. In: *Sociologia e antropologia*, vol. II. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda, 1974.

MIRANDA, A. Sociedade da informação: globalização, identidade cultural e conteúdos. *Ci. Inf.*, Brasília: IBICT, v.29, n.2, p.78-88, maio/ago. 2000.

HARDT, M.; NEGRI, T. *Império*. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

PORCARO, R.M. *Tecnologia da Comunicação e Informação e Desenvolvimento: Políticas e Estratégias de Inclusão Digital no Brasil*. Texto para Discussão nº 1147. Rio de Janeiro: Ministério de Planejamento, Orçamento e Gestão/Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada - Ipea, 2006

PRADO, C.; CAMINATI, F.; NOVAES, T. Sinapse XXI: novos paradigmas em comunicação. In: BARBOSA FILHO, A.; CASTRO, C.; TOME, T. (orgs.). *Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social*. São Paulo: Paulinas, 2005.

ROSAS, R. *The Revenge of Low-tech: Autolabs, Telecentros and Tactical Media in São Paulo*. Sarai Reader, 2004.

STALLMAN, R. *On Hacking*. Disponível em: Richard Stallman's home page. 2002.

KOLLOCK, P. *The economies of online cooperation: gift and public goods in cyberspace*. In: SMITH, M. A.; KOLLOCK, P. (org.) *Communities in Cyberspace*. Routledge: London, 1999.

WERTHEIN, J. A Sociedade da Informação e seus desafios. *DataGramZero* - Revista de Ciência da Informação, Rio de Janeiro, v.29, n.2, p. 71-22, maio/ago. 2000.

WIRED. *We Pledge Allegiance to the Penguin*. In: *Wired Magazine*, ed. 12.11, Nov. 2004.