UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

BEATRIZ CINTRA MARTINS

Autoria em rede – Um estudo dos processos autorais interativos
de escrita nas redes de comunicação

São Paulo
2012

BEATRIZ CINTRA MARTINS

Autoria em rede – Um estudo dos processos autorais interativos
de escrita nas redes de comunicação

Tese apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Ciências da Comunicação da
Escola de Comunicações e Artes
da Universidade de São Paulo
como exigência parcial para a obtenção do
título de Doutor em Ciências da Comunicação

Área de concentração:
Interfaces Sociais da Comunicação

Orientador:
Prof. Dr. Artur Matuck

Versão corrigida
O original se encontra na ECA/USP

São Paulo

2012

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo da publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Martins, Beatriz Cintra

Autoria em rede: um estudo dos processos autorais interativos de escrita nas redes de comunicação / Beatriz Cintra Martins -- São Paulo : B. C. Martins, 2012.

155 p. : il.

Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes/
Universidade de São Paulo.

Orientador: Prof. Artur Matuck.

1. Autoria 2. Autoria - História 3. Escrita digital 4. Comunicação digital
5. Redes de computadores – Aspectos sociais I. Matuck, Artur II. Título.

CDD 21.ed. – 808.02

Nome: MARTINS, Beatriz Cintra

Título: Autoria em rede – Um estudo dos processos autorais interativos de escrita nas redes de comunicação

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como exigência parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Aos meus filhos, Lucas e Clara.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, professor Artur Matuck, por toda produtiva interlocução que tivemos ao longo deste percurso e por seu constante estímulo aos meus estudos e ao meu desenvolvimento como pesquisadora.

Ao Grupo de Pesquisa em Linguagens Digitais Colabor (ECA/USP), como um todo, pela troca de ideias, pelo convívio e pelas parcerias.

Ao professor Guilherme Carboni, por nossas conversas e por todas as referências que generosamente me transmitiu.

À professora Lucia Leão, pelas relevantes pontuações que fez na banca de qualificação.

À professora Irene Machado, por suas aulas que me inspiraram a explorar a especificidade da linguagem digital.

Ao professor Rui Torres, por sua receptividade, pelas conversas e por toda a bibliografia que me apresentou durante o Estágio de Doutorado na Universidade Fernando Pessoa, na cidade do Porto, em Portugal.

À Capes, pela bolsa PDDE que me possibilitou ter a rica experiência de aprofundar meus estudos em um centro de pesquisa no exterior.

A Reynaldo Azevedo, meu interlocutor virtual, por seus comentários no *blog* da pesquisa, sempre pertinentes e cheios de referências.

A todos que participaram do experimento *Wiki*, um dos estudos empíricos da tese, tornando possível a realização desse projeto.

A todos que interagiram com o *blog* através de comentários, trazendo novos *inputs* para o pensamento.

Na escrita, não se trata da manifestação ou da exaltação do gesto de escrever, nem da fixação de um sujeito numa linguagem; é uma questão de abertura de um espaço onde o sujeito de escrita está sempre a desaparecer.

Michel Foucault

Sabemos agora que um texto não é feito de uma linha de palavras a produzir um sentido único, de certa maneira teleológico (que seria a “mensagem” do Autor-Deus), mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um tecido de citações, oriundas dos mil focos da cultura.

Roland Barthes

RESUMO

MARTINS, B. C. **Autoria em rede – Um estudo dos processos autorais interativos de escrita nas redes de comunicação.** 2012. 155 f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

As redes de comunicação têm impulsionado um significativo deslocamento nos processos autorais de escrita, que adquirem nova dinâmica no meio digital, apresentando-se cada vez mais como uma ação interativa entre diferentes agentes criadores. Com base no pensamento de Michel Foucault sobre o tema da autoria, esta tese explora o significado desse deslizamento da posição do autor, ou da função-autor como propõe o filósofo, estruturada atualmente em uma rede de interações. A fim de construir uma reflexão sobre esse fenômeno, parte-se da pesquisa sobre a historicidade do conceito de autoria, buscando explorar as diversas constituições das práticas sociais da produção textual através da história, desde a Antiguidade até o momento atual das redes eletrônicas. Neste percurso, a Modernidade é reconhecida como o período específico no qual o processo autoral adquire uma configuração mais centrada no indivíduo, época em que também ganha espaço a noção de obra fechada e proprietária. Compreendendo a constituição da história como um processo complexo no qual se correlacionam diversas dimensões de acontecimentos, alguns aspectos que se articulam com esta questão são aprofundados na forma de intertextos. Deste modo, são abordados em diferentes capítulos os seguintes temas: as especificidades da linguagem do meio digital e suas implicações para a questão autoral; as transformações nas formas de criação e circulação dos bens intelectuais trazidas pelo advento do capitalismo cognitivo; as novas formas de validação da produção textual discursiva em publicações eletrônicas que estão sendo criadas como alternativas ao modelo editorial centralizado típico do meio impresso. Por último, com o objetivo de trazer elementos empíricos para a pesquisa, foram realizados estudos de observação participante e de observação nos *sites* Wikipédia e Overmundo, e também desenvolvidos um *blog* e um experimento *wiki* especialmente para a pesquisa. Com base nestes estudos, foi proposta uma tipologia da autoria interativa em rede, a saber: a colaborativa, quando o processo autoral se dá através do trabalho de duas ou mais pessoas que interagem na elaboração de um texto de forma cooperativa; e a dialógica, quando pode ser observada a interação dialógica entre um texto principal e intervenções na forma de comentários, compondo ao final um todo discursivo. Assim, através da articulação de diferentes reflexões teóricas com a pesquisa empírica, buscou-se compor um estudo abrangente do atual fenômeno da autoria interativa nas redes de comunicação.

Palavras chave: história da autoria, escrita digital, autoria interativa, tecnologias do texto, redes de comunicação, capitalismo cognitivo, Wikipédia, Overmundo

ABSTRACT

MARTINS, B. C. Authorship through network – A study of the interactive authoring processes of writing in communication networks. 2012. 155 f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

Communication networks have driven a significant displacement in the authorship processes of writing, which acquire a new dynamic in the digital media, presenting themselves more and more like an interactive action between different creation agents. Based on the thought of Michel Foucault on the subject of authorship, this thesis explores the meaning of the sliding position of the author or author-function as the philosopher proposes, currently structured in a network of interactions. In order to build a reflection on this phenomenon, we start from the research on the historicity of the concept of authorship, trying to explore the various constitutions of the social practices of text production through history, from Antiquity to the present electronic networks times. In this route, Modernity is recognized as the specific period in which the authoring process acquires a more individual-centered setting, time when the notion of closed and proprietary work gains space. Taking the formation of history as a complex process in which correlate several dimensions of events, some aspects that articulate to this question are detailed in the form of intertexts. Thus, in different chapters are discussed the following themes: the specificities of digital media language and its implications for the authorship issue; the changes in the forms of creation and circulation of intellectual goods brought about by the advent of cognitive capitalism; new forms of discursive textual production validation in electronic publications that are being created as alternatives to centralized publishing model typical of print medium. Finally, in order to bring empirical elements for the research, were conducted sites participant observation studies and observational ones on Wikipedia and Overmundo, and also developed a blog and a wiki experiment specially for the research. Grounded on these studies, a typology of interactive authoring network was proposed, namely the collaborative one, when the authorship process is done throughout the work of two or more people interacting in the preparation of a text in a cooperative way, and the dialogic one, when a dialogic interaction between the main text and interventions in the form of comments, making the end a whole discourse, can be observed. Thus, through the articulation of different theoretical reflections with empirical research, we tried to make a comprehensive study of the broad phenomenon of interactive authoring in communication networks.

Keywords: history of authorship; digital writing; interactive authoring; text technologies; communication networks, cognitive capitalism; Wikipedia; Overmundo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Uma longa faixa de papiro ou pergaminho caracteriza o rolo ou <i>volumen</i> ..	55
Figura 2 –	Manuscrito medieval, texto principal e marginalia	56
Figura 3 –	Semelhanças entre o manuscrito, à esquerda, e o impresso, à direita	57
Figura 4 –	Semelhanças entre a interface da <i>web</i> , à esquerda, e a programação visual do impresso, à direita	58
Figura 5 –	Interface do programa gerador de textos <i>Sintext</i> , de Pedro Barbosa	67
Figura 6 –	Exemplos de dois textos gerados pelo <i>Sintext</i> , de Pedro Barbosa	68
Figura 7 –	Interface de um verbete da Wikipédia	95
Figura 8 –	Interface parcial da página principal do <i>website</i> Overmundo	102
Figura 9 –	Abertura de uma das matérias da seção Guia do Overmundo	104
Figura 10 –	Comentários à matéria publicada no Overmundo	105
Figura 11 –	Página do perfil de um dos participantes inscritos no Overmundo	106
Figura 12 –	Em destaque, a edição ao verbete “Direito Autoral” em 22/01/2011	114
Figura 13 –	Em destaque, a edição ao verbete “ <i>Creative Commons</i> ” em 22/01/2011	115
Figura 14 –	Em destaque, a edição ao verbete “Direito Autoral” em 05/05/2011	116
Figura 15 –	Em destaque, a edição ao verbete “Jogos Olímpicos de Verão de 2016” em 15/06/2011	117
Figura 16 –	Trecho do verbete “Direito Autoral” em 26/12/2011, com parágrafos editados em destaque	118
Figura 17 –	Trecho do verbete “ <i>Creative Commons</i> ” em 26/12/2011, com parágrafo editado em destaque	118
Figura 18 –	Trecho do verbete “Jogos Olímpicos de Verão” de 2016 em 26/12/2011, com parágrafo editado em destaque	119
Figura 19 –	Trecho da página “Histórico” do verbete “Faixa de Gaza”	121
Figura 20 –	Registro da edição do colaborador Finoqueto em 08/01/2009.....	123
Figura 21 –	Interface do artigo “Autor em Coletivo” (continua)	129
Figura 22 –	Interface do artigo “Autor em Coletivo” (continuação)	130
Figura 23 –	Interface do artigo “Autor em Coletivo” (continuação)	131
Figura 24 –	Comentários ao artigo “Autor em Coletivo”.....	132
Figura 25 –	Reprodução de <i>post</i> de 02/06/2011 do <i>blog</i> Autoria em Rede (continua)	136
Figura 26 –	Reprodução de <i>post</i> de 02/06/2011 do <i>blog</i> Autoria em Rede (continuação)	137

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 –	Permissão de nível de acesso para os participantes do projeto Wikipédia	98
Tabela 2 –	Exemplos de matérias publicadas no Overmundo	134

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 –	Edições no verbete Faixa de Gaza	122
-------------	--	-----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Metodologia	17
2 A AUTORIA	25
2.1 O que é um autor?	25
2.2 Deslocamentos da autoria	27
2.3 O fortalecimento do indivíduo autor	34
2.4 O gênio criador no Romantismo	36
2.5 O autor em dissolução	39
2.6 A autoria em rede	41
2.6.1 O que não é autoria em rede	41
2.6.2 Anonimato e nomeação	43
2.6.3 A rede e a rarefação do discurso	45
2.6.4 O modelo autoral da rede	47
2. 7 Uma conclusão parcial	51
3 O MEIO	52
3.1 O que é o hipertexto	52
3.2 Os livros manuscrito e impresso	54
3.3 A textualidade digital	59
3.3.1 A genealogia do digital	59
3.3.2 A especificidade do meio digital	60
3.3.3 A escrita autômata	63
3.3.4 A atuação maquínica	66
3.4 Mais uma conclusão parcial	71
4 O CONTEXTO	73
4.1 As mutações do capitalismo cognitivo	73
4.2 Rede e cooperação	75
4.3 O significado do <i>commons</i>	78
4.4 O legado da cultura <i>hacker</i>	84

4.5 Licenças alternativas	86
4.5.1 <i>General Public License</i>	86
4.5.2 <i>Creative Commons</i>	87
4.6 O jornalismo <i>open publishing</i>	88
4.7 Outra conclusão parcial	89
 5 A AUTORIDADE	 91
5.1 O modelo da Wikipédia	93
5.1.1 Alguns problemas do modelo	99
5.2 O caso Overmundo	102
5.2.1 A evolução do modelo editorial	107
5.3 Mais outra conclusão parcial	110
 6 PESQUISA EMPÍRICA	 113
6. 1 Estudo da Wikipédia	113
6. 2 Análise do Overmundo	127
6.3 <i>Blog</i> “Autoria em Rede”	134
6.4 Experimento <i>wiki</i>	138
6.5 Uma última conclusão parcial	142
 7 CONCLUSÃO	 145
 REFERÊNCIAS	 149

1 INTRODUÇÃO

As redes de comunicação têm impulsionado significativo deslocamento nos processos autorais de escrita, que adquirem nova dinâmica no meio eletrônico apresentando-se cada vez mais como uma ação interativa entre diferentes agentes criadores. Em inúmeros projetos editoriais na Internet, em diversos formatos, observa-se a existência de uma autoria constituída da soma de diversas contribuições, nomeadas ou anônimas, através da intervenção de múltiplos atores que atuam de forma distribuída em rede. Nesta tese propomos um estudo do fenômeno da autoria interativa na produção textual que tem lugar na Internet, entendendo-o como uma mudança nas práticas sociais de escrita que merece ter seu significado explorado mais a fundo.

Atualmente, o exemplo mais notório desse novo modelo autoral é a enciclopédia colaborativa Wikipédia¹, com seus 20 milhões de artigos, em 283 idiomas, escritos por milhares de colaboradores voluntários². Também podemos analisar a escrita dialógica observada em *blogs*, nos quais o conteúdo é complementado pelos comentários do público, como parte desse fenômeno. Há ainda várias publicações eletrônicas que seguem essa tendência, como é o caso do *website* brasileiro Overmundo³, no qual sistema editorial é comandado pelo público participante. Além disso, cabe mencionar que a interface de grandes jornais corporativos na Internet, como O Globo⁴ ou O Estado de São Paulo⁵, por exemplo, tem se aproximado de um modelo autoral mais interativo, ao dar destaque para os comentários de leitores como parte do seu conteúdo.

Além desses exemplos de maior abrangência, existem outros de perfil mais experimental e/ou artístico. Um dos pioneiros foi o projeto *La Plissure du Texte*, concebido por Roy Ascott, realizado no ano de 1983 como parte do Electra, *Electricity and Electronics in the Art of the XXth Century*, no Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Inspirado no texto “*La plaisir du texte*”, de Roland Bathes, e na pesquisa sobre a estrutura narrativa dos contos de fadas de Vladimir Propp, sua proposta era criar uma narrativa distribuída mundial, envolvendo uma rede de artistas ao redor do planeta, que escreveriam um conto de fadas global coletivo. O experimento esteve ativo *on-line* por 24 horas durante 12 dias – de 11 a 23 de dezembro de 1983, com a participação de artistas e grupos de artistas em 11 cidades da

¹ Endereço eletrônico em: <<http://www.wikipedia.org>>.

² Dados disponíveis em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>>. Acesso em: 19 jan. 2012.

³ Endereço eletrônico em: <<http://www.overmundo.com.br>>.

⁴ Endereço eletrônico em: <<http://www.oglobo.com.br>>.

⁵ Endereço eletrônico em: <<http://www.estadao.com.br>>.

Europa, América do Norte e Austrália. Cada polo gerou o texto do ponto de vista de um personagem do conto de fadas (vilão, herói, falso herói, princesa, ajudante etc). O projeto tinha o objetivo de explorar as possibilidades de uma autoria distribuída através das redes telemáticas (ASCOTT, 2005).

Atualmente há experiências com a mesma inspiração, como é o caso do *@twitterbook*, uma conta no *microblog Twitter*⁶, na qual os diversos *tweetes* – como são chamadas as postagens nessa rede, que podem ter um número máximo de 140 caracteres – vão formando narrativas. Desse modo, foram escritas cinco histórias entre 28 de julho e 21 de dezembro de 2009, através de 135 *tweetes*, com as contribuições de diversas pessoas conectadas pela rede.

Esse deslocamento do processo autoral na atualidade problematiza a noção de autoria em várias direções. Por um lado, a produção escrita não é mais referida necessariamente a um indivíduo em particular, mas potencialmente a uma multidão. A figura do autor, portanto, como alguém que detém um tipo de talento ou conhecimento, um artista ou um especialista, é substituída por uma atuação distribuída em rede, que combina diversas competências e níveis de contribuição. Nesse contexto, é cada vez mais comum a produção compartilhada de obras das mais diversas naturezas, de *softwares* a enciclopédias, nas quais a concepção de autoria se apresenta de forma difusa.

Por outro lado, a obra deixa de ter contornos definidos, e torna-se um processo potencialmente sempre inacabado, passível de novas interações e novos impulsos que poderão levá-la a caminhos inimaginados no momento primeiro de sua criação. Seja na forma de novas edições em uma plataforma *wiki*, seja na forma de comentários em *blogs*, seja em novos *twittes* na rede de *microblog*, uma produção textual em rede pode receber acréscimos *ad infinitum*, o que impacta de forma significativa a própria noção que se tem de obra como algo de contorno acabado. Nesse contexto, a obra está em aberto e pode se atualizar, inclusive se transformar significativamente, a partir de novas intervenções não necessariamente esperadas ou planejadas.

Essas questões trazem desdobramentos em outros sentidos. O problema da credibilidade é um deles: mesmo que todos saibam que os textos desde sempre estiveram expostos ao erro ou à falta de qualidade, é muito maior ainda a desconfiança em relação ao valor daquilo que é veiculado nas redes eletrônicas pelo fato de que ali todos podem se expressar sem a necessidade de apresentar suas credenciais de mérito ou especialidade. O que vem à tona nesse caso é o tema da autoridade, anteriormente muito bem estabelecida na figura

⁶ Endereço eletrônico em: <<http://www.twitter.com>>.

de um autor ou uma equipe de especialistas. Na rede, esse posto muda de lugar, mas não deixa de existir. Outra dinâmica ganha espaço, menos fundada em nomes e talentos, mas sim em novos sistemas de avaliação que têm sido criados para substituir o modelo de edição centralizada característico do meio impresso.

Outro ponto que tem tido muita relevância na atualidade é o que diz respeito ao Direito Autoral. Embora esse tema não esteja no escopo desta pesquisa, cabe citá-lo pois nos interessa compreender o que está por traz dessa radical mudança na forma pela qual a sociedade lida com a sua produção intelectual. Se, por um lado, os processos autorais estão se dando de forma mais interativa, como argumentamos, a circulação dos bens intelectuais na sociedade está cada vez mais ampla e fora de controle, como demonstram os *downloads* não autorizados de arquivos de texto, música e vídeo pela Internet. O advento das mídias digitais tem criado novas formas de produção e distribuição desses bens, o que colocou em crise a legislação sobre Direito Autoral, que por isso mesmo tem sido objeto de disputa em vários países do mundo, inclusive no Brasil, onde está sendo discutida atualmente uma revisão dessa legislação.

Todas essas considerações convergem para um mesmo ponto: o deslocamento da noção de autoria na atualidade. Entendemos que a disseminação dos processos autorais interativos na rede faz parte de uma importante inflexão das práticas sociais de escrita, que por serem ainda muito recentes carecem de maior investigação. Do nosso ponto de vista, tais práticas representam modos de produção discursiva que se relacionam diretamente com as constituições culturais e subjetivas de cada sociedade e de cada época, que merecem ser analisadas mais a fundo a fim de serem entendidas em toda a sua dimensão.

Esta pesquisa pretende explorar esse fenômeno, buscando, por um lado, compreender como se dá esse processo criativo de natureza interativa e, por outro, refletir sobre suas implicações. Assim, queremos entender o que representa esse novo modelo autoral: será mais potente, indicativo de uma transformação mais profunda na organização social, ou apenas aponta para uma reconfiguração do lugar do autor, com significados próprios deste momento histórico, incorporando traços mais coletivos que já foram determinantes em outras épocas?

Nosso ponto de partida para esta reflexão é o pensamento de Michel Foucault sobre a autoria, especialmente sua visão sobre a historicidade deste conceito. No primeiro capítulo iremos aprofundar suas ideias sobre o tema para, em seguida, fazer um percurso pela história dos processos autorais, partindo da Antiguidade Clássica até os dias atuais. Nesse caminho nos interessará marcar os deslizamentos entre diferentes modelos autorais e, ao mesmo tempo, explorar a atmosfera cultural de cada época para poder compreender de forma mais profunda

a constituição da produção textual como uma prática social. Essas referências servirão de parâmetro para se analisar o modelo autoral presente nas redes eletrônicas, permitindo que seja visto não como uma novidade absoluta, mas sim como uma variação que ocorre dentro de um percurso histórico.

Ainda no primeiro capítulo, iremos abordar as características do processo autoral interativo no meio digital. Procuraremos, inicialmente, definir o que é autoria nesse ambiente, já que percebemos a necessidade de uma maior exatidão e clareza nesse entendimento. Em seguida, em diálogo com outros pesquisadores, iremos analisar diferentes aspectos que têm sido referidos a esse modelo, como as questões do anonimato das intervenções nas publicações interativas e de como se dá a rarefação do discurso, pensada por Foucault, no contexto das redes. Fechando o capítulo, iremos propor uma denominação para diferentes tipos de autoria em rede, tendo em vista nossos objetos de estudo.

Com o propósito de investigar mais a fundo alguns aspectos que se correlacionam com a questão do deslocamento da autoria, serão desenvolvidos alguns tópicos que complementam o tema central. Estes tópicos serão apresentados na forma de intertextos que dialogam com a discussão central da tese, adicionando aspectos que enriquecem a pesquisa. A proposta do intertexto busca alguma ressonância com a construção discursiva da rede telemática, onde os elos de conexão semântica ligam produções textuais ou imagísticas diversas que guardam entre si alguma afinidade ou que direcionam o discurso para caminhos inusitados. Assim, para pensar a autoria em meio digital tentaremos aproximar nosso próprio texto de sua lógica formal. Os temas propostos para compor essa intertextualidade são: O meio; O contexto; e A autoridade. Estes temas funcionam como operadores que abrem janelas para a construção de reflexões correlacionadas ao tema central da tese mas que também podem conduzir para novas direções, abrindo proposições antes impensadas. Nem todos os intertextos terão uma relação de continuidade com a argumentação precedente, no entanto, ao se referirem a aspectos correlacionados envolvidos no fenômeno da autoria interativa em rede, contribuem para a construção de um quadro mais amplo de análise.

O segundo capítulo, portanto, será dedicado ao estudo da linguagem do meio digital. Com base no conceito de remediação, que descreveremos um pouco mais adiante em Metodologia, iremos explorar as características de diferentes tecnologias de suporte do texto, como o manuscrito e o impresso, e suas relações com o processo autoral. Mais uma vez, nosso objetivo é inserir a discussão em uma perspectiva histórica que nos permita enxergar a linguagem digital como parte das variações dessas tecnologias. Por outro lado, este método

também nos ajudará a identificar, em um segundo momento, quais as especificidades do meio eletrônico, as qualidades que ele de fato traz como inaugurais.

Em nossa argumentação, destacaremos a eletricidade, a conectividade e a automação como os traço distintivos do digital. O primeiro deles, a eletricidade, é o que vai possibilitar a existência dos outros dois. A conectividade explica em grande medida a capacidade de articulação de múltiplos agentes criadores distribuídos em rede que atuam na produção das mais variadas publicações eletrônicas. E o terceiro traço, que discutiremos com um pouco mais de atenção, coloca em cena o próprio computador como partícipe do processo autoral, levantando uma questão bastante complexa: afinal, é possível pensar na máquina como autor?

Os estudos sobre o capitalismo cognitivo servem de base teórica para o desenvolvimento do terceiro capítulo, no qual serão analisadas as transformações na esfera econômica contemporânea. De acordo com essa visão, na atualidade o conhecimento está no cerne da produção capitalista e, paralelamente, a comunicação e a cooperação foram alçadas à centralidade da dinâmica produtiva. Nesse contexto, a produção passa a ser realizada predominantemente em rede e de forma cooperativa, o que traz óbvias implicações para o processo autoral. Por outro lado, coloca em crise todo um sistema de produção e distribuição de bens intelectuais, baseado no conceito de escassez da produção, na medida em que os bens imateriais que circulam pelas redes se caracterizam pela abundância.

Num primeiro momento, apresentaremos os argumentos nos quais se baseia a hipótese do capitalismo cognitivo para, a seguir, articulá-los com a dinâmica da atual produção interativa em rede. Posteriormente, iremos refletir sobre um dos maiores embates da atualidade: a disputa entre os antigos padrões de centralização e monetarização dos fluxos de informação da era da mídia de massa e o novo paradigma que prevê a livre circulação e troca de bens imateriais. Analisaremos, então, o conceito de *commons* como um possível definidor daquilo que está em disputa nesse conflito, mencionando ainda as licenças alternativas, como propostas de adequação dessas produções ao novo contexto.

As mudanças nas formas de validação da produção textual nas publicações eletrônicas são tratadas no capítulo 4, já como uma introdução aos estudos empíricos do último capítulo. Tendo já abordado no primeiro capítulo a constituição histórica dos processos autorais, e as formas pelas quais os discursos foram autorizados em diferentes épocas, neste capítulo o foco será a apresentação dos modelos editoriais de nossos objetos de estudo, a Wikipédia, e o *website* brasileiro Overmundo, ambos caracterizados por modelos autorais interativos.

Estes dois projetos possuem modelos editoriais bastante distintos. Constatamos que o primeiro tem uma característica mais centralizada de autorização de seu conteúdo, enquanto o

segundo tem um sistema marcadamente distribuído de qualificação de sua produção. Essas diferenças, contudo, se mostraram muito ricas do ponto de vista da pesquisa porque possibilitaram uma visão mais diversificada e nuançada de como se dão na prática os processos autorais em rede.

Por último, o capítulo 5 é dedicado à apresentação dos estudos empíricos realizados: duas pesquisas de observação participante e de observação nos *sites* Wikipédia e Overmundo; e o desenvolvimento e acompanhamento de um *blog* e um experimento *wiki*, criados especialmente para a pesquisa. As propostas desses estudos serão mais detalhadas a seguir, na apresentação de nossas opções metodológicas.

1.1 Metodologia

A parte teórica da tese está ancorada em uma análise histórica da autoria. Com isso pretendemos demonstrar que os processos de escrita sempre variaram através dos tempos e o que hoje observamos nas redes eletrônicas representa mais um desses deslocamentos, que iremos descrever e analisar pormenorizadamente. A noção de deslocamento é próxima da de descontinuidade, que foi extensamente trabalhada por Foucault para pensar a investigação histórica como método de detectar as perturbações da continuidade, a irrupção dos acontecimentos, no lugar de buscar determinar estruturas fixas relacionadas por uma causalidade simples. Para ele, a descontinuidade, antes vista como algo que deveria ser reduzido para que surgisse o sentido do contínuo, passa a ser um dos elementos fundamentais da análise histórica:

Um dos traços mais essenciais da história nova é, sem dúvida, esse deslocamento do descontínuo: sua passagem do obstáculo à prática; sua integração no discurso do historiador, na qual não desempenha mais o papel de uma fatalidade exterior que é preciso reduzir, e sim o de um conceito operatório que se utiliza; por isso a inversão de signos graças à qual ele não é mais o negativo da leitura histórica (seu avesso, seu fracasso, o limite de seu poder), mas o elemento positivo que determina seu objeto e valida sua análise (FOUCAULT, 2004b, p.10).

Ao analisar os deslocamentos nas práticas sociais da escrita através da história, pretendemos, portanto, valorizar as nuances presentes nessas inflexões a fim de montar um quadro de referência que nos permita perceber de forma mais cuidadosa os contornos das transformações que assistimos atualmente. Para tanto, buscaremos identificar as continuidades presentes nessas alterações, entendendo-as como um processo no qual antigas e novas práticas sociais se articulam na formação de uma nova configuração cultural.

Partindo do pressuposto de que a análise histórica é na verdade uma descrição seletiva, como afirma Veyne (2008), cabe, portanto, explicitar as escolhas que nortearam nossa investigação. Elegemos alguns vetores do processo autoral que, em nosso entender, evidenciam uma linhagem de traços que representam as possibilidades de continuidade ou descontinuidade desses modelos e ajudam a identificar as diferenças entre eles, a saber: a produção interativa ou individualizada; a nomeação ou o anonimato; a fixação de seus limites, se aberto a novas intervenções ou fechado. Assim, queremos situar as mudanças que hoje observamos nas produções textuais em rede não como uma novidade absoluta ou como um fenômeno sem paralelo mas, ao contrário, contextualizadas como parte dessas variações que percorreram a história da escrita.

Por outro lado, iremos evitar a busca por uma causalidade simples. Em vez disso, tentaremos apontar correlações, ou seja, a série de acontecimentos que guardam analogias de forma e de sentido, constituindo um quadro que expresse um princípio, uma significação. Com isto o que se busca é evitar uma análise calcada em uma causalidade simples que defina um fator determinante para as transformações históricas, sejam as mudanças econômicas ou a invenção de uma nova tecnologia, por exemplo. Como adverte Veyne:

A história não é uma construção disposta em andares em que uma base material e econômica sustentaria um andar térreo social no qual se sobreporiam superestruturas de destino cultural (ateliê de pintura, sala de jogos, gabinete do historiador); é um monólito em que a distinção de causa, de fins e de acasos é uma abstração (VEYNE, 2008, p. 87).

Construiremos, portanto, nossa argumentação articulando algumas variantes que contribuíram para o desenvolvimento dessas inflexões. Para tanto, pensaremos as configurações de cada modelo autoral inseridas na atmosfera sociocultural de cada período histórico, relacionando-as ainda com as mudanças das tecnologias de suporte ao texto. No entanto, não é nossa pretensão dar conta nesta pesquisa da amplitude e profundidade desses fatores correlacionados, mas tão somente apresentar um quadro representativo de diferentes contextos culturais que produziram modelos autorais específicos.

Outro cuidado que iremos ter é o de não procurar uma origem nem uma finalidade na análise histórica, mas espreitar pelos pequenos movimentos que expressem diferenças. Fugir, desta forma, de uma abordagem histórica de viés triunfalista e evolutivo, na qual os acontecimentos teriam sempre uma característica teleológica, numa construção linear com vistas ao progresso. Tentar, portanto, perceber as variações dos modelos autorais como parte de diferentes configurações culturais que não se dirigem a uma evolução na qual o momento mais recente guarda uma superioridade em relação aos seus antecedentes, mas sim que cada

um deles se correlaciona com o contexto de sua época, na articulação das esferas cultural, social, econômica e tecnológica.

A crítica à visão de história como progresso não é nova. Benjamin (1996), do ponto de vista do materialismo histórico, já alertava que a própria noção de progresso em si é bastante problemática, pois não traduz, necessariamente, uma evolução das capacidades humanas, mas talvez mesmo o contrário, haja vista o advento da Alemanha nazista. A fé inabalável no progresso como um processo automático que dirige a história, adverte o filósofo, impede de ver com acuidade o tempo presente já que pressupõe a ideia de um tempo vazio e homogêneo: “A ideia de um progresso da humanidade na história é inseparável da ideia de sua marcha no interior de um tempo vazio e homogêneo. A crítica da ideia do progresso tem como pressuposto a crítica da ideia dessa marcha” (BENJAMIN, 1996, p. 229). Se o tempo não é vazio, é necessário então ampliar as lentes para olhar através dele e poder identificar a manifestação dos acontecimentos de forma nuançada.

Outro cuidado que teremos, que no caso desta pesquisa é determinante, diz respeito ao principal conceito com o qual estamos trabalhando, qual seja, o de autoria. Um dos perigos da análise histórica é esquecer que os conceitos se constituem de diferentes maneiras de acordo com a mentalidade de cada época e pretender empregá-los como algo universal e atemporal. Em nosso tema de pesquisa, isto seria um grande erro pois simplesmente impediria a possibilidade de se compreender mais profundamente sua constituição na contemporaneidade, se tentássemos explicá-lo somente em comparação com uma das acepções que teve na história, a da Modernidade, e que ainda permanece em larga medida dominante no senso comum. Assim, não buscaremos a descrição de uma evolução racional crescente do conceito, mas identificar seus diversos campos de constituição e de validade, suas diferentes configurações através da história e seus correlatos nas diversas constituições culturais.

Nosso trabalho será, portanto, o de explorar o contexto sociocultural de cada período e efetuar as correlações que ajudem a entender o significado de seus modelos autorais. Ao mesmo tempo, a detecção das alterações do conceito de autoria, que estamos aqui pensando como a função autor proposta por Foucault, nos permitirá identificar as inflexões, quando há deslocamentos, e as permanências, em sua constituição. Deste modo, também será possível compreender com mais precisão o que são os processos autorais interativos no meio eletrônico, comparando-os com outros de épocas passadas. Assim esperamos ter um entendimento de nosso objeto que vá além de um espanto ou admiração pela novidade, e nos possibilite alcançá-lo em sua complexidade.

Em paralelo à história da autoria, analisaremos a evolução das tecnologias de suporte do texto, entendendo-as como parte de um processo sociotécnico constituído pela materialidade dos meios e também pelos modos culturais de sua apropriação. Para realizar esse percurso, teremos como referência o conceito de remediação, proposto por Bolter e Grusin (2000), que supõe que a construção de uma nova tecnologia de comunicação é sempre uma remodelagem de sistemas anteriores. O estudo dos processos de remediação está baseado na noção de genealogia, isto é, numa busca de afiliações históricas ou ressonâncias, e não de origens, em uma abordagem correlata àquela que empregamos em nossa análise da história da autoria.

A investigação pede, portanto, um olhar meticuloso para explorar em minúcia os traços, os detalhes, as pistas que tornarão possível estabelecer uma descendência. Como afirma Foucault, a genealogia é a pesquisa de uma linhagem que “permite também reencontrar sob o aspecto único de um caráter ou de um conceito a proliferação dos acontecimentos através dos quais (graças aos quais, contra os quais) eles se formaram.” (FOUCAULT, 2004a, p. 20-21).

Cabe pontuar, no entanto, uma diferença importante entre a visão histórica de Bolter e Grusin e o pensamento foucauldiano. Enquanto os primeiros pensam a história das mídias como um processo evolutivo, para Foucault os períodos históricos não devem ser vistos sob o prisma de uma progressão através do tempo, mas como épocas com constituições diversas, cada qual com suas peculiaridades, potencialidades e dispositivos de sujeição. Nosso objetivo ao aproximar estes autores é o de poder perceber as nuances dos deslocamentos entre modelos autorais em períodos históricos diversos e, de forma correlata, as contaminações entre linguagens de diferentes tecnologias de suporte ao texto.

Ao se analisar uma nova tecnologia de comunicação existe a tentação de seguir um viés de ruptura: o que surge hoje é algo absolutamente diverso do que existia anteriormente. O que seduz nesse tipo de análise é imaginar que, estando diante de um objeto técnico novo, algo de revolucionário possa advir daí, seja na relação que se estabeleça com esse meio, seja, nas análises mais deterministas, na própria organização social e política. Mas, na verdade, uma nova mídia nunca é criada do nada, como uma transcendência, apartada de antigas referências. Ao contrário, para entender a dinâmica cultural que envolve a apropriação de cada nova mídia, é preciso atentar para o que na aparente novidade é de fato uma remediação, como propõe Bolter e Grusin, isto é, uma remodelagem das linguagens das mídias que a precederam.

Dentro dessa lógica, o que realmente há de novo em um meio de comunicação é a maneira distinta com que ele remodela seus antecessores. A propriedade característica com que reinventa, ou dá novo formato, a uma mediação anterior. Ou ainda, a forma como se relaciona dialeticamente com outras linguagens. Dialética esta que inclui também um movimento na direção contrária: os meios antigos, por sua vez, estão em constante recriação, tomando emprestado alguns traços dos emergentes a fim de se manter atualizados e fazer frente às novas linguagens. Como argumentam Bolter e Grusin, remediação é um movimento ao mesmo tempo de homenagem e disputa entre as mídias (BOLTER; GRUSIN, 2000).

Desse modo o processo de construção da linguagem das mídias se dá em uma relação de empréstimos e contaminações, na qual são consolidadas referências culturais, com alguma margem para a inovação, que é o que define a especificidade de cada meio. Essa dinâmica da remediação, segundo estes autores, opera em uma complexa dupla lógica em busca da imediação e da hipermediação. De acordo com ela, cada nova mídia pretende preencher algo que a anterior não pôde fazer, a fim de ser cada vez mais transparente: como se pudesse eliminar o próprio meio e a mediação, apagar a percepção da interface, e se apresentar como a experiência direta. Neste sentido, toda mediação é uma remediação do real, e em seu processo evolutivo tenta apagar a percepção dessa interface para se mostrar realidade⁷ (BOLTER; GRUSIN, 2000).

Ao mesmo tempo, para fazer isso, recorre à hipermediação, que multiplica a mediação de modo a criar uma experiência perceptiva mais próxima do real. É a presença opaca do meio nos fazendo conscientes de sua existência como interface com o mundo. A remediação é, portanto, essa operação paradoxal que oscila entre a imediação e hipermediação, através da qual uma mídia remodela outras mídias com o objetivo de ultrapassar os limites da representação e se aproximar da comunicação sem mediação tecnológica. “*Our culture wants both to multiply its media and to erase all traces of mediaton: ideally, it wants to erase its media in the very act of multiplying them*” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 5)⁸. O conceito de remediação é especialmente adequado para se pensar a linguagem das mídias digitais, entendendo-as não como uma revolução em relação a outras mídias anteriores, mas como uma reformatação de outras linguagens e práticas sociais.

⁷ Os termos “real” e “realidade” denotam aqui, como afirmamos acima, a experiência direta, em oposição àquela mediada por dispositivos tecnológicos. Não se trata, em absoluto, de afirmar um real existente como sinônimo verdade, já que, seguindo o pensamento foucauldiano, entendemos que a experiência daquilo que se denomina “realidade” é sempre uma construção histórico-cultural.

⁸ A tradução é nossa: “Nossa cultura quer ao mesmo tempo multiplicar suas mídias e apagar todos os traços de mediação: idealmente, quer apagar a mediação no mesmo ato em que a multiplica”.

A ideia de que a linguagem das mídias é formada a partir da herança de traços de mídias anteriores também está presente no pensamento de Manovich (2005) para quem “as novas mídias podem ser compreendidas como o *mix* de antigas convenções culturais de representação, acesso e manipulação de dados e convenções mais recentes de representação, acesso e manipulação de dados” (MANOVICH, 2005, p. 36). Este autor argumenta que no processo de desenvolvimento das novas interfaces culturais são empregados elementos de linguagens já conhecidas, o que faz parte do processo de apropriação das novas linguagens através do reconhecimento de traços de sua estrutura. Assim cita, por exemplo, como a interface da página, uma superfície retangular com uma quantidade limitada de informação, tem sido a referência cultural de leitura há séculos, desde o códice até as telas eletrônicas.

Para analisar a constituição da linguagem das novas mídias, Manovich (2001) recorre à história visual e midiática moderna, a fim de observar em que medida a nova mídia se baseia nas linguagens de antigas mídias ou rompe com elas, e o que ela traz de único. E, na mesma linha de Bolter e Grusin, também entende que as novas linguagens influenciam as mais antigas, por exemplo, cita como a cultura digital redefine, entre outras linguagens, a da fotografia e a do cinema.

Em sua pesquisa sobre a arqueologia das mídias, Manovich quer na verdade pensar uma teoria do presente, isto é, analisar meticulosamente a tecnologia atual, registrar sua criação e desenvolvimento, e também descrever seus códigos semióticos, modos de endereçamento e padrões de recepção. Desta forma pretende chegar à definição daquilo que caracteriza a natureza da linguagem digital que, aposta, possa sobreviver à passagem do tempo, mesmo com a chegada de novos artefatos técnicos e a evolução das apropriações sociais das mídias.

Depois de explicitarmos o método que empregamos e as referências nas quais nos baseamos para a construção da parte teórica da tese, passamos agora a apresentar o método da pesquisa empírica. Tendo em vista que entre nossos objetivos de pesquisa está o de verificar a dinâmica de operação dos processos de autoria interativa da produção textual em rede, realizamos quatro estudos em diferentes plataformas e contextos de escrita. Optamos por realizar estudos de caráter qualitativo, conscientes da grande dimensão do fenômeno e da dificuldade de fazer um recorte representativo. Como alerta Fragoso, Recuero e Amaral:

A Internet é um universo de investigação particularmente difícil de recortar, em função de sua escala (seus componentes contam-se aos milhões e bilhões), heterogeneidade (grande variação entre as unidades e os contextos) e dinamismo (todos os elementos são permanentemente passíveis de alteração e configuração do conjunto se modifica a cada momento) (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 55).

Apesar dessa dificuldade, acreditamos ser possível estabelecer critérios para se obter elementos que, mesmo não fornecendo dados quantitativos, possam ser elucidativos sobre a constituição desse novo modelo autoral. Dito de outro modo, não temos a intenção de dar conta de definir o fenômeno em sua amplitude, mas sim de desenvolver algumas experiências que possam nos revelar algumas de suas características e representar uma contribuição para os estudos na área de Ciberultura.

Para isso empregamos os métodos de pesquisa de observação e de observação participante, que nos possibilitasse enxergar o objeto de dentro, acompanhando sua operação e podendo identificar de forma mais clara suas potencialidades e limitações. A observação participante se caracteriza pela inserção no objeto de estudo, podendo esta participação ser encoberta ou revelada, dependendo de seus objetivos. O método de observação participante muito vezes é empregado como parte de uma investigação etnográfica, mas também é válido como recurso para pesquisas na área de Comunicação, na medida em que permite uma inserção no ambiente de ocorrência do fenômeno e, desta forma, fornece informações sobre a dinâmica do processo comunicacional que não seriam percebidas por outros métodos. (PERUZZO, 2005).

Construímos nosso corpus de pesquisa levando em conta fatores que pudessem nos proporcionar uma visão representativa e diversificada de nosso objeto de estudo. Em primeiro lugar, ainda na fase do projeto de pesquisa, escolhemos para investigação duas publicações eletrônicas interativas de dimensão significativa, a saber, a Wikipédia e o *site* Overmundo.

A primeira publicação foi escolhida principalmente pela sua representatividade na questão estudada. A chamada enciclopédia colaborativa tem atualmente mais de 700 mil artigos publicados só na versão em língua portuguesa, que são, em princípio, abertos à edição por qualquer pessoa que tenha acesso à Internet. Além disso, é um projeto com mais de 10 anos de existência, portanto com uma prática já consolidada que pode fornecer dados consistentes sobre a produção discursiva em coletivo.

O *site* Overmundo também apresenta um modelo consolidado. Criado em 2006, é um dos *websites* de maior repercussão no País, no qual o próprio público produz seus artigos que são voltados para a cultura brasileira em suas mais variadas expressões. O diferencial de sua interface, que o torna especialmente interessante para esta pesquisa, é o seu modelo de edição operado pelos próprios participantes. Todas as contribuições são publicadas, mas um sistema de votação elege aquelas mais relevantes e as destaca na página principal. Há ainda um

sistema de edição colaborativa, opcional, no qual as matérias ficam por 48 horas antes de serem publicadas e podem receber sugestões e comentários.

Antes de iniciar os estudos empíricos, realizamos uma revisão bibliográfica a fim de conhecer o estado atual da arte da pesquisa nessa área. Com base nessas leituras identificamos algumas questões nos modelos autorais desses projetos, especialmente na Wikipédia, que nos nortearam no recorte dos artigos a serem acompanhados. Já no *site* Overmundo, com base no estudo de sua interface, optamos por realizar uma pesquisa de observação na qual outras variáveis foram consideradas. O detalhamento dessas escolhas e do método para o acompanhamento de cada um consta do capítulo 5 da tese.

Como forma de aprofundar a possibilidade de uma observação participante, com maior controle sobre suas variáveis e, ao mesmo tempo, de diversificar um pouco mais a constituição do corpus de estudo com a adição de escalas diferentes de análise, implementamos duas experiências de autoria interativa, compostas por um *blog*, desenvolvido na plataforma *WordPress*, e uma publicação *wiki*, construída no sistema *Wikia*, que funcionaram de forma integrada⁹.

O *blog* permitiu uma importante interlocução da pesquisa com um público maior, de pesquisadores e não pesquisadores, e também aproximou a investigação de seu próprio objeto de estudo, na medida em que se constituiu num espaço para o debate sobre os principais pontos em discussão, no qual a própria autoria interativa foi exercitada. Já a plataforma *wiki* possibilitou o desenvolvimento de um experimento de autoria em rede no qual pudemos estabelecer os parâmetros para acompanhamento e, desse modo, ter maior controle sobre suas especificações. Com a soma desses estudos, pretendeu-se colher elementos que possibilitassem montar um quadro representativo dos processos autorais interativos nas redes de comunicação que servisse de referência para dialogar com a parte teórica da tese.

⁹ O endereço eletrônico desta experiência é: <<http://autoriaemrede.wordpress.com>>.

2 A AUTORIA

A fim de refletir sobre o fenômeno atual da autoria interativa, primeiramente apresentaremos nosso referencial teórico sobre a questão autoral com base no pensamento de Michel Foucault. Em seguida, faremos um percurso sobre a história da autoria com o objetivo de, por um lado, explicitar os deslocamentos pelos quais esta prática social tem passado através dos séculos e, por outro, pontuar as características semelhantes em diferentes épocas como forma de ajudar na compreensão de sua constituição na atualidade. Por último, analisaremos, em diálogo com outros pesquisadores, a dinâmica dos processos autorais através das redes de comunicação.

2.1 O que é um autor?

Para discutir teoricamente a questão da autoria, partimos de algumas reflexões de Michel Foucault sobre o tema, especialmente no que diz respeito à historicidade deste conceito. Se, como afirma o filósofo, é importante compreender por que e sob que circunstâncias o autor foi criado, nos parece do mesmo modo instigante buscar entender como aquele modelo vem se desfazendo e qual a sua nova configuração na atualidade.

Quando Foucault profere sua célebre palestra “*O que é um autor?*”, na *Société Française de Philosophie*, em 1969, o conceito de autoria já havia sido posto em xeque. No ano anterior, Barthes publicara o artigo “*A morte do autor*”, no qual apontava para o desaparecimento da figura do autor a partir do século XIX e afirmava que o verdadeiro agente da escrita era a linguagem, e não um indivíduo. Neste sentido, o texto seria o resultado de uma atividade impessoal feita de um ressoar de incontáveis referências culturais, nenhuma delas original, ou em suas palavras: “[...] o texto é um tecido oriundo de mil focos da cultura” (BARTHES, 2004, p. 62).

Foucault de algum modo responde a Barthes, ao procurar definir o autor como aquilo que faz o discurso convergir, que lhe dá unidade e coerência. Isto é, o autor não morreu, mas é preciso compreender afinal do que se trata. Para além de uma atribuição pessoal, do seu ponto de vista, a autoria desempenha um papel na circulação dos discursos em uma dada sociedade. Para pensar esse lugar, Foucault cria o conceito de função autor: “A função autor é, assim, característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade” (FOUCAULT, 2006, p. 46).

E discorre sobre suas condições de existência ou de seu aparecimento na história. Em sua análise, o autor nasce com o advento do regime de propriedade para os textos, no final do século XVIII e início do século XIX¹⁰, que possibilitou que a escrita ganhasse outra dimensão política, configurando-se também num ato de transgressão:

Os textos, os livros, os discursos começaram efectivamente a ter autores (outros que não personagens míticas ou figuras sacralizadas e sacralizantes) na medida em que o autor se tornou passível de ser punido, isto é, na medida em que os discursos se tornaram transgressores (FOUCAULT, 2006, p. 47).¹¹

Ao mesmo tempo, ressalta, a função autor não tem caráter universal. Sua configuração varia em diferentes momentos históricos. Assim, houve época em que os textos literários circulavam sem que houvesse a preocupação em lhes atribuir uma autoria, o que não lhes retirava a relevância ou qualidade, assunto a que voltaremos mais adiante. Já na Idade Média, segundo Foucault, os textos científicos só ganhavam credibilidade se estivessem ligados a um nome que lhes desse peso. “Hipócrates disse”, cita o pensador como um exemplo da necessidade da referência autoral. Essa assinatura deixa de ter importância nos séculos XVII e XVIII, na mesma época em que os discursos literários passam a precisar da chancela de um autor para serem recebidos: “perguntar-se-á a qualquer texto de poesia ou de ficção de onde é que veio, quem o escreveu, em que data, em que circunstâncias ou a partir de que projeto” (FOUCAULT, 2006, p. 49).

Outro ponto a ser ressaltado é que, para Foucault, a autoria não está de modo algum ligada a um sujeito em especial. É uma função organizadora da circulação do discurso em dada sociedade, que pode eventualmente adquirir contornos individuais, mas, para ele, o que existe no máximo são posições de discursividade. Quem fala é sempre uma variável que acede a um discurso que está para além dele, na cultura. Em suas palavras: “[a função autor] não reenvia pura e simplesmente para um indivíduo real, podendo dar lugar a vários “eus” em simultâneo, a várias posições-sujeitos que classes diferentes de indivíduos podem ocupar ” (FOUCAULT, 2006, p. 55).

A ideia da autoria como uma função para além de um sujeito particular, também está colocada quando o filósofo pensa o autor como um princípio de rarefação do discurso, que faz

¹⁰ Embora Foucault mencione os séculos XVIII e XIX como o período do advento do regime de propriedade para os textos, desde o século XVI já existia o instrumento do privilégio para regular o direito à publicação dos livros, que pode ser visto como o primórdio do controle sobre a produção e a circulação de textos. Este tema será tratado mais adiante, na seção 2.3.

¹¹ Chartier (1999) confirma esta visão ao afirmar que as primeiras listas com nome de autores foram conhecidas, no século XVI, em atos de censura do clero, do parlamento e dos governos.

parte de um conjunto de procedimentos que tem por objetivo organizar e controlar a circulação do discurso na sociedade:

Creio que existe outro princípio de rarefação de um discurso [...]. Trata-se do autor. O autor, não entendido, é claro, como o indivíduo que pronunciou ou escreveu um texto, mas o autor como princípio de agrupamento do discurso, como unidade e origem de suas significações, como foco de sua coerência (FOUCAULT, 2001, p. 26).

Acompanhando o seu pensamento, podemos considerar que a cada época a função autor se apresentou de forma diversa, mas em cada uma delas fez parte de um mecanismo social de regulação da discursividade. O que interessa destacar nessa reflexão para pensar o fenômeno atual dos processos autorais interativos é a ênfase no caráter histórico da autoria. Ou seja, a importância de se investigar como variam, através de diferentes épocas: os modos de circulação do discurso; a forma como são valorizados; a atribuição de autoria, de forma individual ou coletiva, nomeada ou anônima. Nesta tarefa, é interessante identificar especialmente, como aponta Foucault, quais foram as condições que tornaram possível a emergência de algo como o sujeito na ordem do discurso. Nesse momento, provavelmente, é que o autor individual aparece como a figura central que sustenta uma discursividade, mas ele nem sempre esteve presente em outros períodos históricos, como analisaremos a seguir.

2.2 Deslocamentos da autoria

Começaremos pela etimologia da palavra autor, do latim *auctor*, que poderá nos revelar alguns de seus sentidos mais remotos e, assim, nos ajudar em nosso percurso. S. Burke (2005) observa que dos quatro termos dos quais *auctor* pode ter derivado, três deles, de origem latina, não remetem à ideia de algum tipo de maestria ou de criação original. O primeiro deles, *Agere*, significa atuar ou performar, o que pode lembrar a visão de Barthes da escritura como um agir através da linguagem. Já o segundo termo, *augere*, pode ser traduzido por crescer. Não se refere, portanto, a uma origem, mas sim ao desenvolvimento de algo. E por último, *auireo* tem o sentido de amarrar relacionado às conexões da estrutura poética, lembrando mais a noção de articulação de códigos do que a de uma potência criativa. Por último, a possível origem grega, *authentim*, tem o significado de autoridade, algo que se aproxima da noção de autor como o de um legitimador do texto, mas não como a origem do ato criativo (BURKE, S., 1995, xviii).

Mais do que traçar uma linha histórica da autoria, desde as narrativas orais até a escrita eletrônica, tentaremos pontuar algumas passagens entre os modelos autorais para demarcar

deslocamentos que consideramos importantes para nossa investigação. Um cuidado inicial nos é exigido, o de tentar descrever práticas socioculturais de outras épocas sem nos deixar contaminar pela mentalidade contemporânea. No tema que estamos pesquisando este é um ponto bastante sensível, pois é preciso deixar de lado a noção de autoria como algo individual ou proprietário a fim de se tentar perscrutar o passado.

Podemos iniciar o percurso com a pergunta: quem é o autor de *Ilíada* e *Odisséia*? Apressadamente pode-se responder Homero, pois esta é a assinatura que está na capa ou na folha de rosto do livro. Porém, quem foi o criador dos poemas? Esta pergunta já revela a tal mentalidade que citamos acima, a busca por uma referência original, pelo primeiro autor de uma obra. No debate que existe em torno da chamada Questão Homérica, uma linha defende que sim, Homero é seu único autor. Já outra linha, tenta demonstrar, através da análise da construção das narrativas, que os poemas são feitos de várias composições menores de diversos autores anônimos oriundos da cultura oral (NUNES, 2004).

Não existe uma evidência a respeito da data de criação dessas obras, mas acredita-se que tenham sido escritas entre os séculos VIII e VI a. C., com base em pistas nos próprios poemas. A criação poética desse período tinha natureza fluida, na qual cada recitador, ou bardo, ao mesmo tempo em que declamava também criava, inserindo algo de seu, que posteriormente poderia ser apropriado por outros, num processo fluido e contínuo. No entanto, a sua criatividade não tinha, por assim dizer, um caráter pessoal. Sua performance era reconhecida por sua força expressiva, mas aquilo que somava à criação poética não era visto como fruto de sua individualidade. Não que o declamador não fosse identificável no momento de sua performance, e mesmo tivesse reconhecimento por ela, mas a nomeação de sua contribuição, daquilo que pode ter acrescentado ao poema, não era registrada para a posteridade, não havia essa preocupação ou essa prática.

Para além do poeta, havia a representação simbólica à qual ele deveria se submeter, ou seguir, a fim de ter sua produção artística reconhecida como tal. A tradição cultural, que se manifestava através da figura mítica das musas, era responsável por dar consistência às criações, assegurando que a composição, mesmo que coletiva ou improvisada, era parte da cultura vigente: “As musas eram vistas, em termos da mentalidade mítica, como a corporização da consciência que o poeta tem de ser parte integrante de uma tradição de poesia oral à qual pertence, mas que não o anula” (FERNANDES, 2003, p. 38). Homero faz referência a uma outra dimensão, exterior a ele, como a verdadeira autora dos poemas: as musas, entidades de natureza divina, filhas de Zeus, que atuavam como fonte inspiradora. Como lembra Havelock, ao dissertar sobre a natureza pouco definida da autoria naquela

época, a musa é “convidada a ‘cantar’ a *Ilíada* e a ‘recitar’ a *Odisseia*. De modo mais explícito, Hesíodo descreve o ‘canto’ (não o ‘meu canto’) como algo que ‘elas ensinaram’” (HAVELOCK, 1996, p. 32). A narrativa fazia parte, portanto, de uma tradição comum e as recriações em torno dela também estavam mergulhadas na cultura, eram de todos e eram de ninguém.

O processo autoral tinha, então, um caráter transcendental, já que o criador de textos, poeta ou escritor, não produzia a partir de uma fonte subjetiva, mas sim de uma inspiração exterior. Fernandes (2003) destaca o papel das musas, como a representação da tradição na cultura oral, que soprava os versos aos poetas. Já Bennett (2005) enfatiza a inspiração divina na criação poética nesse período: para Sócrates os poetas não são aqueles que falam, eles apenas recebem os versos de Deus, num processo caracterizado pela irracionalidade, traço que seria enfaticamente combatido por Platão.

De forma ainda mais radical, Bennett chega a argumentar que Homero pode ser entendido como um arquétipo, construído por um processo retrospectivo de autorização, como uma chancela sobre uma tradição cultural, e não como uma pessoa, um poeta, que tenha de fato existido. Do mesmo modo que Shakespeare, para alguns pesquisadores, nunca existiu na realidade, mas seria uma projeção de um desejo social de compilar a tradição (BRISTOL, 1999). Nesse sentido, é como se essa assinatura fosse uma espécie de mecanismo cultural para avaliar um conteúdo da tradição. Algo, vale ainda frisar, muito distante da concepção consensual que hoje se tem da autoria.

No entanto, é importante ressaltar que ao lado dessa criação aberta, coletiva e anônima, havia já registros de expressão individualizada e de uma preocupação com a atribuição, na fase de transição entre a oralidade e a escrita. É o caso, por exemplo, de Hesíodo, escritor grego que viveu por volta dos anos 700 a. C., autor de “*Teogonia*” e “*Os trabalhos e os dias*”, que, embora beba da fonte da mitologia grega e se refira às musas como fontes de inspiração, introduz referências pessoais em seus escritos que dessa forma ganham contornos autobiográficos. Ele se diferencia e se destaca da produção impessoal e coletiva do período para surgir como um autor individualizado que dialoga com o leitor (FERNANDES, 2003).

Embora não houvesse, no período Helenístico (de IV a. C. a II a. C), o controle sobre o destino de um livro depois de lançado, seja em relação ao número de exemplares em circulação ou ao conteúdo propriamente dito, que poderia ser adulterado ou mesmo ganhar um “novo” autor, havia já alguma preocupação com a atribuição de autoria. Long (2001), no entanto, alerta para o fato de que o sentido de autoria era diferente do atual: essa atenção à

nomeação dos textos não estava relacionada às questões de propriedade intelectual mas, sim, especialmente ao interesse das bibliotecas em atribuir corretamente a autoria das publicações para garantir a autenticidade da catalogação. Vale citar, nesse contexto, o projeto da Biblioteca de Alexandria, lançado no final do século IV a.C., que tinha a proposta de reunir todas as obras já escritas. A veracidade da atribuição das obras e a fidelidade ao conteúdo originalmente escrito eram então perseguidas pelos bibliotecários, que elaboravam catálogos das publicações com várias informações, incluindo uma curta biografia do autor e, em alguns casos, discussões sobre a legitimidade da atribuição (FERNANDES, 2003).

Outro aspecto que merece ser observado é o caráter coletivo da produção textual na Antiguidade. Long (2001) descreve a elaboração de livros de natureza técnica, nos séculos I e II d. C., como uma compilação de outras publicações, selecionando-se o que havia de mais atual no conhecimento da época e complementando-o se necessário. Esse trabalho de consulta e redação era feito por várias pessoas: os textos de consulta geralmente eram lidos em voz alta e o texto para a escrita do novo livro costumava ser ditado, em um contexto no qual a cultura oral era ainda predominante.

Authorship tended to be a social activity involving various individuals in which the author was just as likely to be speaking to a scribe as actually writing. [...] Moreover, writing as well as reading was embedded in oral culture to a greater extent than has often been assumed (LONG, 2001, p. 43).¹²

Mesmo que haja o registro da autoria como um projeto mais individualizado já no século VIII a. C, como mencionamos no caso de Hesíodo, é importante não esquecer, como pontua Ong (1998), que a escrita esteve de certo modo combinada com a oralidade durante grande parte da história ocidental. Os textos literários, da Antiguidade até o século XVIII, se destinavam geralmente à leitura pública, o que incentivava um processo autoral de natureza mais fluida e coletiva. “No Ocidente, a cultura manuscrita esteve sempre na fronteira com o oral e, até mesmo depois da impressão, a textualidade apenas gradativamente atingiu a posição que tem hoje em culturas nas quais a leitura é predominantemente silenciosa” (ONG, 1998, p. 176). Eisenstein (2005) reforça esta argumentação ao afirmar que a feitura de manuscritos era uma produção híbrida, meio oral e meio letrada, na medida em que os livros eram ditados para o escriba e, por outro lado, no seu entender, eram como que “publicados” pela leitura em voz alta, uma vez que seu conteúdo chegava às pessoas dessa maneira, lidos em público. Um modelo de produção e recepção do texto muito distante daquilo que depois

¹² A tradução é nossa: “A autoria tendia a ser uma atividade social envolvendo vários indivíduos, na qual o autor poderia tanto estar falando para um escriba como estar de fato escrevendo. [...] Além disso, escrever, assim como ler, estava inserido na cultura oral em uma extensão maior do que tem sido usualmente reconhecido”.

vai se configurar como a cultura do livro impresso, com a predominância, tanto da escrita quanto da leitura, como uma prática individualizada e em silêncio.

Um caso muito particular, que não pode deixar de ser citado, é a criação da Bíblia, uma coleção de livros com a compilação da tradição de duas grandes religiões, a judaica e a católica, em uma escrita feita de múltiplas mãos ao longo de cerca de mil anos: o Antigo Testamento, que narra a história do povo judaico e foi traduzido para o grego por volta de III a. C; e o Novo Testamento, voltado para a narrativa da religião Cristã, cujo primeiro registro data do século I d. C. Mais do que isso, segundo a tradição, sua autoria estaria para além da dimensão humana. O texto original do Antigo Testamento teria sido escrito por profetas, que seriam portadores da palavra de Deus, por meio da revelação – meio pelo qual os fiéis acreditam que os desígnios divinos são comunicados aos homens. Já o Novo Testamento foi escrito por apóstolos que também, por sua vez, eram vistos como mensageiros da palavra divina. Posteriormente, a Bíblia passou, durante séculos, por um processo de edição e validação pelos representantes da hierarquia religiosa até vir a se constituir em um cânone. Um caso, portanto, de múltipla autoria, com um forte elemento de natureza transcendental (FERNANDES, 2003).

A instituição de uma autoridade religiosa como instrumento de validação da escrita vai marcar o modelo autoral da Idade Média. Nessa época os textos eram construídos sob a autoridade da tradição (*auctoritas*), por diversos agentes, e tidos como propriedade comum. Segundo Eisenstein (2005), a produção do livro nesse período tinha uma conotação mais artesanal do que autoral, o escritor era quem fazia livros da mesma forma como o sapateiro era o produtor de sapatos. O relato de São Boaventura, do século XIII, exemplifica bem essa produção medieval do livro:

A man might write the works of others, adding and changing nothing, in which case he is simply called a “scribe” (scriptor). Another writes the work of others with additions which are not his own; and he is called a “compiler” (compilator). Another writes both others’ work and his own, but with others’ work in principal place, adding his own for purposes of explanation; and he is called a “commentator” (commentator) ... Another writes both his own work and others’ but with his work in principal place adding others’ for purposes of confirmation; and such a man should be called an “author” (auctor) (BURROW¹³, 1976 apud EISENSTEIN, 2005, p. 95).¹⁴

¹³ BURROW, John. The Medieval Compendium. **Times Literary Supplement**, London, 21 May 1976, p. 615.

¹⁴ A tradução é nossa: “Um homem pode escrever trabalhos alheios, sem acrescentar ou mudar nada, neste caso ele é simplesmente chamado de “copista” (*scriptor*). Outro escreve trabalhos alheios com adições que não são suas; e ele é chamado de “compilador” (*compilator*). Outro escreve tanto trabalhos alheios como o seu, mas com os trabalhos alheios em primeiro plano, adicionando o seu próprio a título de explanação; e ele é chamado de “comentador” (*comentator*) ... Outro escreve tanto o seu trabalho como os alheios, mas com o seu em primeiro plano adicionando outros a título de confirmação; e este homem pode ser chamado de “autor” (*auctor*)”

Esse modo de escrita, conhecido como método escolástico, é visto por Simone (1996) como uma indústria de manipulação textual. Num exercício de hermenêutica, os textos eram divididos em partes, desmembrados, anotados e expandidos, tendo como principal objetivo o estudo. A noção de completude ou fechamento de uma obra praticamente inexistia nesse período. Eram comuns, então, as publicações com textos de vários autores, entremeados de comentários nas marginálias, que eram lidos em voz alta e em público, quando podiam receber novos acréscimos.

Neste ambiente, a instituição da *auctoritas* representava a mediação entre a fonte divina e o humano. Formada por clérigos, que se dedicavam ao estudo da Bíblia, a *auctoritas* se constituía em um coletivo hierarquizado responsável pelo estabelecimento de uma doutrina que determinava o valor da produção textual. Assim, a expressão individual estava sempre subordinada à avaliação desse cânone, reconhecido como o legítimo porta-voz do saber divino, para ser referendada e aceita como algo digno de atenção e disseminação. A *auctoritas* era a própria representação da autoridade de Deus na terra, daí seu poder de validar ou vetar a produção discursiva. Voltando à divisão das categorias de produtores do livro apresentada por São Boaventura, apenas os membros dessa elite intelectual da época estavam aptos a alcançar o patamar de *auctor*. “Só é permitido usar o ‘hábito’ autoral a quem está investido de uma *auctoritas*” (FERNANDES, 2003, p. 60).

Cabe ressaltar que, naquela época, não só o processo criativo, mas o próprio conhecimento estava diretamente relacionado à transcendência divina. São Tomás de Aquino, um dos grandes pensadores do século XIII, afirmava, com uma entonação neo-platônica, que as ideias estão em Deus. A subjetividade medieval se encontrava, portanto, imersa nessa atmosfera transcendente. Só a partir daí, então, era possível criar e conhecer. Dentro dessa cosmovisão, a autoria era compreendida como algo relacionado a uma inspiração divina, mais do que a uma produção individual.

A característica de anonimato do autor nesse período histórico é destacada por Bennett (2005). Segundo ele, interessava menos ao público leitor o seu nome do que aquilo que ele revelava, o conteúdo de sua escrita. Isso porque o texto não tinha a conotação de uma expressão pessoal subjetiva, mas era muito mais uma tentativa de interpretação de uma verdade divina. S. Burke (1995) vai endossar essa análise ao afirmar que a escritura conjunta na Idade Média fazia parte de um contexto cultural no qual Deus era a fonte da inspiração suprema para todas as obras, o seu verdadeiro autor. O artista ou escritor era considerado um transmissor da criação divina, não cabendo a ele, portanto, um mérito autoral particular por suas realizações. Esse modelo da inspiração divina acima da autoria humana, para este

pesquisador, não se limitava aos textos bíblicos, mas abarcava toda a produção intelectual da época, que seria sempre uma revelação pública de um saber transcendental e nunca uma intuição de caráter privado.

Assim como na Antiguidade, o sentido da inspiração não tinha algum tipo de conotação de caráter individual mas, ao contrário, dizia respeito à capacidade de estar em sintonia com uma tradição cultural coletiva. A inspiração divina se dirigia à humanidade como um todo, independentemente de quem tivesse acesso a ela, já que faria parte de uma consciência comum. Os vários modelos imitativos de então – no sentido mimético, didático ou técnico – estavam inseridos em um domínio público. Como afirma S. Burke: “*What distinguishes premodern conceptions of authorship is their assumption that discourse is primarily an affair of public rather than private consciousness*” (BURKE, S., 1995, p. xviii)¹⁵.

Não só nos estudos religiosos mas também na literatura da época há registro de uma prática de escrita que, pode-se afirmar, ia além da tarefa de interpretação obediente ao cânone para se constituir mesmo em um ato de leitura e escrita criativa. Este foi o caso da obra “*The Canterbury Tales*”, do escritor inglês Geoffrey Chaucer, do século XIV, que teve várias versões produzidas por leitores, com cortes e acréscimos, num processo de autoria fluido. Mais do que um caso isolado, este era o padrão da época, no qual os textos eram tidos como mutáveis, passíveis de edições e adaptações, e os leitores eram livres para interferir no manuscrito com suas anotações que se mesclavam com o texto original, formando uma outra obra (LIANG, 2005, p. 55).

Essas breves considerações sobre a autoria na Antiguidade Clássica e na Idade Média nos revelam como o processo de escrita sofreu deslocamentos através da história. Ao mesmo tempo, curiosamente, nos mostra como aquilo que é saudado como grande novidade na escrita eletrônica pelas redes telemáticas, a interatividade por exemplo, já estava presente em práticas sociais de escrita de períodos anteriores. Característica que perdeu espaço, pelo menos em larga escala, com invenção da imprensa e a chegada da Modernidade, como afirma Peter Burke:

Essa visão [de propriedade comum] foi a predominante na Idade Média, como mostra a tradição de cópias. Os escribas que copiavam manuscritos aparentemente se sentiam livres para fazer acréscimos e alterações. De modo análogo, os estudiosos que escreviam obras “novas” se sentiam livres para incorporar passagens de seus predecessores. A tendência a atitudes mais

¹⁵ A tradução é nossa: “O que distingue as concepções pré-modernas de autoria é sua suposição de que o discurso é primariamente um caso de consciência pública e não privada”.

individualistas foi estimulada pela possibilidade da impressão, que ajudou ao mesmo tempo a fixar e a difundir os textos (BURKE, P., 2003, p. 139-140).

Na próxima seção, iremos explorar a passagem desse modelo autoral mais aberto à interação para outro mais fechado e centrado no indivíduo, como o agente responsável pelo ato criativo. Primeiramente, focaremos na constituição da Modernidade, época da valorização do sujeito como protagonista da vida social. Em seguida, veremos como o movimento cultural do Romantismo deu relevância à noção de gênio criador, o que embasa a formulação da legislação de Direito Autoral até os dias atuais.

2.3 O fortalecimento do indivíduo autor

Como já vimos, Foucault relaciona a possibilidade de repressão do discurso transgressor ao fortalecimento da figura do autor na cultura ocidental. Podemos ir além e afirmar que o próprio desenvolvimento da Modernidade tenha fornecido as condições para a constituição da visão da autoria como um processo centrado em um indivíduo. É importante observar que a Modernidade foi também a era do projeto do sujeito autônomo, que foi na verdade a soma de várias influências, entre elas: o pensamento de Descartes, a ideia do sujeito cartesiano – ser racional e consciente, o agente do conhecimento –; a Reforma e Protestantismo, que autorizou o contato direto da consciência individual com a divindade; o Humanismo Renascentista, que pôs o homem no centro do universo; e o Iluminismo, um movimento político pela racionalidade e pela autonomia, acima do dogma religioso e das crenças (HALL, 2002).

Nesse contexto, a figura do autor, como um indivíduo criador, é fortalecida. O projeto de emancipação através da racionalidade apela para o debate público e, consequentemente, para a demarcação de posições e a atribuição de autoria. O texto passa, então, a pedir uma assinatura. O instrumento da *auctoritas* medieval dá lugar à nomeação do autor, que é quem irá validar a produção textual, dar unidade e consistência ao discurso, e assumir a responsabilidade por suas ideias. É o próprio ser humano, autônomo e centrado, quem responde por seus atos, e não mais uma instância transcendental.

Paralelamente, esse foi também o período da invenção da imprensa, no qual particularmente o livro estabeleceu mudanças nas práticas de escrita e leitura. Diversos pesquisadores (BOLTER, 2001; CHARTIER, 1999; MCLUHAN, 2007; ONG, 1998) identificam o livro como o elemento que fortaleceu a noção de autoria como algo individual e a obra como uma estrutura acabada. O texto se tornou mais fechado em um duplo sentido: por

um lado, passa a ter um autor individual identificado; por outro, não está aberto para acréscimos ou comentários. Ao mesmo tempo, a prática da leitura também se individualizou: as leituras públicas da era medieval foram pouco a pouco sendo substituídas pela leitura silenciosa e solitária. Desse modo, a separação entre autor e leitor se tornou mais nítida na medida em que o texto se fechou a interferências.

A circulação de livros, por outro lado, ganhou uma dimensão inédita. No lugar do antigo manuscrito – uma única cópia podia demorar até dois meses e meio para ser concluída –, os exemplares impressos eram múltiplos, em tiragens de 500 ou 1000 exemplares, que chegavam a um número cada vez maior de leitores (FERNANDES, 2003). No século XVIII, a economia alcançou outro patamar de complexidade, com o grande desenvolvimento do comércio, o que se desdobrou em uma sofisticação dos instrumentos legais e políticos da organização social. Nesse ambiente, cresceram também os investimentos no emergente negócio do livro, visto então como mais uma *commodity*, e a figura do editor-livreiro, responsável pelo tratamento do texto, sua impressão e distribuição, conquistou destaque. Como o setor ganhou importância econômica, era preciso estabelecer regras claras sobre os direitos de impressão a fim de proteger o investimento feito pelos editores na compra de manuscritos e garantir a conquista de novos mercados.

Assim como hoje em dia, naquela época a edição de um livro envolvia custo e risco. O editor comprava o original sem saber ao certo se a obra cairia no gosto do público ou se representaria prejuízo. Por outro lado, era comum a realização de cópias não autorizadas dos livros mais vendidos por outros editores que queriam se aproveitar da popularidade das publicações sem no entanto ter se exposto ao risco do empreendimento. Para enfrentar esse tipo de problema, desde o século XVI havia o sistema conhecido como privilégio, que funcionava com uma espécie de concessão dada pela monarquia, que garantia aos impressores a exclusividade de publicação de determinados livros a fim de assegurar a realização de lucro sobre seus investimentos. O sistema, no entanto, era limitado a territórios específicos, municípios ou estados, o que funcionou bem enquanto a demanda por livros também era restrita. Mas, na medida em que o mercado editorial cresceu e se expandiu geograficamente, esse modelo se mostrou ineficaz. A Alemanha, por exemplo, tinha cerca de 300 estados independentes no século XVIII. Para garantir a exclusividade de publicação, seria preciso obter o privilégio em cada um deles (WOODMANSEE, 1994).

Para atender à nova dinâmica da economia do livro e aos interesses dos livreiros, importantes comerciantes da época, foi promulgada em 1710, mais de 250 anos após a invenção da imprensa, a primeira legislação referente ao Direito Autoral, o *Copyright Act*,

pela Rainha Anne da Inglaterra. Nesse período, os autores ainda não tinham sido reconhecidos como agentes produtores dignos de remuneração, o que só vai ocorrer gradativamente, durante o século XVIII, com o crescimento do interesse pela leitura, quando então os escritores começaram a reivindicar seu direito de viver da venda de seu trabalho intelectual.

O pensamento de John Locke, especialmente a sua teoria da propriedade como fruto do trabalho, é apontado como um dos fundamentos para a essa mudança de percepção. Em sua argumentação, este filósofo defende que cada pessoa é dona de seu corpo e, conseqüentemente, daquilo que ele produz. Esta ideia teve importância decisiva para justificar a apropriação econômica da criação intelectual. A defesa da propriedade como um dos direitos naturais do homem, um dos principais eixos de seu pensamento, de certo modo complementa a ideia de que o autor teria direito legítimo sobre os frutos de seu trabalho criativo (CARBONI, 2010).

2.4 O gênio criador no Romantismo

Se os elementos culturais e tecnológicos que acabamos de citar, a Modernidade e a invenção da imprensa, contribuem para um entendimento da autoria como um atributo individual, o Romantismo será o responsável por consolidar essa noção nos séculos XVIII e XIX, e inspirar as bases do Direito Autoral tal qual o conhecemos. Nesse momento toda uma nova concepção de autoria é definida. O autor deixa de ser visto como um artesão movido por uma inspiração transcendental para ganhar um outro patamar: o de gênio criador. A inspiração, nesse sentido, não é mais tida como algo que vem de um ente exterior, as musas ou Deus, mas sim da interioridade do próprio escritor, que passa a ser valorizado portanto por suas capacidades criativas subjetivas. Não há mais uma transcendência onde buscar inspiração, ao contrário, a fonte da criação agora é a alma do escritor (WOODMANSEE, 1994).

O critério da originalidade ganha então grande relevância na questão autoral em contraposição ao antigo valor da imitação (*mimésis*). Os imitadores, antes vistos como aqueles que tinham o talento de reproduzir a beleza divina e a vantagem de saberem renunciar a sua personalidade em prol dessa imitação (MUKAROVSKY, 1977), passam a ser vistos como autores menores, disseminadores de clichês. Enquanto aqueles capazes de expressar algo único e original, saído de sua profundidade subjetiva, eram os grandes autores, tidos como mestres da arte (BENNETT, 2005).

Por outro lado, se o fator subjetivo passa a ser tão importante, a vida do autor também adquire outro sentido, uma ligação direta com sua criação. O duplo “o homem e sua obra” é tido como uma unidade do ponto de vista da crítica, que busca na vida do autor as pistas para a interpretação de sua arte (FERNANDES, 2003). E, paralelamente, o trabalho criativo alcança outro estatuto, ou seja, ele deve a partir de então ser remunerado como uma contribuição relevante à sociedade. Não mais de um artesão ou de um imitador, lidando com conteúdos culturais comuns ou transcendentais, mas de um criador que merece ser financeiramente recompensado por seu talento único. Estão aí lançadas as bases para o Direito Autoral (WOODMANSEE, 1994).

Um dos pensadores que influenciaram a mentalidade na época e contribuíram para esse novo entendimento da figura do autor foi Fichte, com destaque para seu texto “*Proof of the Illegality of Reprinting: A Rationale and a Parable*”, no qual defende que cada escritor tem uma maneira pessoal e única de estruturar seus pensamentos, de dar forma a suas ideias e de conectá-las. Condição que, argumenta, lhe confere o direito de autor, tanto do ponto de vista moral, como o criador de sua obra, quanto do material, como o detentor de sua propriedade:

[...] each individual has his own thought processes, his own way of forming concepts and connecting them. [...] All that we think we must think according to the analogy of our other habits of thought; and solely through reworking new thoughts after the analogy of our habitual thought processes do we make them our own. [...] Hence, each writer must give his thoughts a certain form, and he can give them no other form than his own because he has no other. But neither can he be willing to hand over this form in making his thoughts public, for no one can appropriate his thoughts without thereby altering their form. This latter thus remains forever his exclusive property (FICHTE, 1791¹⁶ apud WOODMANSEE, 1994, p. 51-52, grifo do autor).¹⁷

Vale observar que, até então, o livro era visto como um objeto artesanal produzido por diferentes atores sociais cujo trabalho tinha o mesmo nível de importância na composição da obra. Woodmansee cita o caso da obra “*Allgemeines Oeconomisches Lexicon*”, de 1753, que listava esses trabalhadores em ordem de aparição na cadeia produtiva do livro, mas sem

¹⁶ FICHTE, Johann Gottlieb. Beweis der Unrechtmässigkeit des Büchernachdrucks. Ein Raisonement und eine Parabel. In: FITCHE, J. H. (Ed.) **Sämtliche Werke**, vol. 3, pt. 3. Leipzig: Mayer and Müller, p. 227-228.

¹⁷ A tradução é nossa: “Cada indivíduo tem seu próprio processo de pensamento, a sua própria maneira de formar conceitos e conectá-los. [...] Tudo o que nós pensamos, devemos pensar de forma análoga a nossos outros hábitos de pensamento, e somente retrabalhando novos pensamentos, depois de compará-los com nosso processo habitual de pensamento, é que os fazemos nossos. Assim, cada escritor deve dar a seus pensamentos uma certa forma, e ele não pode dar-lhes outra forma senão a sua, porque ele não tem outra. Mas ele também não pode querer ceder esta forma ao tornar seus pensamentos públicos, porque ninguém pode se apropriar de seus pensamentos sem, contudo, alterar a sua forma. Esta, assim, permanece para sempre sua propriedade exclusiva”.

superioridade de mérito, fazendo referência primeiramente ao estudioso e ao escritor, depois sucessivamente ao papelero, ao moldador de tipos, ao compositor e ao impressor, ao revisor, ao editor, e por último ao encadernador de livros, sem diferenciá-los em relação à relevância de sua contribuição no processo de confecção do livro.

O conceito-chave apresentado por Fichte – de que cada indivíduo tem uma forma de pensamento exclusiva – fundamentou as leis de Direito Autoral promulgadas nas décadas seguintes, que passaram a reconhecer a legitimidade da reivindicação de direitos exclusivos do autor sobre obra original de sua criação intelectual. O escritor a partir de então ganha um outro estatuto, e direitos de propriedade, em reconhecimento à singularidade original de seu pensamento (WOODMANSEE, 1994).

Curiosamente, Bennett detecta, nessa mesma inspiração subjetiva defendida pelos românticos, os germens do posterior questionamento da autonomia autoral. Os românticos falam dessa inspiração como algo inapreensível e incompreensível, além da razão ou do seu controle. Como na afirmação de Shelley: “*Poets are the hierophants of an unapprehended inspiration, [...] the words which express what they understand not [...]*”¹⁸ (SHELLEY, 1995, p. 49-50). Ao reconhecer esse fator para além da consciência, chegam muito próximos dos argumentos daqueles que depois defenderão a morte ou desaparecimento do autor.

While Romantic poetry and poetics celebrate the individuality of the author or genius, then, they also assert the essence of genius to be an ability to transcend the self, to go beyond that of which any mortal, fallible individual is capable. [...] The paradox is that while Romantic poetics focus on authorship, they also evacuate authorship of subjectivity (BENNETT, 2005, p. 65).¹⁹

Mesmo que possa ser vista como paradoxal, a noção do gênio criador de fato estabeleceu um nítido marco divisório na concepção de autoria, especialmente no que diz respeito à formulação da legislação sobre Direito Autoral. A ideia de que o processo criativo é por excelência algo de natureza subjetiva ainda hoje inspira o debate sobre os direitos de propriedade em relação à circulação do conhecimento e da cultura na sociedade. Por outro lado, já no século seguinte, o estatuto da autoria como algo centrado no sujeito passou a ser questionado, como veremos a seguir.

¹⁸ A tradução é nossa: “Os poetas são os hierofantes de uma inspiração não apreendida, [...] as palavras que expressam o que eles não entendem”.

¹⁹ A tradução é nossa: “Enquanto a poesia e a poética Românticas celebram a individualidade do autor ou gênio, elas também afirmam a essência do gênio como uma habilidade de transcender a si mesmo, de ir além do que qualquer indivíduo falível e mortal é capaz [...] O paradoxo é que enquanto a poética Romântica foca na autoria, ela também esvazia a autoria da subjetividade”.

2.5 O autor em dissolução

De todo modo, ainda no século XIX, a concepção do autor individual e autônomo começa a ser deslocada sob o impacto de significativos abalos sofridos nos discursos do conhecimento moderno, causadas especialmente pelos pensamentos de Darwin, ao dar uma dimensão biológica ao humano; e de Marx, ao colocar a condição sócio-econômica acima da autonomia individual (HALL, 2002). Paralelamente, a vida social ganha grande complexidade pelo desenvolvimento da industrialização, e de todas instituições que a sustentam, fazendo emergir uma concepção mais social do indivíduo. Sua soberania não pôde mais ser vista como puramente autônoma mas em articulação com as grandes estruturas da sociedade moderna.

Stéphane Mallarmé, um dos maiores poetas desse período, é apontado como um dos precursores da crítica à concepção Romântica do gênio criador, ao propor a separação, mais do que a união, entre o autor e a obra. Mais ainda, Mallarmé atribui a origem da criação poética não à imaginação ou ao inconsciente de um autor, mas sim à palavra, compreendida por ele como puro logos:

The structure of a book of verse must arise throughout from internal necessity – in this way both chance and the author will be excluded; a subject will imply inevitably the harmony of the parts brought together and, since every sound has an echo, their corresponding locations in the volume. Thus similarly constructed motifs will move in space till there is equilibrium (MALLARMÉ, 1995, p. 51).²⁰

Suas alusões à intertextualidade, ao desaparecimento do autor e ao poder generativo da linguagem irão inspirar a teoria francesa da *écriture* no século XX (BURKE, S., 2005). Esta influência fica muito clara nas palavras de Barthes (2004), um dos principais pensadores da dissolução da figura do autor na contemporaneidade:

Na França, Mallarmé, sem dúvida o primeiro, viu e previu em toda a sua amplitude a necessidade de colocar a própria linguagem no lugar daquele que era até então considerado seu proprietário, para ele, como para nós, é a linguagem que fala, não o autor; escrever é, através de uma impessoalidade prévia [...] atingir esse ponto em que só a linguagem age, “performa”, e não “eu” [...] (BARTHES, 2004, p. 59).

Barthes será um dos principais críticos a desconstruir a figura do autor romântico, ao transferir para a linguagem a referência primeira da criação e ao afirmar a escritura como um espaço de múltiplas dimensões e significados, sem nunca possuir um sentido último que de

²⁰ A tradução é nossa: “A estrutura de um livro de versos deve surgir da necessidade interna – dessa forma, tanto o acaso quanto o autor estarão excluídos; um tema implicará inevitavelmente na harmonia das partes e, uma vez que cada som tem um eco, em suas localizações correspondentes no volume. Dessa forma, temas construídos com similitude mover-se-ão no espaço até que haja equilíbrio”.

alguma forma determine de antemão o caminho estético a ser percorrido. E vai além, ao concluir que o lugar capaz de absorver toda a multiplicidade contida em uma escritura, não é mais o do autor, mas o do leitor. A obra, neste sentido, só alcança sua plenitude na leitura, no desvendamento de seus sentidos pelo leitor. E para que este polo possa florescer é preciso que o outro decresça, ou seja, é preciso decretar a morte do autor como aquele que detém o monopólio do processo da escrita.

Vale mencionar que o pensamento de Barthes e de Foucault, do qual já tratamos no início deste capítulo, se desenvolveu no âmbito do século XX, quando novos deslocamentos na forma de conceber o indivíduo irão desestabilizar a própria noção de sujeito. Não é o caso de nos determos na análise aprofundada desse tema, mas apenas citá-los como parte da atmosfera cultural da época. Ao analisar as mudanças durante esse período, Hall (2002) destaca os pensamentos de Freud, ao trazer à cena o inconsciente como o lugar primeiro da estruturação da personalidade, arrasando de vez o conceito de sujeito cognoscente e racional proposto por Descartes; e o de Saussure, ao dar centralidade à linguagem em detrimento do sujeito como a organizadora não só do pensamento mas da própria cultura. Não há autores, há a linguagem que preexiste aos sujeitos e determina os sistemas de significado.

No caminho percorrido até aqui para se pensar a historicidade da autoria pudemos observar significativos deslocamentos na forma como a sociedade ocidental encarou, em cada período, a prática social da escrita como um processo criativo. Neste ponto, vale ressaltar dois aspectos que consideramos relevantes na análise que estamos construindo. O primeiro deles é a constatação da variedade de formas e dinâmicas que o processo autoral adquiriu em diferentes épocas o que nos informa de sua natureza mutável. Em segundo lugar, é importante perceber como, apesar de todo o questionamento a respeito do lugar do autor no século passado, ainda prevalece na atualidade a concepção de autoria como aquela do Romantismo: a de autor como um gênio criador. Essa noção está presente não só no senso comum sobre o conceito mas também, o que é mais significativo, embasa ainda as normas através das quais nos relacionamos com os bens intelectuais em nossa sociedade. No entanto, novas práticas de escrita e leitura estimuladas especialmente pelo advento das redes eletrônicas de comunicação vêm desestabilizando de fato e na prática o entendimento da autoria como algo de natureza individual, o que examinaremos a seguir.

2.6 A autoria em rede

A análise histórica que traçamos até aqui permite perceber que vários traços apontados como típicos do que denominamos de autoria em rede, isto é, da dinâmica autoral que tem lugar nas redes de comunicação, estiveram presentes também em práticas sociais de produção discursiva de outros períodos históricos, como a interatividade no processo autoral; a obra fluida, em aberto; o eventual anonimato dos agentes que participaram da criação.

Mais ainda, fica claro que houve um período bem demarcado, entre os séculos XVII e XVIII, em que foram estabelecidos aqueles traços que serão desestabilizados pelo hipertexto: o fechamento do texto; a autoria centrada e individualizada; a necessidade de nomeação do autor. E especialmente foi o Romantismo que deu, por assim dizer, as bases conceituais que sustentam algo como a ideia de uma autoria puramente subjetiva e proprietária.

Ao reconhecer as semelhanças com práticas culturais de outras épocas esperamos poder olhar para o fenômeno atual da autoria interativa através das redes de comunicação com mais acuidade e identificar aquilo que é de fato específico desse meio e deste momento histórico. Dito isto, cabe indagar: como podemos definir a autoria em rede?

Vamos tentar responder a esta pergunta através da exploração de alguns aspectos da produção escrita nas redes de comunicação, em diálogo com outros autores, a fim de entender com mais clareza a sua configuração. O que nos parece importante nesse momento é definir o que é e o que não é distintivo na escrita interativa em rede para observar com maior precisão o nosso objeto de estudo e pontuar as premissas a partir das quais o estamos observando. Sem dúvida entendemos que a autoria em meio digital traz implicações para a escrita e para a relação entre o autor e o leitor. No entanto, queremos fugir de interpretações apressadas e de visões que pretendam, a priori, definir uma superioridade ou inferioridade desse meio em relação aos outros que o precederam, desconsiderando talvez a complexidade das tecnologias de suporte ao texto do passado. Para isso, precisamos antes de tudo esclarecer o nosso ponto de vista.

2.6.1 O que não é autoria em rede

A primeira reflexão que merece atenção diz respeito à própria noção de autoria no ambiente digital. É relativamente comum a visão de que a navegação hipertextual em si já é parte de uma co-autoria. O problema não está em considerar a navegação como um ato co-autoral, mas em afirmá-lo como algo inaugural e diferencial do ambiente eletrônico,

esquecendo-se que o leitor do livro foi, desde sempre, o co-autor de um livro singular ao dar sentido próprio às palavras publicadas. Também sempre foi capaz de construir uma leitura intertextual através da articulação de textos diversos, mesmo em publicações impressas. Desse modo, discordamos de Lévy quando ele afirma:

[...] quem atualiza um percurso ou manifesta este ou aquele aspecto da reserva documental contribui para a redação, conclui momentaneamente uma escrita interminável. As costuras e remissões, os caminhos de sentidos originais, que o leitor inventa, podem ser incorporados à estrutura mesma do corpus. A partir do hipertexto, toda leitura tornou-se um ato de escrita (LÉVY, 1997, p. 46).

Para ele, portanto, o próprio ato de fazer escolhas ao percorrer um hipertexto, clicando em elos de conexão e, assim, seguindo para outros textos e outras leituras e inventando um percurso particular, seria já uma forma de escrita ou de autoria. Leitor e autor seriam, sob esse ponto de vista, uma coisa só. A visão de Weissberg (2003) nos parece mais precisa. Para ele é preciso enxergar esse novo lugar como uma zona intermediária entre a escrita e a leitura. Para isso, propõe o conceito de “*leitactura*”, no qual a navegação, ao invés de ser encarada como uma escritura, é compreendida como “balizamento de caminhos, produção de arranjos formais, marcação de circulações” (WEISSBERG, 2003, p. 113).

Este neologismo tenta dar conta da relação entre a leitura e a escrita na navegação hipertextual, considerando que a proximidade entre esses dois “lugares” sempre existiu em certa medida, mesmo em um suporte estável como o livro, já que ler um texto é sempre reescrevê-lo internamente. Não há dúvida de que os recursos do texto em meio eletrônico – como indexação, mobilização de motores, indicação de caminhos – enriquecem semanticamente a leitura, mas isso não deve ser confundido com um tipo de co-autoria, muito diferenciada daquela que o ato de ler desde sempre propiciou.

De um ponto de vista próximo ao de Lévy, Landow argumenta que o hipertexto daria um maior poder do leitor frente ao autor:

One clear sign of such transference of authorial power appears in the reader's abilities to choose his or her way through the metatext, to annotate text written by others, and to create links between documents written by others (LANDOW, 1997, p. 90).²¹

Concordamos que de fato há mudança na relação de forças na medida em que o leitor pode comentar o texto escrito por outros, mas não porque ele pode escolher seu caminho no texto ou porque pode criar *links* entre documentos escritos por outros. Isto é característico da

²¹ A tradução é nossa: “Um claro sinal de tal transferência do poder autoral aparece nas habilidades dos leitores de escolher seu caminho através do metatexto, de fazer anotações em textos escritos por outros, e de criar ligações entre documentos escritos por outros”.

leitura também em outros meios. Aqui nesta tese, por exemplo, assim como nos trabalhos acadêmicos em geral, estão sendo criados elos de conexão entre diferentes autores, no meio impresso do papel, citando seus escritos e os comentando, numa típica construção intertextual.

Sendo assim, esclarecemos um primeiro ponto: não estamos considerando o ato de escolher diferentes *links* em um hipertexto, construindo um percurso particular de leitura, como um ato co-autoral, mas como uma “*leitactura*”, uma estrutura própria do meio digital que oferece caminhos diversificados de leitura através de conexões de sentido.

2.6.2 Anonimato e nomeação

Outro aspecto que merece ser analisado com mais cuidado é o do anonimato. Serelle (2006), ao pensar esta questão, faz referência a Foucault, especificamente à condição hipotética imaginada pelo filósofo, na qual os discursos pudessem circular sem atribuição, em um total desaparecimento da figura do autor, no anonimato do murmúrio (FOUCAULT, 2006). Para Serelle, a rede atualizaria essa imagem na medida em que a criação textual através das redes digitais colocou em crise a figura do autor, como uma entidade cêntrica que ordena dos discursos na sociedade, dando lugar a um processo polifônico, múltiplo e descentralizado, marcado pela anonimidade:

Sua lógica [do ciberespaço] é a da substituição do sujeito individual pelo sujeito coletivo ou transindividual, participante de uma obra desencadernada, hipertextual e sem contornos, que se propaga, usualmente, na anonimidade (SERELLE, 2006, p. 73).

Não há dúvida de que a produção discursiva como algo próprio de um sujeito individual está sendo desestabilizada nesse meio, e que é mais acertado pensar em um sujeito coletivo ou transindividual como seu autor. No entanto, a afirmação de que se trata de uma atuação anônima é já bastante questionável. Não podemos ignorar que há na nossa cultura, como bem sinalizou Weissberg (2003), uma importância crescente da assinatura, isto é, da busca por crédito e por identificação.

Os projetos interativos no ciberespaço não prescindem da nomeação da contribuição de cada participante. Para entender essa dinâmica, vale lembrar que vários pesquisadores têm pensado a economia da rede como uma economia da dádiva, que pressupõe um outro tipo de moeda de troca, calcada por sua vez na reputação e na meritocracia (CASTELLS, 2003; RHEINGOLD, 2003). Nesse contexto, cada um que contribui com a criação quer deixar registrada a sua contribuição a fim de que ela possa somar pontos à sua reputação junto àquele grupo ou comunidade. O exemplo do desenvolvimento de *softwares* no modelo livre ou de

código aberto mostra isso com clareza: a cada nova versão de um programa, mesmo que seja uma pequena modificação, todos os que contribuíram para o seu desenvolvimento devem ter seu crédito explicitamente registrado. E trata-se de uma produção aberta e coletiva, feita de forma distribuída e auto-organizada em rede, típica da cibercultura²².

Na produção textual, temos o exemplo da Wikipédia onde, se há uma expressiva participação anônima não contabilizada, não menos significativa é a contribuição de milhares de colaboradores registrados que fazem questão deixar sua assinatura em cada acréscimo feito, o que fica anotado na subpágina histórico de cada verbete. Bastante ilustrativo também nos parece o exemplo da rede de *microblog Twitter*, na qual foi institucionalizado pelos próprios participantes, como uma espécie de etiqueta do meio, o uso do *retweeter* – uma prática de se repassar o *tweet* de uma outra pessoa, mas sempre dando crédito a quem o originou. De um modo geral, os comentários em *blogs* são também assinados, porque fazem parte de um tipo de conversação que se estabelece na chamada *blogosfera*, que também estaria inserida na lógica da reputação²³.

O anonimato nas produções textuais em rede parece ser um recurso para aqueles que por algum motivo não querem se identificar, sejam eles de ordem política, profissional²⁴, ou o chamado *troll*²⁵, mas está muito longe de representar a natureza dessa produção. Nesse ponto, é interessante levar em conta a observação de Weissberg:

A época atual verá reforçar-se a pertinência do autor individual (forjado pela cultura do livro) mergulhando ao mesmo tempo em uma configuração tecnocultural que articula o indiviso e o indivíduo. Assim, há de se desenhar precisamente a figura do autor em coletivo, totalmente voltada para o prazer do coletivo [...] e levada incessantemente a produzir diferença, a produzir original; esse endereçamento à originalidade torna-se, é claro, uma condição coletiva (WEISSBERG, 2003, p. 124).

Sendo assim, podemos então considerar que o processo autoral em rede é um híbrido dessas práticas anteriores, combinando o coletivo, a obra aberta e inacabada, com um traço também individual, herdado da cultura do livro e adequado à economia da dádiva, formando uma nova configuração que não corresponde nem à dissolução completa do autor mas

²² Trataremos do tema do desenvolvimento do *software* livre e aberto no capítulo 5.

²³ Outro exemplo da importância da reputação como um balizador das relações na rede é o surgimento de sites que medem o nível de relevância das pessoas nas redes sociais, como o *Klout* <<http://klout.com>>, e que são usados como fator de referência para participação em eventos, inclusive congressos acadêmicos.

²⁴ Os administradores do *website Slashdot* <<http://slashdot.org>>, por exemplo, argumentam que aceitam as contribuições de anônimos porque muitas vezes as pessoas querem participar das discussões, mas não querem se expor por temer represálias a suas carreiras. Dados disponíveis em: <<http://slashdot.org/faq/>>. Acesso em: 16 out. 2009.

²⁵ Pela definição da Wikipédia: “Um *Troll*, na gíria da internet, designa uma pessoa cujo comportamento tende sistematicamente a desestabilizar uma discussão, provocar e enfurecer as pessoas envolvidas nelas”. Endereço eletrônico em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Troll_\(internet\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Troll_(internet))>. Acesso em: 16 out. 2009.

também não à autoria individualizada. Esse “autor em coletivo”, como propõe Weissberg, é descentrado, distribuído, auto-organizado, interconectado, interativo, dialógico, entre outros atributos. Porém, mantém ainda uma ligação com algo de natureza individual: o indivíduo contribui para a construção de um coletivo comum mas quer que seu acréscimo, sua diferença, seja devidamente registrado e creditado.

2.6.3 A rede e a rarefação do discurso

Um outro aspecto que vale abordar é o da capacidade da comunicação em rede em promover uma grande alteração naquilo que Foucault chama de princípio de rarefação do discurso, uma das qualidades da função autor, conforme analisamos anteriormente, como organizadora da circulação do discurso na sociedade. Ao refletir sobre as primeiras experiências de arte telemática, Ascott (1984) argumenta que a dinâmica autoral em rede criaria uma nova ordem do texto e, conseqüentemente, uma nova ordem do discurso. Essa novidade, para ele, estaria para além do que foi pensado por Foucault, na medida em que supõe um texto tecido de forma compartilhada, numa autoria distribuída e negociada, que escaparia do controle e da delimitação do discurso.

Mais uma vez, é preciso ter cuidado para não tirar conclusões apressadas. Pois, certamente, o que Foucault chama de ordem do discurso é algo que não se reduz a uma mera interdição do discurso mas diz respeito a sua organização e circulação social, em uma lógica muito mais complexa. Sendo assim, nos parece que é possível pensar, sim, em uma distensão ou um afrouxamento da rarefação do discurso com a circulação muito mais polifônica de falas vindas de todos extratos sociais e, em termos globais, potencialmente de todas as identidades culturais e posições político-ideológicas existentes na atualidade.

O que se constata é que esses discursos polifônicos e díspares estão na verdade em disputa na rede. Um bom exemplo é o caso dos artigos da Wikipédia, onde diferentes pontos de vista negociam o conteúdo final. Na maioria das vezes essa negociação é possível, em outros mais polêmicos, a discussão se torna interminável, o que levou os administradores da enciclopédia a centralizarem a edição de vários verbetes desse tipo, através da criação de páginas protegidas²⁶. Outro caso interessante de ser citado, por mostrar a relevância dessa

²⁶ De acordo com a administração da enciclopédia eletrônica colaborativa: “Na Wikipédia em português, página protegida é uma página com um mecanismo de restrições controlado pelos administradores, que se refere à edição ou a movimentação da página. Proteger uma página é uma medida extrema, reservada normalmente aos casos nos quais a discussão não surte mais efeito”. Informação disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Página_protegida>. Acesso em: 16 out. 2009.

disputa pelo discurso nas publicações eletrônicas, foi a divulgação pelo projeto *WikiScanner*²⁷ da identificação de contribuições anônimas feitas por entidades governamentais. Como se a identificação, nesses casos, depusesse contra a contribuição que estava sendo feita, a tornasse menos confiável²⁸. Na rede esses atores, mesmo que queiram, não conseguem permanecer anônimos, na medida em que existem recursos técnicos para rastreá-los, e também não podem mais fazer prevalecer o seu discurso sobre os demais, como na era da mídia de massa. Precisam participar do jogo da negociação das narrativas.

Outro ponto que vale ser observado é que esses discursos são, em grande parte, produzidos através de redes sociais cognitivas²⁹. O exemplo são as publicações interativas, como o Overmundo, o *Independent Media Center*³⁰ ou o *Slashdot*, nas quais redes dos mais diversos segmentos sociais produzem o conteúdo. O que quer se destacar aqui é o caráter coletivo dessa construção discursiva. Sendo assim, uma hipótese seria pensar que a rarefação do discurso proporcionado pelo autor na atualidade segue outros parâmetros, que não são mais tão restritivos como na era do livro ou da mídia de massa, ao contrário, se dão em um processo de negociação, aberto e inacabado, e são validados através dessas redes cognitivas. A produção discursiva é, portanto, coletiva e dialógica³¹.

No entanto, é preciso reconhecer que novas ordens na circulação do discurso são estabelecidas mesmo nos ambientes descentralizados e auto-organizados. O estudo de caso sobre o *website Slashdot*, dedicado especialmente à comunidade *hacker*, revelou que as opiniões ideologicamente contrárias ao *software* de código aberto tendiam a ser marginalizadas e ficar secundarizadas no debate, além de quase sumirem na interface do *site* (MARTINS, 2006a)³². Ou seja, também ali, num espaço típico da comunicação interativa em rede, um tipo de discurso prevalece e impõe barreiras às contradições. Sendo assim, para se pensar o que representa esse novo autor em coletivo, múltiplo e transindividual, em termos de rarefação do discurso é necessário fazer um esforço para fugir de análises apressadas e ter disposição de encarar a complexidade e o paradoxo da comunicação humana, presente em qualquer época e através de qualquer tipo de mediação.

²⁷ Endereço eletrônico em: <<http://wikiscanner.virgil.gr/>>.

²⁸ Cabe lembrar que a Wikipédia mantém o registro do histórico das edições de cada verbete.

²⁹ Mais do que às plataformas de relacionamento, como *Orkut* <<http://www.orkut.com>> e *Facebook* <<http://www.facebook.com>>, nos referimos aqui às interações sociais que se dão através de inúmeros sites, *blogs* e fóruns de discussão nas redes de comunicação.

³⁰ Endereço eletrônico em: <<http://www.indymedia.org>>.

³¹ Analisaremos alguns dos instrumentos de validação dessa produção coletiva em rede no capítulo 5.

³² Endossando esta análise, Johnson, S. (2002) e Lampe & Resnick (2004) afirmam que os fóruns do *Slashdot* tendem ao fechamento de opinião e ao consenso, respectivamente.

2.6.4 O modelo autoral da rede

Se até aqui nossa preocupação foi a de questionar e de relativizar as visões da produção textual através das redes de comunicação como algo radicalmente transformador, é hora agora de tentar identificar quais são as características de fato próprias dessa nova configuração e que tipo de deslocamento estamos assistindo nos processos autorais no atual contexto. Aqui é interessante destacar a crítica de S. Burke aos argumentos de que a autoria múltipla observada na Internet representaria uma significativa reconfiguração do lugar do autor: *“However the phenomenon of multiple authorship has only ever been problematic to the notion of authorship when the latter is romantically conceived in terms of solitary genius”* (BURKE, S., 1998, p. 196)³³. Sua ponderação reforça nossa argumentação sobre a importância de ter em mente a história da autoria a fim de se analisar o fenômeno da produção textual em rede, pois ainda persiste no senso comum a concepção romântica da figura do gênio criador como o principal elemento do ato criativo.

Para este pesquisador, a maior inovação do meio digital é possibilitar a exteriorização da prática de escrita, antes uma atividade realizada em isolamento solitário, agora feita em rede de forma, ao menos potencialmente, compartilhada. O próprio processo cognitivo, segundo ele, experimenta, dessa forma, uma transformação:

To this extent, the most (and “most” is here a great deal) that can be said about digital technologies is that they exteriorize those synthetic and analytical processes which the human mind developed in its adaptation to a world of written text (BURKE, S., 1998, p. 199).³⁴

Entendemos essa exteriorização, apontada por Burke, como uma consequência de outra característica que, em nossa visão, define o processo autoral no meio digital: seu caráter reticular, ou sua estrutura em rede, que permite a conexão e interação distribuída de cérebros em nível planetário, possibilitando a realização de um ato criativo aberto e partilhado em uma dimensão inédita. Uma ampla memória compartilhada, composta pela malha de banco de dados hipertextual, completa o cenário dessa cognição em rede, calcada na cooperação entre agentes criativos.

A fim de buscarmos uma definição para este novo modelo autoral, iremos combinar elementos que consideramos como reformatações de práticas sociais de escrita de outras

³³ A tradução é nossa: “No entanto, o fenômeno da autoria múltipla só pode ser problemático para a noção de autoria quando esta última é concebida romanticamente como relativa ao gênio solitário”.

³⁴ A tradução é nossa: “Neste sentido, o máximo (e este máximo é aqui uma grande coisa) que pode ser dito sobre as tecnologias digitais é que elas exteriorizam aqueles processos sintéticos e analíticos que a mente humana desenvolveu em sua adaptação ao mundo do texto escrito”.

épocas, como a interação e a abertura, com traços distintivos atuais, como sua natureza reticular. Como estamos trabalhando com base no pensamento de Foucault, reiteramos nosso entendimento de que a função autor é aquilo que organiza a discursividade em uma sociedade e que varia através da história adquirindo diferentes contornos em cada época. Nossa hipótese é que a comunicação pelas redes eletrônicas promove um novo deslocamento na função autor que passa a ser predominantemente interativa, fluida e reticular.

Neste ponto, a fim de continuar nossa argumentação, é necessário primeiramente trabalhar a definição dos termos que estamos utilizando a fim de permitir construir uma análise consistente, mais adiante, de nossos objetos de estudo.

A noção de rede, segundo Musso (2004) opera como um catalisador polissêmico que tomou na atualidade o lugar de noções empregadas anteriormente, como a de sistema ou a de estrutura. O termo, que compõe o título desta tese, tem aqui um duplo sentido. Em primeiro lugar, diz respeito à própria topologia do meio de comunicação digital, composto por nós conectados de forma distribuída. Um modelo bastante diferenciado daquele dos meios de comunicação de massa, moldado numa estrutura centralizada de emissão de informações de arquitetura um-muitos: um polo emissor, como uma estação de rádio ou televisão, que transmite conteúdos para uma vasta audiência, e permite pouca interação entre o público e o centro emissor.

Ao contrário, as redes de comunicação digital possibilitam uma troca ponto a ponto e multidirecional, na qual todos os nós podem ser receptores e emissores de informação, portanto, com alto potencial interativo. Importante salientar que a Internet, tal qual existe hoje em dia, é uma rede distribuída, isto é, sua arquitetura é descentralizada e, tecnicamente, não há uma hierarquia entre os pontos conectados, o que permite uma ampla interatividade. Mesmo considerando-se que os receptores do modelo de mídia de massa não podem ser vistos como meros captadores passivos de informação, como demonstram as pesquisas baseadas na Teoria da Recepção e dos Estudos Culturais, ainda assim observa-se uma grande transformação no modelo comunicacional em rede na medida em que torna natural o fluxo de duas mãos entre os polos da comunicação.

Num outro sentido, rede também se refere à forma pela qual os processos autorais ocorrem, incorporando também o sentido sociotécnico: não é apenas uma rede física a conectar os agentes criativos, mas estes notadamente é que formam uma rede humana de cérebros interconectados produzindo cooperativamente. O termo aqui adquire um contorno mais sociológico ao levar em conta, ou priorizar, as interações que se estabelecem em sua dinâmica. Recorremos ao conceito proposto por Musso, de forma a buscar uma definição

consistente que se adéque aos dois sentidos que empregamos: “a rede é uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, e cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento” (MUSSO, 2004, p. 31).

Este autor chama a atenção para os diferentes níveis que estão englobados nesta definição. Num primeiro nível está a estrutura da rede composta de elementos em interação. Equivaleria ao primeiro sentido em que estamos empregando o termo, como uma definição da arquitetura do meio digital. A dinâmica da rede diz respeito ao segundo nível, a interconexão entre seus elementos, instável e transitória, de uma estrutura simples a outra mais complexa. Pode-se aproximá-lo do sentido sociotécnico que estamos aplicando, como o de uma rede social em desenvolvimento e complexificação, cuja dinâmica queremos entender. E, por último, o próprio funcionamento do sistema complexo estruturado em rede. Deste não iremos tratar diretamente, pois seria buscar dar conta da própria comunicação em rede, tarefa que nos parece muito ousada para este projeto de pesquisa. Nos limitaremos a contribuir com o estudo de uma pequena parte desse sistema que, por outro lado, acreditamos que possa oferecer elementos para um entendimento mais global.

Outro ponto que necessita de um maior esclarecimento é o da denominação dos modelos da autoria em rede. Alguns pesquisadores têm buscado definir com maior precisão os diferentes formatos autorais existentes no meio digital. Petry (2010) distingue três formas de autoria: colaborativa, coletiva e compartilhada. Em sua visão, a primeira teria um caráter de participação, ou contribuição, em uma obra que tivesse um autor principal. A pesquisadora faz referência à etimologia da palavra, vinda do latim tardio *collabōro*, ou trabalhar de comum acordo. Já a autoria coletiva diria respeito a obras que têm um número considerável de participantes, sem destaque para um em particular, como no caso da produção de um CD-Rom. A origem desta palavra também é latina: *collectivus* que significa que “agrupa, ajunta”, e diz respeito a uma coletividade. Por último, segundo seu ponto de vista, a autoria compartilhada ocorre quando a produção é dividida entre vários autores com maior compromisso dos participantes com a execução da obra, como no caso das publicações em plataforma *wiki* ou nos projetos de *software* livre. Neste caso, a referência etimológica é a palavra indo-européia *per* que significa dar, fornecer; e posteriormente em latim, *pars* e *partis*, ganhou o sentido de parte ou porção.

Com uma atenção voltada mais para a mensuração do engajamento dos participantes nos projetos, T. Johnson (2010) diferencia os termos cooperação e colaboração, como estágios distintos de interação social, embora admita que eles sejam usados correntemente como sinônimos mesmo em trabalhos acadêmicos. A pesquisadora propõe a distinção entre

colaboração, com o pressuposto de uma forte participação e envolvimento dos atores envolvidos, e cooperação, com envolvimento mais fraco, que pode vir a evoluir para a colaboração. Esta diferenciação serve à pesquisadora para realizar seu estudo sobre as interações sociais na Wikipédia Lusófona.

Entendemos que as distinções propostas pelas autoras atendem aos objetivos de suas pesquisas e contribuem para que possam construir análises sobre seus objetos de estudo. No entanto, as ponderações que fazem em relação ao termo colaboração não nos parecem necessárias, mas sim opcionais. Dito de outro modo, são válidas como categorizações que ajudam suas argumentações, mas não precisam ser encaradas como definições absolutas. Neste sentido, entendemos que o termo colaboração se refere ao trabalho em conjunto, não necessariamente na forma de uma participação auxiliar, como propõe Petry. Por outro lado, também não vemos a necessidade de distinguir colaboração de cooperação, como faz T. Johnson, termos que são usados como sinônimos nos principais dicionários da língua portuguesa e também em trabalhos acadêmicos.

Sendo assim, tendo como parâmetro nossos objetos de estudo, vamos propor uma tipificação de modelos de autoria em rede a fim de dar conta da análise que faremos mais adiante. Neste sentido, iremos distinguir dois tipos de autoria interativa: o colaborativo e o dialógico. No primeiro, o processo autoral se dá através do trabalho de duas ou mais pessoas que interagem na elaboração de um texto de forma predominantemente compartilhada, isto é, em uma produção conjunta. A palavra colaboração tem origem no latim “*collabōro*”, como já vimos, e entre suas acepções significa “trabalhar juntamente com outro”, donde podemos inferir o sentido de produção compartilhada. O exemplo principal deste tipo de autoria interativa é o da plataforma *wiki*, que permite a participação de co-autores na edição conjunta de um texto. Já o termo dialógico vem do grego “*διάλογος*”, traduzido por diálogo, conversa, interlocução. Este modelo pode ser observado na interação dialógica entre um texto principal e intervenções na forma de comentários, compondo ao final um todo discursivo. É o que vemos acontecer de forma predominante em *blogs* e em outras publicações eletrônicas com espaço destinado aos comentários do público.

É importante ressaltar que esta tipologia que estamos propondo tem como objetivo principal estabelecer a diferenciação entre os processos autorais interativos de nossos objetos de estudo e sua terminologia não pretende definir categorias rígidas. É claro que o que denominamos como autoria interativa colaborativa tem também traços dialógicos, assim como a autoria interativa dialógica possui características de colaboração. O que queremos demarcar é a predominância de determinada dinâmica processual, a da colaboração e a do diálogo, em

cada um desses tipos. Por outro lado, ao propor esta tipologia não pretendemos afirmar que estes são os únicos modelos de autoria interativa existente nas redes de comunicação. Podemos citar o remix como um outro tipo de autoria interativa presente no meio digital que, no entanto, não foi objeto de análise desta pesquisa.

Por fim, cabe ainda uma pontuação. Ao definir a produção textual em rede como fluida buscamos chamar a atenção para o caráter processual dessa textualidade, que se apresenta em grande parte das vezes como um trabalho em progresso, passível de novas interações e, portanto, mutável ou variável. Embora esta não seja uma característica inaugural, como já pontuamos, marca um significativo deslocamento em relação ao texto impresso, delimitado como uma obra fechada a interferências, que merece ser explicitado.

2. 7 Uma conclusão parcial

O percurso pela história da autoria evidencia as variações pelas quais o processo de produção textual passou em diferentes épocas, revelando que a figura do indivíduo-autor foi uma construção de um período histórico bem determinado, a Modernidade. Ao mesmo tempo, nos ajuda a perceber com mais clareza o deslocamento que ora observamos nos processos autorais através das redes eletrônicas de comunicação, quando traços presentes em práticas de escrita e leitura anteriores, como a interatividade e a abertura do texto, voltam a ganhar destaque.

Como este é um fenômeno muito recente, pode haver alguma dificuldade em perceber seus contornos, suas potencialidades e limitações. Ao analisar algumas nuances de sua constituição, como a diferenciação entre navegação e autoria ou a importância ainda da atribuição como elemento de distinção na economia da rede, procuramos identificar aquilo que pode de fato representar a sua especificidade como modelo autorial. Neste sentido, apontamos o seu caráter reticular como o traço que confere uma dimensão inédita ao ato criativo co-autorado no meio digital. Nos próximos capítulos iremos focar em diferentes aspectos, que entendemos como correlacionados a sua constituição, a fim de compor nosso estudo sobre a autoria interativa em rede.

3 O MEIO

O meio é a linguagem que dá as condições de possibilidade para o ato autoral e que varia em diferentes períodos históricos. O hipertexto, por sua vez, é a tecnologia de escrita e leitura do meio digital que traz novas questões para a autoria. Suas características, como a multidirecionalidade e interatividade, instauram uma outra dinâmica para a estruturação do texto, bem mais flexível e aberta do que na plataforma do impresso. De todos os traços que diferem esta tecnologia da impressa, a interatividade é a que mais interessa a esta pesquisa, na medida em que é ela que permite a intervenção do leitor e abre o texto para a co-criação.

Neste capítulo, exploraremos as especificidades da linguagem digital com foco no hipertexto como tecnologia de escrita e leitura da *World Wide Web*, que é a plataforma de nossos objetos de estudo. O tema da escrita eletrônica como um todo é mais amplo, abarcando os processadores de texto, o protocolo de e-mails, talvez a própria programação de *softwares*, entre outros. Embora seja relevante, dada sua dimensão, tal investigação está além dos objetivos desta pesquisa.

Antes de analisar mais a fundo este tópico, convém demarcar logo de início o nosso ponto de vista. Não há dúvida de que a plataforma digital de escrita e leitura é elemento fundamental para o desenvolvimento de estratégias de autoria interativa. No entanto, é preciso ter claro que a criação de uma tecnologia é sempre um processo sociotécnico que inclui, de forma também determinante, os modos culturais de apropriação que, por sua vez, estão inscritos na história. Neste sentido, iremos explorar as tecnologias digitais como híbridos que se apresentam com facetas técnicas, materiais, sociais e econômicas. Deste modo, queremos escapar de uma abordagem determinista, para tentar construir uma análise que considere a história das tecnologias de suporte ao texto para compreender a especificidade do fenômeno atual da autoria interativa em rede. Ao fazermos referência a pesquisadores que estudam a materialidade do meio, buscamos entender a linguagem do texto eletrônico, antes de tudo, como um dado correlacionado ao processo sociocultural mais amplo.

3.1 O que é o hipertexto

Como definir o hipertexto? De uma forma objetiva podemos dizer que é uma plataforma de estruturação de textos que são interligados por elos de conexão semântica. Esta é uma definição razoavelmente simples que talvez não dê conta de toda sua complexidade. O hipertexto rompe de tal forma com a estrutura fechada e, em boa medida, previsível do livro

que, ao tentar compreendê-lo, muitas vezes as metáforas são mais adequadas por proporcionarem um campo simbólico mais amplo para a especulação.

O rizoma, por exemplo, conceito criado por Deleuze e Guattari (2004) para expressar uma nova imagem do pensamento, tem sido explorado como um análogo ao hipertexto que materializaria seus princípios, tais como: conexão; não linearidade; multilinearidade; interatividade; heterogeneidade; multiplicidade; exterioridade; mobilidade etc. Através dessa analogia alguns pesquisadores têm pensado o hipertexto como um novo momento da cultura, em dimensão cognitiva e/ou perceptiva, por conectar e relacionar de forma original as mais diferentes expressões textuais e audiovisuais (LÉVY, 2002; PARENTE, 1999).

Lévy, em sua reflexão, prioriza o olhar sobre o papel da nova tecnologia no que ele denomina de ecologia cognitiva. Para este autor, é importante considerar os diferentes suportes de escrita como tecnologias da inteligência, artefatos próteses que participam dos processos de conhecimento e, em certa medida, definem suas possibilidades. Nesse sentido, aposta na ideia de que nossa época estaria inaugurando uma nova dinâmica de produção intelectual baseada em coletividades pensantes, e propõe o conceito de inteligência coletiva para refletir sobre a produção interativa na rede .

Já Parente dá maior atenção à dimensão perceptiva que é deslocada na interface hipertextual. Em sua visão, a multiplicidade de redes contida na rede se configura em uma nova experiência de espaço e tempo: um espaço fractal definido e redefinido a cada percurso da navegação; e um tempo que oscila entre o instantâneo real e a multitemporalidade, feita de fluxos de comunicação. Seu interesse é investigar as implicações desse novo paradigma perceptivo especialmente em projetos artísticos.

Com ênfase na hipermídia, Lucia Leão (2005) traz a imagem de um labirinto, para falar da multidimensionalidade desse espaço virtual: um sem número de textos, imagens e sons, em diversas formatações e dinâmicas, interligados em caminhos potenciais que dependem da interação com aquele que lê, ouve ou vê, para constituir ou completar o seu sentido. O labirinto existe como potência e também como experiência, naquele percurso desordenado e virtualmente infinito, escolhido e definido a cada bifurcação.

As metáforas trazidas por essas abordagens oferecem um panorama das amplas reflexões que o hipertexto pode inspirar. Também tornam evidente o quanto significativa foi a mudança trazida por essa interface nos modos de produção e recepção tradicionais. Sem negar o importante deslocamento que o hipertexto provoca nas esferas perceptiva e cognitiva, nossa proposta é explorar as nuances da linguagem hipertextual em outra direção. Num primeiro momento iremos buscar o que a interface digital ressoa de antigas práticas de escrita e leitura

com o objetivo de identificar de que maneira única esse novo suporte reformata os modelos anteriores. Para isso, exploraremos o desenvolvimento da interface do livro, a principal tecnologia de suporte ao texto da eras Medieval e Moderna, recorrendo ao conceito de remediação, criado por Bolter e Grusin (2000) para falar dos processos de criação e apropriação das tecnologias de comunicação. Em seguida, analisaremos as especificidades do meio digital a fim de distinguir seus traços distintivos que contribuem para a emergência do modelo autoral em rede.

3.2 Os livros manuscrito e impresso

Começamos nossa análise com o registro do que provavelmente representou uma das maiores transformações nas práticas de escrita e leitura: a invenção do códice, no século II d. C., que substituiu o rolo ou *volumen*. Composto por uma longa faixa de papiro ou pergaminho, o rolo obrigava uma leitura com as duas mãos e impedia que a escrita se desse de forma simultânea, como mostra a Figura 1. Já o códice abriu a possibilidade de paginação e indexação, e a leitura então se tornou muito mais aberta e flexível, podendo se dar de forma não sequencial. Este é um dado que muitas vezes é negligenciado na comparação entre diferentes interfaces de leitura, pois o livro desde sempre abriu possibilidades à leitura não-linear. Há inclusive pesquisadores que consideram o livro mais propício a uma leitura aberta do que projetos hipertextuais, na medida em que estes últimos já demarcam os *links*, ou caminhos, por onde o leitor deverá seguir (HAYLES, 2008). Além de maior liberdade de leitura, o códice possibilitava também a intervenção no texto que não era tido como algo fechado mas sim aberto a interações, podendo até mesmo ser apagado e reescrito, como no caso de pergaminhos que geraram palimpsestos.

Figura 1 – Uma longa faixa de papiro ou pergaminho caracteriza o rolo ou volumen

O livro manuscrito, portanto, era uma tecnologia de suporte ao texto fluida, na qual podemos encontrar algumas reminiscências do que vemos hoje no hipertexto. Como já vimos, a interatividade, que é a possibilidade de interferência no texto, pode ser observada nos escritos dos comentadores nas marginais dos livros manuscritos medievais, como mostra a Figura 2. Algo que se assemelha, em muito, aos comentários presentes hoje

em *blogs* e *websites*, que trazem também traços visuais similares aos livros daquela época. Ainda que tenha mudado a tecnologia e mesmo o sentido no contexto cultural, a prática tem algum tipo de filiação. Nos dois casos, trata-se da produção textual aberta e fluida, denotando uma construção coletiva do conhecimento e da cultura.

Figura 2 – Manuscrito medieval, texto principal e marginalia

O que se quer ressaltar aqui é que a prática de se construir um texto de forma interativa não é uma novidade trazida pelo meio digital, ao contrário, já estava presente em períodos históricos anteriores. Neste sentido, podemos pensar as atuais interfaces digitais interativas como uma atualização de interfaces de suporte ao texto mais antigas. Ao perceber essas ressonâncias podemos encarar as novas tecnologias de escrita e leitura não como processos absolutamente inaugurais, ou até revolucionários como pretendem alguns, mas como invenções sociotécnicas que possuem referências históricas.

No entanto, o modelo autoral mais aberto, interativo e coletivo, comum na Idade Média, é transformado durante a Modernidade. Esse novo contexto cultural teve o impresso como sua tecnologia de suporte ao texto, que por sua vez definiu novos parâmetros para a criação textual, marcada então por uma tendência maior para o fechamento e a individualização. Nesse sentido, particularmente o livro vai estabelecer mudanças nas práticas de escrita e leitura.

É interessante perceber que a passagem do livro manuscrito para o livro impresso não se deu de forma abrupta mas, ao contrário, foi um processo de negociação e mixagem entre as duas linguagens, o que reforça a teoria de que a criação de um novo meio se dá através da remediação de um meio anterior. Em seu estudo sobre leitura e escrita nos livros de notas da Renascença, Thomas (2006) ressalta a configuração híbrida desse tipo de publicação, cujo texto tinha uma natureza variável, isto é, era aberto e maleável, podendo ser modificado pelos leitores. Ele cita o exemplo da obra “*Rawlinson 148*”, de origem inglesa, com parte das páginas impressa e parte manuscrita, numa composição de poemas e anotações sobre os poemas na qual é difícil precisar a autoria de cada intervenção. É possível identificar algumas atribuições aos textos, mas estas não deixam claro se são referências à criação autoral ou somente à escrita, se são uma criação original ou uma derivação.

Já Eisenstein (2005) aponta as semelhanças entre livros manuscritos e impressos durante o século XV, considerando o tipo de letra utilizado, a seleção de iniciais e outros elementos decorativos das publicações, além da largura e do comprimento das colunas. Segundo a autora, pela comparação entre os dois diferentes modelos de produção, é possível perceber que a programação visual das páginas do livro impresso tinha o manuscrito como modelo, como pode ser observado na Figura 3. Gradualmente, novas técnicas de edição foram sendo introduzidas pelas possibilidades da nova tecnologia, que por conta da reprodução em série permitia então uma paginação idêntica a centenas de exemplares.

Figura 3 – Semelhanças entre o manuscrito, à esquerda, e o impresso, à direita

Embora exista a tendência de considerá-lo algo simples e até natural, o livro como principal representante do suporte impresso do texto é uma tecnologia bastante sofisticada. Cerca de 15 séculos se passaram da invenção do primeiro códice, no século II, até o formato que hoje conhecemos. Uma série de elementos foi criada para orientar a leitura e permitir o acesso de forma não linear, com dispositivos como índice, sumário, notas, referências etc. que permitem uma navegação pelo texto (PARENTE, 1999, p. 83-87). Estes dispositivos foram remodelados no ambiente eletrônico em outros indicadores como menus, *links* e mecanismos de busca por palavra-chave, permitindo uma leitura também fragmentada e intertextual, mas muito mais veloz e interconectada.

A era do livro foi também o período em que se desenvolveram as artes gráficas, toda uma técnica de programação visual que, além de motivações estéticas, tinha o objetivo de harmonizar a distribuição de texto e imagem a fim de proporcionar uma ótima apreensão do conteúdo. Aqui, sim, é óbvio constatar a semelhança entre a interface dos modernos *websites* e essa tradição gráfica, como mostra a Figura 4. São parâmetros de uma linguagem visual que levou também séculos para se desenvolver e aperfeiçoar e que foram herdados pelo digital, como forma de trazer para o novo meio elementos que facilitassem sua assimilação, até mesmo pelo reconhecimento de elementos de uma cultura visual já estabelecida.

Figura 4 – Semelhanças entre a interface da web, à esquerda, e a programação visual do impresso, à direita

Assim, o hipertexto é uma remediação do texto impresso, ao qual acrescenta características do meio eletrônico, tais como multidirecionalidade; fragmentação;

interatividade; transitoriedade e velocidade. Um texto em um *website* se liga a outros textos através de *links*, compondo um todo que é indefinível e transitório pois novos *links* abrem novas portas para mais outros textos, tornando a leitura sempre potencialmente inacabada. Nesse processo, o leitor escolhe o percurso a ser feito através dos *links*, de forma interativa, e pode assim navegar velozmente por diversas páginas de forma a diversificar ou aprofundar sua leitura. O hipertexto é também uma remediação das tecnologias de escrita e leitura medievais, dada sua flexibilidade e abertura.

3.3 A textualidade digital

Se, como vimos, o meio digital retoma características da produção discursiva de outras épocas, de que modo ele pode ser considerado inaugural? Podemos dizer, sem dúvida, que seu grande diferencial diz respeito à eletricidade. Neste ponto, iremos desdobrar nossa análise em duas frentes: em primeiro lugar, vamos buscar uma genealogia do digital; num segundo momento, vamos explorar a qualidade que a natureza elétrica proporciona ao texto.

3.3.1 A genealogia do digital

O marco mais remoto da escrita eletrônica pode ser estabelecido com a invenção do telégrafo elétrico em 1832, que Kittler considera “o primeiro passo rumo à informática” (KITTLER, 2005, p. 91). É importante ressaltar que, na análise deste historiador, a invenção do telégrafo óptico, anterior ao elétrico, se deu por motivações militares, a fim de dinamizar o fluxo de comandos entre tropas do exército. Do mesmo modo, a descoberta da eletricidade teve origem em uma elite de escolas de engenharia e comandantes do exército, tendo como pano de fundo a guerra de 1809.

Na mesma linha, em seu estudo sobre a genealogia da tela, Manovich (2001) demarca que, diferentemente da história das outras telas como a da pintura, a invenção da tela do computador esteve ligada ao uso militar no desenvolvimento de tecnologias de vigilância, inicialmente baseadas na fotografia aérea em balões, usada na França já em 1882, e posteriormente nos radares das aeronaves usadas durante a II Guerra Mundial. Uma imagem de qualidade bastante diferenciada das anteriores, já que podia então ser transmitida em tempo real e armazenada em bancos de dados, adequada a uma tecnologia de controle.

O caráter bélico da genealogia do digital é ainda reforçado pela própria história da criação da Internet, que teve origem na agência militar americana ARPA, que tinha como objetivo criar uma rede de comunicação imune a ataques inimigos durante a Guerra Fria. É interessante ressaltar esse traço do controle que, segundo pesquisas, está também presente atualmente na comunicação em rede não só em projetos governamentais, nos quais seria mais previsível o interesse em monitoração, mas também em iniciativas comerciais, por conta de objetivos mercadológicos, e ainda em projetos colaborativos, como a Wikipédia, o que abordaremos no capítulo 4³⁵.

3.3.2 A especificidade do meio digital

Nessa seção, exploraremos as especificidades do meio digital, tendo em vista a compreensão de sua particularidade como uma tecnologia de escrita e leitura. Nesse sentido, constatamos que, em seu processo de remediação, o hipertexto irá combinar as peculiaridades do manuscrito medieval, como a interatividade e a produção coletiva, com as do texto impresso, como a leitura individual silenciosa. A essas características soma ainda traços da cultura oral, especialmente o processo cognitivo comum e seu caráter dialógico.

Para pensar a especificidade do meio digital, De Kerckhove (2003), seguindo o pensamento de Walter Ong (1998), busca paralelos entre diferentes universos perceptivos: o oral, o impresso e o eletrônico. A vida da coletividade na sociedade oral, segundo ele, se dá em contexto, isto é, para garantir a sobrevivência todos dependem da experiência compartilhada. A principal interface de comunicação, então, é o corpo humano. “O corpo inteiro fala, o corpo inteiro lembra, os corpos de todos fazem parte do corpo político” (DE KERCKHOVE, 2003, p. 8). Os rituais, as festas e as danças funcionam como mnemotécnicas para tornar presente e compartilhado todo o repertório semântico daquela comunidade. As canções e as rimas são técnicas de memorização partilhadas socialmente. Desse modo, o conhecimento e a memória são vivenciados sensorialmente de forma coletiva. Assim é possível manter presente e vivo o acúmulo de conhecimento do passado.

Também com inspiração em Ong, Lévy (1993) distingue dois momentos da oralidade: a primária e a secundária. A oralidade primária se refere à fase da humanidade na qual a escrita ainda não tinha sido adotada. A palavra falada, naquele período, representava a própria

³⁵ O tema do controle nas redes de comunicação foi objeto de pesquisa realizada anteriormente. Conferir em MARTINS, Beatriz Cintra. Cooperação e controle na rede: um estudo de caso do *website Slashdot.org*. 2006a. 115f. Dissertação de Mestrado. ECO/UFRJ.

gestão da memória social que se mantinha viva através da sua repetição e partilha oral, similar ao contexto pensado por De Kerckhove. Já a oralidade secundária define a fase em que a escrita assumiu, em grande parte, a função de registradora da memória, e a palavra falada é complementar a ela e se aplica muito mais à expressão e à comunicação. A partir desta diferenciação, Lévy destaca a ressonância da oralidade primária na era informático-mediática: “a imediatez dos efeitos da ação e o fato de que os protagonistas da comunicação partilham um mesmo contexto aproximam as mídias eletrônicas da oralidade” (LÉVY, 2002, p. 126).

Uma importante diferença entre a memória compartilhada no período oral e na atualidade eletrônica é destacada por Carboni (2010): enquanto na primeira, ela tinha por objetivo a preservação de uma tradição ou de um conhecimento comum que não deveria ser mudado ou dispersado para garantir a sobrevivência da cultura; na comunicação em rede contemporânea o sentido de tal compartilhamento é o da transformação, isto é, o de possibilitar a circulação da informação e do conhecimento a fim de gerar mais conhecimento com vistas à criação do novo.

De fato, observamos que em cada uma dessas características que apontamos como semelhante entre diferentes épocas, se seu formato é similar, seu significado em cada momento histórico é diferente. No entanto, acreditamos que para podermos ter mais clareza dos sentidos de tais práticas no presente é bastante pertinente que possamos enxergá-las naquilo que têm de repetição e no que têm de original. Dessa forma, teremos mais chance de escapar de análises apressadas na medida em que procuramos explorar em maior detalhe como a linguagem do hipertexto se diferencia dos demais.

Nesse sentido, cabe lembrar que a remediação da oralidade também está presente na produção textual na rede digital pela sua remissão ao diálogo, que pode ser observada seja nos comentários dos *blogs*; nos *tweetes*; nas redes sociais; nos comunicadores instantâneos como o *Messenger*, *Gtalk* etc. A interação entre um coletivo autoral na rede se dá em grande parte das vezes na forma de um diálogo, constituindo uma produção discursiva que guarda bastante semelhança com a conversação oral. Bolter também aponta para isto: *If hypertext could remediate the voice of the text, it might suggest a return to oral form, such as dialogue* (BOLTER, 2001, p. 112)³⁶.

Neste ponto percebe-se a tendência à imediação da interface digital, que faz parte da dupla lógica da remediação como propõe Bolter. Isto é, uma busca por uma experiência cada vez mais direta, através de uma transparência ou um desaparecimento do meio, ao mesmo

³⁶ A tradução é nossa: “Se o hipertexto pode remediar a voz do texto, isso talvez sugira o retorno para a forma oral, como o diálogo”.

tempo em que se aprimoram e se sofisticam os recursos hipermediáticos. Tendo como objeto de estudo a tecnologia de suporte ao texto digital, observamos como ela evoluiu das primeiras telas de comando, obscuras e herméticas, às atuais propostas de recriação de um diálogo baseados em uma presença digital que tenta mimetizar o contato face a face. Hoje os comentários perfazem uma autoria interativa feita de inúmeras intervenções que vão construindo uma espécie de diálogo, numa remediação da oralidade em meio digital. Cabe agora, portanto, perguntar: se o meio digital retoma essas características da produção discursiva de outras épocas, em que então pode se afirmar que ele é inaugural?

Para De Kerckhove (1997) a característica que distingue a interface digital é a conectividade, que está diretamente relacionada a outro atributo: a eletricidade. A eletricidade, para McLuhan, é tato. Isto quer dizer que ela estimula todos os sentidos, “exige a participação e o envolvimento de todo o ser” (MCLUHAN, 1974, p. 375). Seguindo este pensamento, De Kerckhove (1997) afirma que a interatividade eletrônica é acima de tudo tato, pois envolve muito mais do que um ponto de vista em perspectiva, mas verdadeiramente um ponto de existência, que percebe a realidade de modo proprioceptivo através de próteses tecnológicas de seus sentidos (visão, audição, tato e, em alguns casos, até mesmo olfato), como numa espécie de imersão no ambiente digital, que o integra a uma escala mundial de relações humanas e maquínicas.

A mente do hipertexto, para Kerckhove (2003), é semelhante àquela do contexto, mas não totalmente coletiva. Ao mesmo tempo em que externaliza as mentes dos usuários nas telas dos computadores, interconectando-as e configurando uma mente coletiva e pública, possibilita, no entanto, uma navegação individualizada. Combina características dos estágios oral e escrito, e acrescenta a eletricidade e a conectividade, que por sua vez impulsionam a mente humana para outra dimensão perceptiva e cognitiva, que diz respeito não só à velocidade, mas notadamente à abrangência das conexões, favorecendo sobremaneira as estratégias interativas, notadamente em processos autorais.

Nesse ambiente, surge um novo tipo de espaço, que interliga de modo original o espaço público e o espaço privado, como um espaço estendido e coletivo que abre novos potenciais à criação. Podemos pensá-lo como um espaço híbrido, feito da interconexão entre o mundo material e o virtual. Assim, sozinho na frente da tela do computador, tem-se acesso a uma memória comum e a possibilidade de interagir com ela. O hipertexto promove, dessa forma, uma cognição compartilhada:

Qualquer um que esteja *on-line* é, de fato, parte de um hipertexto mundial. [...] A mente elétrica é verdadeiramente pós-escrita no sentido que pode dar-

se ao luxo de conhecer sobre si própria e sobre a mente escrita, ela pode combinar o privado e o coletivo em uma única entidade, a conectiva, sem ameaçar uma à outra (DE KERCKHOVE, 2003, p. 9).

A eletricidade, portanto, é o traço que dá outra dimensão aos atributos que ele herda, ou remodela, dos outros meios. A interatividade e a produção compartilhada ganham uma amplitude inédita e a capacidade de armazenamento de dados, ou a memória, passa a ser virtualmente infinita. Ao lado disso, a velocidade tecnológica possibilita conexões cada vez mais amplas e mais rápidas, multiplicando geometricamente o potencial cognitivo e criativo.

3.3.3 A escrita autômata

Outro diferencial da tecnologia de escrita digital que merece ser analisado com cuidado é o da possibilidade de automação, ou de intervenção maquínica, na produção textual. Para abordar este tema, vamos começar com o pensamento de Manovich (2001) sobre a linguagem digital. Em sua visão, existem cinco tendências gerais que marcariam a passagem para a cultura digital, são elas: representação numérica; modularidade; automação; variabilidade; e transcodificação. Nos deteremos na análise das três primeiras, que se relacionam mais diretamente com nossa pesquisa sobre autoria interativa em meio digital, já que a possibilidade da participação da máquina no processo de produção textual é algo que, sem dúvida, desestabiliza de vez a noção que temos de autoria como algo individual e, quem sabe, até mesmo humano.

O princípio de representação numérica constitui a base da linguagem digital. Para o computador, todo tipo de informação, sejam textos ou imagens, é um código digital, uma composição binária de 0 e 1. Isto faz com que todos os signos sejam discretos, isto é, quantificáveis e, portanto, passíveis de serem transformados em equações matemáticas e, por isso mesmo, possam ser manipulados através de algoritmos.

Este primeiro princípio permite a existência do segundo: a modularidade, chamada de estrutura fractal da mídia, isto é, a manutenção da mesma estrutura em diferentes escalas do objeto, sejam elas caracteres, *pixels* ou *scripts*, que continuam a manter sua identidade no todo e nas partes. A segunda propriedade das mídias digitais permite também a variada combinação de elementos que permanecem independentes, podendo ser alterados enquanto tal. Um exemplo é a própria página *web*, composta de diversos elementos – textos, imagens, vídeos, animações etc. – articuladas de forma modular. As duas primeiras tendências conferem uma grande maleabilidade a todo dado digital, seja uma foto ou um poema, que

pode receber intervenções amplas ou pontuais, das mais diferentes naturezas – cor, brilho, resolução, entre outras, em uma imagem; tamanho, estrutura, movimento, entre outras, no texto.

Uma das possibilidades abertas pelos dois primeiros princípios é a da terceira tendência – a automação, que representa a intervenção direta e autônoma do computador na produção em meio digital. Um exemplo, que interessa a nossa pesquisa, é a atuação dos chamados *bots*, ou robôs, nos processos editoriais da Wikipédia. Atualmente eles são responsáveis pelo significativo percentual de 22,4% do total das edições da publicação³⁷. Nesses contextos, os agentes autômatos desempenham variadas tarefas que seriam muito repetitivas para o agente humano, como apagar páginas vazias; atualizar *links* internos; identificar comentários anônimos em algumas áreas de discussão; e detectar e apagar as intervenções de *spam* e ações de vandalismo (NIEDERER, DIJCK, 2010; GEIGER, 2011).

De que forma pensar essa ação maquínica no processo autoral? É possível conceder o status de autor ao computador? Nesta parte final do capítulo, vamos dialogar com mais alguns autores para nos ajudar a construir esta reflexão. Como estamos discutindo a autoria interativa na produção textual em rede, consideramos que a atuação autônoma do computador é um importante elemento dentro desta investigação. No entanto, nossa intenção é apenas a de explorar inicialmente o tema, sem pretender esgotá-lo. Entendemos que esta é uma questão que ainda está em aberto e em mutação, por ser um fenômeno recente com inúmeras ocorrências nas mais variadas formas de criação generativa, envolvendo não só diversos formatos de texto eletrônico mas também imagem digital, o que vai além do escopo desta pesquisa.

Como ponto de partida para esta reflexão trazemos a observação de Katherine Hayles: “*With an electronic text, the computer is also a writer, and the software programs it runs to produce the text as process and display also have complex and multiple authorship [...]*” (HAYLES, 2003, p. 278)³⁸.

De fato, a interferência ou mesmo a participação da máquina na produção textual em meio digital é cada vez mais significativa. Ao lado de agentes, como os robôs citados acima, que têm uma intervenção bastante evidente, existem outros modos de atuação do computador no processo de produção textual que são mais sutis e podem até mesmo passar despercebidos. Os programas de processamento de texto, ao nos corrigir a escrita ou oferecer palavras

³⁷ Dados disponíveis em: <<http://stats.wikimedia.org/EN/BotActivityMatrix.htm>>. Acesso em: 19 jan. 2012.

³⁸ A tradução é nossa: “Com um texto eletrônico, o computador também é um escritor, e os programas que ele roda para produzir o texto, processando-o e exibindo-o, também detêm complexa e múltipla autoria”.

opcionais, por exemplo, estão de algum modo participando do processo de produção textual. Se agregarmos à nossa análise a outra peculiaridade da escrita digital que abordamos mais acima, a sua conectividade, estaremos então falando de uma escrita que se dá em rede, recebendo *inputs* dos mais variados recursos eletrônicos, como aplicativos *on-line* que podem interferir no texto com mecanismos de autopreenchimento, por exemplo. Sendo assim, seguindo a argumentação de Hayles, a escrita eletrônica supõe sempre, em maior ou menor escala, a participação maquínica.

No entanto, pensar a máquina como partícipe de um processo criativo ainda é algo que desperta algum estranhamento. Como argumenta Matuck (2010), existe uma resistência em admitir essa participação da máquina pois estaríamos ainda envolvidos com a noção de autoria legada pelo Romantismo, como algo de natureza subjetiva e acima de tudo essencialmente humana. E a máquina, por outro lado, é vista como exatamente o oposto desta natureza, algo vazio de uma interioridade, portanto, incapaz de criar.

[...] a escrita de base computacional não pôde ainda atingir todo seu potencial, pois os computadores são ainda imaginados como instrumentos que estariam em oposição a determinadas qualidades e habilidades humanas. Isto é, são percebidos como sendo intrinsecamente anti-humanos, enquanto que a escrita é vista como essencialmente humana e humanizadora, uma atividade através da qual as pessoas conectam-se consigo mesmas e que por isso nunca deveria ser corrompida por uma interação mais intensa entre o homem e as máquinas (MATUCK, 2010, p. 1-2).

Mais uma vez a história nos auxilia a colocar a discussão em outro patamar, pois a própria escrita, uma primeira tecnologia da linguagem e prótese de memória, foi também alvo de fortes objeções em seus primórdios. Sócrates, conforme se lê em Fedro, famoso diálogo de Platão, percebia a escrita como uma grande perda em relação ao discurso oral, mais apropriado para manter o pensamento vivo. Além disso, denunciava a ameaça que essa tecnologia representava para a manutenção das funções da memória, que ficaria subutilizada e perderia sua potência na medida em que os registros fossem transferidos para o papel. Estas críticas são bastante semelhantes às feitas atualmente ao uso do computador.

Pode-se argumentar que o que é concebido como artificial muda com o passar do tempo e, deste modo, a tecnologia passa a ser vista como algo natural. Assim, num primeiro momento, a escrita foi encarada como um elemento estranho ao processo intelectual humano, capaz de prejudicá-lo ou limitá-lo. Hoje o computador ocupa esse lugar de questionamento, como um agente estranho que se interpõe entre o homem e sua criação, tornando-a menor. De fato, a produção partilhada homem-máquina coloca em questão, como já salientamos, o lugar anteriormente estabelecido do autor. Como afirma Barbosa: “No texto computacional, a

atitude do escritor encontra-se, na verdade, profundamente alterada nos próprios alicerces que antes o sustentavam como autor, isto é, como fonte originária ou centro gravitacional da mensagem” (BARBOSA, 1996, p. 113).

No entanto, o próprio Barbosa destaca o papel desempenhado pelo agente humano no processo autoral, ao distinguir de maneira muito precisa duas fases complementares: uma fase da concepção da obra, na qual o escritor, artista ou programador elabora uma ideia e a materializa em nível de *software*; e depois a fase da realização que se dá no campo da materialidade técnica, quando o computador executa as tarefas determinadas *a priori*. Este pesquisador é bastante cauteloso ao analisar a atuação da máquina nesse processo, enfatizando que esta será sempre mecânica e vazia de sentido ou de intencionalidade. Quem fornece a estrutura e os limites do texto é a primeira instância de elaboração do projeto, o autor humano, capaz de dar significado à obra. Ao computador, com sua velocidade e precisão, restará executar os comandos e atualizar a proposta concebida originalmente de acordo com os parâmetros estabelecidos. A máquina, desse ponto de vista, seria uma ferramenta do processo autoral, que libertaria o homem das tarefas repetitivas deixando-o disponível para as funções imaginativas da criação. Mas não uma ferramenta qualquer e, sim, uma máquina de alta capacidade operacional, como uma potente prótese de memória com um extraordinário poder de cálculo, muito superior ao do homem.

3.3.4 A atuação maquínica

A fim de aprofundar um pouco mais a reflexão sobre o papel do computador no processo autoral, iremos explorar a utilização de *softwares* em projetos artísticos de escrita digital como elementos partícipes da construção das obras. Recorreremos, mais uma vez, ao pensamento Barbosa, que chama a atenção para a intervenção específica da máquina, do programa computacional. O pensador, escritor e programador português ressalta que, mesmo que a máquina atue somente no nível da pura materialidade, isto é, produzindo signos vazios de sentido, ainda assim é possível perceber resultados de efeitos semânticos ou mesmo criativos em sua atuação. Neste caso, mais do que mero processador e armazenador de informações, o computador, para este autor, é um manipulador de signos, capaz de dar um sentido inédito à construção textual. Desse modo, pode ser visto como uma “máquina semiótica”:

O computador no seu todo (*hardware* mais *software*) equivale a uma “máquina semiótica” criadora de informação nova, o que conduz a uma

alteração profunda em todo o circuito comunicacional da literatura no que concerne à criação, ao suporte e à circulação da mensagem (BARBOSA, 2001, p. 5).

Como exemplo de projetos dessa natureza podemos citar a obra *Sintext*³⁹, de Barbosa, um projeto de literatura algorítmica, como se vê nas Figuras 5 e 6. A partir de um eixo sintagmático (sequência entre parênteses) e um eixo paradigmático (base lexical conjugada), o computador gera uma infinidade de produções discursivas com diferentes significados. Aqui pode se falar na existência de um texto virtual, no sentido de que é um texto que pode se desdobrar quase indefinidamente em outros textos, que por sua vez podem ter sentidos originais.

Figura 5 – Interface do programa gerador de textos *Sintext*, de Pedro Barbosa

³⁹ O projeto Sintext está disponível em: < <http://www.pedrobarbosa.net/SINTEXT-pagpessoal/SINTEXT.HTM>>. Acesso em: 12 jan. 2012.

Ths 1	Ths 2
<p>Indecifrável Leitor:</p> <p>Você é um autômato sentado, cada vez mais sentado, diante da loucura.</p> <p>Os livros todos cantam em coro a morte térmica do universo, tem nuvens de electrões à volta do cabelo. O sofá anestesia-lhe os fundilhos. Trata-se dum homem pós-moderno que assiste sentado ao espectáculo do mundo: sempre envolto numa poalha de signos. É a hora fatal do telejornal. Acomode-se pois no sofá, prezado leitor, feche melhor a persiana: isole-se, como mandam as regras, das coisas reais que se agitam lá fora. Veja o telejornal, pegue num livro, ligue o computador, foque sobre si a câmara de vídeo se quiser entender até que ponto ainda existe. Não esqueça a aparelhagem de som. Colija os seus textos esdrúxulos. Ligue o computador: sobretudo isso. Abandone-se ao mundo virtual.</p> <p>E tente ser feliz... Até já!</p>	<p>Odiado Amigo:</p> <p>Você é um esdrúxulo ser vivo permanentemente sentado em frente de um monitor.</p> <p>As persianas estão corridas sobre o mundo, nuvens de electrões volteiam-lhe à roda da cabeça. A poltrona adormece-lhe o traseiro. Eis o retrato do homem pós-moderno que assiste sentado ao festival do nada: sempre envolto numa poalha de signos.</p> <p>É a hora sagrada do telejornal. Queira pois sentar-se, prezado leitor, feche todas as janelas: isole-se, como mandam as regras, das coisas reais que gritam lá fora. Ligue a televisão, pegue num livro, ligue-se à internet, aponte sobre si a câmara de vídeo se quiser entender até que ponto está morto. Ponha um CD na aparelhagem de som. Digite estas palavras convexas. Ligue o computador: sim, já foi dito, mas não é demais repeti-lo. Abandone-se ao universo dos sinais.</p> <p>E faça por ser feliz... Boa sorte!</p>

Figura 6 – Exemplos de dois textos gerados pelo Sintext, de Pedro Barbosa

Um outro exemplo é o projeto experimento tecno-poético intitulado “máquina de escrever avariada” de Artur Matuck, uma proposta de eletroescritura. A primeira destas máquinas, *Theoretical Wind*, um subprograma computacional, retirava consoantes e vogais de uma palavra digitada e inseria apenas consoantes em seu lugar. Daí eram criadas novas palavras fora do léxico, que por sua vez geravam supostamente maior complexidade semiótica, na medida em que propunham significantes originais que poderiam contribuir para a renovação do código linguístico. Diversas “máquinas avariadas” estiveram disponíveis no site *Landscript* entre 2001 e 2005, atualizando o projeto original da eletroescritura para usuários *on-line*. O poema “*Hpistemology*”, criado em 1995 em Gainesville, Flórida, é um exemplo desse processo autoral homem-máquina desenvolvido por Matuck:

Hpistemology

epistmobogy

epistemologt

epistpmoloyy

epistemoqogy

epistemtlogr

epistxmology

episvcmhogy

ebhstvmology

episteqolqgy

hpistemology

Epistemology (MATUCK, 2009, p. 6)

É importante, no entanto, salientar que, mesmo que possa oferecer saídas não propriamente previsíveis, o que a máquina produz é o resultado de uma proposta concebida originalmente por uma mente humana. O que ocorre é que somente a máquina tem a capacidade de atualizar a variedade de opções de saída, ou produções textuais projetadas, por conta de sua alta capacidade de processamento. A máquina atua, portanto, como instrumento de execução da obra, mesmo que essencial para sua realização em alguns casos, mas não como um agente criativo. Estamos aqui empregando o termo criativo no sentido proposto por Barbosa, isto é, supondo a existência de criação imaginativa ou de elaboração de uma ideia, o que, ao menos nos exemplos que estamos examinando, é algo exclusivo do autor humano.

Uma perspectiva similar é pensar esse processo como uma simbiose entre o criador humano e a máquina. Isto é o que propõe Aarseth (1997), para quem o mais preciso é considerar a emergência de um autor ciborgue, numa combinação entre a criação humana e a atividade maquínica. No desenvolvimento de um projeto dessa natureza, uma parte do processo criativo é exclusiva do cérebro humano, capaz de imaginar contextos e elaborar propostas de intervenções no mundo. No entanto, outra parte dessa produção é delegada à máquina por seus atributos operacionais mais eficientes para determinados tipos de tarefa, como os que envolvem grande processamento de dados.

Nessa produção partilhada entre homem e máquina, o agente humano é quem primeiro cria o projeto, programa o *software*, delinea e especifica qual o tipo de arquitetura quer dar à interface e que tipo de ação quer delegar ao computador. Em muitos projetos, como em obras interativas que dependem de *input* externo, a ação humana estaria presente também no momento de selecionar os caminhos a serem percorridos dentre aqueles oferecidos pelo programa. Pensar estas formas de autoria como ações compartilhadas significa, antes de tudo,

abandonar qualquer concepção do processo autoral como algo de natureza individual ou pessoal. Mais correto seria encará-la como uma posição em um sistema de comunicação, uma ação criativa que se dá em uma complexa interação humano cibernética.

Se afirmamos que a noção de autor como algo de natureza subjetiva é uma construção histórica que hoje está em transformação, podemos avançar no entendimento da autoria híbrida como um processo que envolve diferentes agentes que atuam de forma combinada, de natureza humana e maquínica. Nesse sistema de operação, como propõe Aarseth, podemos pensar em diferentes posições de atuação, cada uma com características específicas. Ao humano ainda se coloca a prerrogativa do ato imaginativo da criação, da invenção de um projeto qualquer. À máquina caberá a execução de tarefas, o processamento de dados, que poderá eventualmente se materializar em saídas imprevistas, o que pode dar a impressão de um ato criativo. No entanto, este ato operacional pode ser essencial e definidor da obra, na medida em que só a máquina é capaz de executá-la por sua alta capacidade de processamento, velocidade e precisão.

Seguindo este raciocínio, essas diferentes posições no processo autoral – a humana e a maquínica – devem ser vistas como partícipes complementares do processo autoral, mesmo que com ações de natureza diversa – uma criativa e outra operativa –, já que são ambas essenciais para a concretização da obra. Em nosso entendimento, a atuação maquínica é parte sim do processo autoral, porém diferenciamos sua participação da humana, caracterizando-a como de natureza operativa, e não criativa, atividade que vemos como reservada ao agente humano.

Nosso argumento pode ficar mais claro se retomarmos a proposta de se pensar as novas formas autorais possibilitadas pelo espaço digital como remediações, ou remodelagens, de formatos anteriores. Nesse caso, observamos a filiação desses projetos às primeiras experiências de Arte Combinatória, que remontam pelo menos ao século XIII com as ideias do filósofo catalão Ramon Lull, e que ganharam maior densidade com a “*Dissertatio de Arte Combinatória*” de Leibniz, no século XVII. De acordo com Matuck (2005), a produção textual combinatória tem origem muito mais remota, fora da tradição ocidental, no oráculo chinês “*I Ching*”, que através do resultado de um jogo de varetas possibilita a combinação binária de seis linhas, um traço inteiro e um traço interrompido. Cada composição dá origem a um dos 64 hexagramas possíveis, cada um deles também passível de diferentes leituras de acordo com a variável de linhas móveis definida pelo jogo.

Um exemplo contemporâneo bastante conhecido é o poema “*Cent Mille Millions de Poèmes*”, criado em 1961 por Raymond Queneau, do grupo francês OULIPO - *Ouvroir de*

Littérature Potentielle (Oficina de Literatura Potencial). Composto de dez sonetos de 14 versos alexandrinos impressos em tiras diferentes, que podem ser manipuladas de forma independente, permitindo montar 100 trilhões (10^{14}) de combinações aleatórias. E a cada composição tem-se uma variação semântica no mesmo estilo do que resulta nas experiências de texto generativo: criando novos sentidos a partir de uma virtualidade de variáveis.

Vemos, portanto, que a ideia de uma produção textual que tenha por base uma inspiração matemática, com elementos de composição aleatórios e imprevisíveis, e que possa assim desestabilizar um campo de significações até certo ponto controlado por um autor, existia muito antes da invenção da informática. Anteriormente, não existia uma máquina capaz de atualizar integral e velozmente os projetos combinatórios, que permaneciam virtuais ou potenciais. Fica clara então a natureza humana do ato criativo em projetos combinatórios. O advento do computador deu uma nova dimensão a esses projetos, possibilitando a sua plena atualização. A máquina digital elevou exponencialmente a concretização da geração automática de textos a partir de variáveis a uma proporção antes inimaginável.

3.4 Mais uma conclusão parcial

A natureza da tecnologia digital de suporte ao texto contribui para o surgimento de um novo modelo autoral. Suas características, como a conectividade e a interatividade, são decisivas para possibilitar a existência de práticas de escrita co-autorada em rede. Mas o que, nesse ambiente, é tão diferente a ponto de representar um importante deslocamento na produção textual contemporânea? Esta é a questão que norteou nossa argumentação até aqui. Assim, nosso intento foi pensar o que é próprio desse meio, analisando o modo pelo qual ele propõe releituras de meios anteriores: o que pode ser visto como herança ou resgate de traços de práticas mais antigas, e aquilo que nele é distinto dos demais.

Neste percurso, vimos que várias características tidas como inéditas do hipertexto – como a intertextualidade, a interatividade, a abertura e a fluidez, por exemplo – são na verdade remediações de propriedades de tecnologias de suporte ao texto mais antigas. Reconhecendo os traços que representam reformatações de linguagens anteriores, pudemos também apontar algumas das qualidades que são específicas desse meio – como a conectividade e a automação. Deste modo, podemos ter uma compreensão mais acurada no que diz respeito àquilo que realmente o meio digital traz de novo para a produção discursiva contemporânea.

Neste sentido, concluímos que, por um lado, a sua alta conectividade, somada aos atributos da interatividade e fluidez, é capaz de conectar multidões de atores, de forma geograficamente distribuída e em alta velocidade, instaurando um tipo de espaço público virtual através do qual o processo criativo se dá. Por outro, vimos também que o atributo da automação aponta para aplicações de caráter variado, do operacional ao de controle. São propriedades da escrita eletrônica que se entrelaçam, em diversos níveis de interação, nos mais diversos tipos de publicações digitais, possibilitando a emergência de novos modelos autorais.

4 O CONTEXTO

Pensar o contexto no qual o tema desta pesquisa está inserido é refletir sobre as circunstâncias socioculturais, econômicas e políticas que constituem o momento contemporâneo. Não é a intenção deste trabalho dar conta da amplitude das transformações que vivemos atualmente, nem mesmo analisá-las em profundidade, mas em apontar alguns aspectos que estão relacionados com a produção textual interativa.

Nossa análise terá como base os estudos sobre o capitalismo cognitivo, como tem sido nomeada por alguns pesquisadores a mutação do modelo de produção capitalista na atualidade. Optamos por este referencial teórico para fundamentar nossa reflexão porque ele trabalha com tópicos que nos parecem determinantes para a compreensão da ascensão do conhecimento à centralidade da produção e do papel das tecnologias de comunicação na nova dinâmica produtiva, que se dá agora predominantemente em rede e de forma cooperativa. Ao mesmo tempo, este instrumental permite uma leitura fecunda dos conflitos envolvidos na mudança do paradigma autoral, já que não só a figura do indivíduo autor está sendo desestabilizada, mas toda uma estrutura de criação e distribuição de obras intelectuais também tem sofrido forte abalo pela emergência do novo modelo de produção em rede.

Introduzimos nossa argumentação com a apresentação das ideias que fundam os estudos sobre o capitalismo cognitivo para, em seguida, articulá-lo com uma análise da dinâmica da rede, caracterizada pela cooperação produtiva. Destacamos, então, o conceito de *commons* como um possível definidor do que está em questão no embate entre o antigo e o novo modelo de produção e distribuição de bens imateriais. E completamos nosso estudo com uma breve exploração a respeito da cultura *hacker*, que povoou a rede com os valores do conhecimento compartilhado e do livre fluxo da informação, e inspirou a criação de projetos de autoria interativa.

4.1 As mutações do capitalismo cognitivo

O conhecimento está, na atualidade, no cerne da produção: é o saber que gera mais saber, tendo em vista a produção do novo que, por sua vez, é o dínamo da nova economia. Da linha de fábrica para a produção digital, o capitalismo passou por uma grande transformação que tem sido analisada por alguns autores como a emergência do capitalismo cognitivo (HARDT; NEGRI, 2001; LAZZARATO; NEGRI, 2001; COCCO, 2003). A partir da década de 70 do século passado, segundo estes pesquisadores, o modelo de trabalho fordista, pautado

pela disciplina da linha de produção fabril, vem cedendo espaço gradativamente para um novo modelo de trabalho no qual a informação, o conhecimento, o afeto, a cooperação e a comunicação ganham destaque. O trabalho intelectual, o manuseio da informação, representa uma das faces do trabalho imaterial. A outra é caracterizada pelo trabalho afetivo presente nas tarefas que envolvem interação humana, como os serviços de saúde, de educação, e também na indústria de entretenimento, moldada na criação e manipulação do afeto.

Essas mudanças, que devem ser entendidas como tendências hegemônicas e não como alterações abruptas, tiveram sua origem em fenômenos sócio-culturais que geraram profundas transformações na estrutura social a partir da segunda metade do século XX. As lutas anti-disciplinares, que ocorreram na década de 60 do século passado, são um marco dessa transformação. Através da convergência de diversos movimentos proletários e populares, entre eles notadamente o estudantil e o feminista, contra o regime disciplinar globalizado, o sistema internacional de produção capitalista foi posto em crise. O modelo da fábrica fordista, no qual o conteúdo e o ritmo de trabalho era dado pela linha de produção, foi rejeitado por uma nova subjetividade que não aceitava mais se submeter a uma rotina de trabalho repetitiva e disciplinada.

O movimento estudantil, ao atribuir grande valor ao saber e ao trabalho intelectual, e o movimento feminista, ao valorizar as relações pessoais e o trabalho afetivo, contribuíram para a formação de novos valores do trabalho. Por outro lado, o movimento da chamada contracultura, que envolvia os mais diversos grupos de contestação ao capitalismo, elevaram o valor social da cooperação e da comunicação. A soma dessas transformações e influências resultou em uma profunda mudança da produção capitalista nas décadas seguintes. Uma nova produção de subjetividade, distinta daquela que havia imperado até então sob a chave da disciplina, impulsionou uma transformação no capitalismo que teve que incorporar a cooperação, a comunicação e o afeto em uma força de trabalho de novo tipo. Um trabalho que a partir de então será marcado predominantemente por sua constituição imaterial (HARDT; NEGRI, 2001, p. 281-300).

Características bem diferentes daquelas cobradas do operário fabril são exigidas para o trabalho terciário, como flexibilidade de aptidões e habilidade para conjugar conhecimento, informação, afeto e comunicação. A atividade mecânica é substituída pela capacidade de manusear e relacionar símbolos e informações. Nesse contexto, as tecnologias comunicação ocupam lugar central na operação dessa nova economia.

A revolução da produção da comunicação e da informática transformou práticas laboriais a tal ponto que todas elas tendem ao modelo das tecnologias de informação e comunicação. Máquinas interativas e cibernéticas tornaram-se uma nova prótese integrada a nossos corpos e mentes, sendo uma lente pela qual redefinimos nossos corpos e mentes. A antropologia do ciberespaço é, na realidade, um reconhecimento da nova condição humana (HARDT; NEGRI, 2001, p. 312).

O saber exigido do trabalhador não é aquele objetivado, feito de informações de algum modo já consolidadas, mas sim construído através das relações comunicativas na atividade social. O trabalho imaterial supõe, portanto, a constante troca de dados em uma dinâmica auto-organizativa e criativa que exige o envolvimento da própria subjetividade em sua realização:

O operador deve “se dar” ou “se entregar” de maneira contínua a essa gestão de fluxo, ele tem que se produzir como sujeito para assumi-lo. A comunicação e a cooperação entre operadores são parte integrante da natureza do trabalho (GORZ, 2005, p. 17-18).

Temos, portanto, uma nova dinâmica produtiva que convoca os sujeitos à cooperação, ao fazer colaborativo. A produção é então, hegemonicamente, feita de forma coletiva na interação entre diversos atores criadores que atuam em rede. Se a noção de autoria como algo individual já vinha sendo questionada há décadas, no contexto da cooperação produtiva em rede ela deixa de fazer sentido. Projetos de autoria colaborativa como o sistema operacional Linux⁴⁰ ou a enciclopédia eletrônica Wikipédia, que envolvem milhares de pessoas por todo o mundo, apontam para a emergência de um novo modelo autoral que tem as redes de comunicação como o seu habitat natural.

4.2 Rede e cooperação

É certo que, em alguma medida, a cooperação entre agentes produtivos sempre existiu. Na produção discursiva, por exemplo, em diferentes períodos históricos, sempre houve algum tipo de co-autoria textual, como já vimos. Mesmo enquanto predominou a noção do autor como um indivíduo, a prática escrita como uma atividade interpessoal não deixou de existir. A novidade é que agora esta cooperação alcançou os limites dos nós da rede. Em outras palavras, as redes de comunicação colocaram em contato atores sociais que de outra forma permaneceriam isolados, tornando possível a articulação de redes sociais de cooperação produtiva até então inexistentes. Para Cocco, “a rede é o elemento específico que convoca os

⁴⁰ Mais informações sobre o sistema operacional Linux em: <<http://www.linuxfoundation.org/>>. Acesso em: 20 jan. 2012.

novos sujeitos e torna ativa a cooperação; poderíamos dizer que ela atualiza a virtualidade produtiva constituída pela sociedade” (COCCO, 2003, p.10).

Diferentemente da era fordista de organização de produção, quando o capital estava preso a um território fixo, a economia informacional se dá em rede, de forma desterritorializada e globalizada. “O trabalho imaterial se constitui em formas imediatamente coletivas e não existe, por assim dizer, senão sob forma de rede e fluxo” (LAZZARATO; NEGRI, 2001, p. 50). As trocas cooperativas prescindem agora de centro físico determinado para ocorrer, daí a centralidade da comunicação na cooperação produtiva. No caso de tarefas que envolvam o manuseio de informações, a tendência à desterritorialização é ainda mais pronunciada. Se, por um lado, isso pode representar um enfraquecimento do poder de negociação do trabalho frente ao capital, por outro, gera oportunidades de cooperação entre forças de trabalho autônomas que por sua vez podem criar uma rede de cooperação produtiva independentemente do capital.

Cérebros e corpos ainda precisam de outros pra produzir valor, mas os outros de que eles necessitam não são fornecidos obrigatoriamente pelo capital e por sua capacidade de orquestrar a produção. A produtividade, a riqueza e a criação de superávites sociais hoje em dia tomam a forma de interatividade cooperativa mediante redes lingüísticas, de comunicação e afetivas (HARDT; NEGRI, 2001, p. 315).

Na base do desenvolvimento desse novo modelo produtivo está a constituição de uma intelectualidade de massa, como um saber social geral. Saber este que é potencializado pela articulação de subjetividades autônomas organizadas em redes de cooperação para produzir valor e riqueza (LAZZARATO; NEGRI, 2001). A natureza social e cooperativa desse novo modelo de trabalho acaba por impor uma nova dinâmica na circulação de bens, já que para produzir é preciso comunicar e trocar. O saber para se expandir precisa de mais saber, precisa ser socializado, fluir livremente, para que possa alimentar as redes de cooperação produtiva. Como o conhecimento é tanto a força produtiva quanto a própria matéria prima da produção, a informação precisa circular sem barreiras para garantir a própria sobrevivência do modelo produtivo.

Esta é uma das contradições que o capitalismo enfrenta na atualidade pois ao mesmo tempo em que resiste a mudar, fortalecendo os instrumentos para assegurar a diminuição do ritmo da circulação dos bens imateriais, sua própria dinâmica faz com que o fluxo da informação e do conhecimento esteja sempre em ascensão. Neste contexto estão as trocas pelas redes *peer-to-peer*, como as de arquivos de música, que por mais que sejam perseguidas

e criminalizadas pelas forças corporativas continuam a se disseminar sem cessar⁴¹. E é cada vez mais difícil querer convencer a opinião pública mundial de que o que a maioria das pessoas faz *on-line*, trocar arquivos, é um crime que deva ser punido.

Podemos citar, brevemente, dois exemplos que revelam a força do embate entre os novos e antigos modelos de distribuição desses bens, e também a dificuldade de se tentar impedir a mudança. Na esfera jurídica, temos o emblemático caso *Napster*, o sistema de compartilhamento de músicas *peer-to-peer*, lançado em 1999, que chegou a ter 30 milhões de usuários conectados simultaneamente⁴². Processado pela *Recording Industry Association of America* – RIAA, representante da indústria fonográfica norte-americana, o serviço foi fechado em 2001. No entanto, seu modelo foi reproduzido por inúmeros outros programas como *Audiogalax*; *Imesh*; *Morpheu*; *Gnutella*; *KaZaA*; *Emule*; e o atual *BitTorrent*, só para citar os mais conhecidos. Os sistemas mais recentes, por terem uma topologia *peer-to-peer* descentralizada, tornaram mais difíceis os processos judiciais. Não satisfeitos, os advogados da RIAA mudaram de tática e passaram a processar os usuários que compartilham músicas protegidas por Direito Autoral⁴³.

Outro exemplo de reação, este de natureza tecnológica, foi a invenção do *Advanced Access Content System* (AACS), um recurso de criptografia para proteção anticópia de discos óticos de alta definição, como HD-DVD (*High-Definition DVD*) e BD (*Blu-Ray*). Sua eficácia não durou muito tempo, pois logo alguns *hackers*, insatisfeitos com a restrição à liberdade de uso dos produtos, montaram um gerador de chaves, na verdade um código hexadecimal, para romper a proteção. A sequência 09 F9 11 02 9D 74 E3 5B D8 41 56 C5 63 56 88 C0 rapidamente se espalhou por toda a rede, em *blogs* e *sites*. Para se ter uma ideia de sua repercussão, uma busca pelo código na ferramenta de busca *Google* na época do embate registrava mais de um milhão de ocorrências⁴⁴.

Embora nestes dois exemplos as iniciativas de tentar deter a prática de livre partilha de produtos culturais tenham se frustrado, é preciso ter clareza de que se trata de um embate que

⁴¹ Sobre as redes *peer-to-peer*, conferir MALINI, Fabio. **O comunismo das redes - sistema midiático p2p, colaboração em rede e novas políticas de comunicação na Internet**. 2007. 333f. Tese de Doutorado, ECO/UFRJ.

⁴² Conferir CASTRO, Gisela. **Música, juventude e tecnologia: novas práticas de consumo na cibercultura**. Revista Logos, Rio de Janeiro, n. 26, p. 58-69, jan./jun. 2007. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/PDFS/26/04_GISELA%20CASTRO.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2011.

⁴³ Sobre os processos da RIAA aos usuários, conferir D'ANDRADE, Hugh. **RIAA Convinces Jury to Impose Fines for Filesharing**. 2007. Disponível em: <<http://www.eff.org/deeplinks/2007/10/riaa-convinces-jury-impose-fines-filesharing>>. Acesso em: 7 jun. 2011.

⁴⁴ Mais sobre o caso em ANTOUN, Henrique; LEMOS, Ana Carla de; PECINI, André. Código e luta por autonomia na comunicação em rede. In FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Micael. (Org.). **Novos rumos da cultura da mídia – indústria, produtos, audiências**. Rio de Janeiro: Mauad, 2007, p. 263-290.

está ainda muito longe de uma definição. Se, de um lado, é fato que a circulação de arquivos digitais de músicas, filmes ou livros, continua a ocorrer de forma intensa pelas redes de comunicação, por outro, são cada vez mais contundentes as ações visando o recrudescimento da legislação de proteção à propriedade intelectual e de punição aos infratores.

Neste ponto é importante ressaltar que existe nos dias atuais uma disputa, ainda sem resultado ou prognóstico determinado, entre aqueles que defendem um sistema produtivo baseado na cooperação social e no livre fluxo da informação e as antigas estruturas do capital corporativo que ainda resistem às mudanças e querem manter o regime de propriedade sobre as trocas. Para isto, utilizam-se dos representantes conceituais e jurídicos do segredo industrial e da propriedade intelectual, com os quais tentam impor um critério de escassez em bens imateriais, como a informação, que por natureza são abundantes.

No entanto, o modelo da cooperação produtiva, por seu modelo autoral interativo, faz crescer a níveis exponenciais um estoque de recursos compartilháveis, que são a base para a sua reprodução. Podemos citar mais uma vez as iniciativas de produção de *software* livre, cujos códigos-fonte são disponibilizados para contínuo aperfeiçoamento. Ao lado disso, como já argumentamos acima, toda a produção intelectual na atualidade tende, ou é pressionada, a participar desse compartilhamento. Vemos, portanto, como as questões relacionadas à autoria, ao seu entendimento como algo de natureza coletiva ou privada, se encontra hoje, como uma questão de fundo, por trás de uma das principais disputas políticas e econômicas travadas na atualidade. A esta altura, cabe analisar com um pouco mais de profundidade o conceito de *commons* como a chave para se compreender o que está em jogo nesse embate.

4.3 O significado do *commons*

A defesa da livre circulação de dados como uma estratégia para o pleno desenvolvimento das dinâmicas de cooperação produtiva tem como base a noção de *commons*. O termo em inglês, como alerta Silveira (2007), guarda uma riqueza semântica que pode ser perdida se simplesmente o traduzirmos para o português “comum”, por isso a fim de preservar seu sentido mais amplo, de modo geral, os pesquisadores têm optado por manter a palavra no idioma original.

De forma resumida podemos dizer que os *commons* são recursos de uso compartilhado. Para Benkler (2007), eles podem ser divididos em quatro categorias, baseadas em dois parâmetros. Primeiramente, se são abertos a todos ou restritos a um grupo. Os espaços públicos, como praças ou estradas, e ainda os oceanos e o próprio ar que respiramos

são exemplos de *commons* abertos. Já recursos delimitados como, por exemplo, áreas de pasto compartilhadas por uma comunidade rural podem ser vistas como *commons* de acesso limitado. Embora classifique o segundo caso como *commons*, este autor admite que talvez sejam mais bem definidos como exemplos de regime de propriedade comum na medida em que funcionam em moldes proprietários, acessíveis apenas aos membros de determinado grupo.

Outro parâmetro usado por Benkler é se são regulados ou não. Grupos restritos em geral têm regras, de forma mais ou menos elaborada, e *commons* abertos variam, podem ter algum tipo controle, como o uso de calçadas, ruas ou estradas, ou podem ser abertos, como o ar. E não podemos deixar de citar o recurso fundamental tratado há até determinada época como *commons* abertos, que diz respeito diretamente à disputa que mencionamos em relação à dinâmica de compartilhamento de dados na rede:

O recurso mais importante que governamos como *commons* abertos, sem o que a humanidade não poderia ser concebida, é todo o conhecimento anterior ao século XX, a maior parte do conhecimento científico da primeira metade do século XX e grande parte da ciência e do conhecimento acadêmico contemporâneos (BENKLER, 2007, p. 13-14).

Percebemos que, assim como o processo autoral que analisamos anteriormente, a dinâmica de produção do conhecimento é uma prática social construída historicamente, cujas características variam de acordo com diferentes momentos históricos e contextos sociais. Esta constatação, aparentemente simples, é fundamental para que se tenha uma visão mais abrangente dos desafios que enfrentamos na atualidade frente às transformações trazidas pelo capitalismo cognitivo. Como as formas de autoria e de produção do conhecimento não são processos naturais, ou universais, podem e devem, portanto, ser questionados e reformatados a fim de acompanhar os novos contextos culturais e econômicos.

Para analisar o conhecimento e a cultura como um *commons* existe uma outra característica deste tipo de recurso que merece ser destacada: a natureza não rival e não exclusiva dos bens imateriais. Este é o ponto que criou o grande diferencial entre o capitalismo fordista, baseado na produção de bens materiais, para o cognitivo, feito da manipulação de bens simbólicos imateriais. No caso de bens rivais, o acesso de uma pessoa a determinado recurso representa de alguma maneira a interdição ou perda do acesso de outros. Podemos pensar em qualquer bem dessa natureza, uma caneta, um carro ou um CD. Se eu empresto a alguém, fico privado de seu uso. Já se transmito uma ideia, um *software*, um arquivo de texto ou de música, passo a compartilhar do uso desse bem com outra pessoa. Eu cedo, mas não perco, ao contrário, de alguma forma eu amplio. Amplio o uso desse bem e

amplo também minhas trocas na economia da dádiva que modula as relações na rede (CASTELLS, 2003; RHEINGOLD, 2003). Não é difícil perceber o significado desta diferença. Os bens não rivais têm uma propriedade disseminadora que é capaz se multiplicar sem cessar e se desdobrar infinitamente. Estes são os bens imateriais que têm por característica a não escassez e, não só isso, mas também um grande potencial criativo. A informação e o conhecimento fluem pela rede como matéria prima fonte de produções derivadas: novas criações, distintas ou remixadas.

A importância do *commons* é ainda mais determinante quando se pensa na produção da inovação, que é hoje talvez a maior fator gerador de riqueza na economia baseada no conhecimento. Diversos autores (LESSIG, 2005; BENKLER, 2007; COCCO, 2003) têm argumentado sobre o valor da natureza compartilhada dos dados para que o florescimento do novo se dê da forma mais profícua possível. Não é o foco desta tese aprofundar neste tema, mas vale citar a sua relevância para se compreender como a liberdade do fluxo da informação hoje atende não só aos interesses de pessoas que defendem o seu direito de usufruir de forma mais plena dos bens imateriais, para o desenvolvimento de sua cultura, como também, e este é o ponto talvez mais determinante, interessa ao próprio capitalismo que fluxo esteja desimpedido.

Chegamos então a maior contradição do modelo capitalista na atualidade, quando a propriedade passa a representar um obstáculo à geração de riqueza:

A propriedade se torna um entrave ao modo de produção capitalista. Estamos aqui em presença de uma nova contradição interna ao capital: quanto mais o comum é estrangulado como propriedade, mais sua produtividade é reduzida; e, no entanto, a expansão do comum sapa as relações de propriedade de uma maneira geral e fundamental (HARDT, 2010, p. 7).

Neste sentido, percebemos um conflito na atual fase do capitalismo que se dá entre os que detinham o poder econômico, baseado no controle sobre a reprodução – podemos citar aí a toda a indústria cultural baseada na produção de cópias: editoras; gravadoras; grandes estúdios de cinema e companhias de mídia de massa em geral – e empreendimentos que agora abrem outros caminhos baseados na liberação do conteúdo e na produção de novos modelos de negócio, como o próprio *software* livre, do qual falaremos mais adiante, as novas grandes empresas da Internet, como *Google* e *Facebook*, e ainda as antigas empresas de informática que se renovaram apostando no conhecimento aberto, como a IBM. Um embate entre o antigo modelo da economia material, no qual era possível rastrear e controlar a circulação de cópias, e o novo modelo da economia cognitiva imaterial, que não é monitorável. Ou a disputa entre

duas dinâmicas, na qual a antiga estrutura resiste, mas já não é capaz de dar conta do novo paradigma econômico. Como explica Lessig:

“A crude economics is skeptical of this dynamic of the old versus the new—not skeptical that the old have an interest in resisting the new, but skeptical that they have the means. If the new represent a more efficient technology, then, over time, that efficiency will drive out the old” (LESSIG, 2001, p. 139).⁴⁵

Pesquisadores como Benkler e Lessig lembram que a própria constituição da Internet é uma prova bastante consistente do valor do conhecimento aberto, ou da disponibilização do saber ao *commons*, de modo a incentivar a inovação. Os cientistas e acadêmicos que estiveram envolvidos na criação da Internet optaram por uma estrutura distribuída, com tecnologia ponto-a-ponto, que estabeleceu um padrão aberto para a invenção de novas tecnologias. Depois disso, Tim Berners-Lee, o inventor da *World Wide Web*, manteve na plataforma o mesmo padrão aberto e flexível, apto a interagir com uma multiplicidade de outros *softwares*, pois entendia que ela deveria ser um meio de comunicação para compartilhar conhecimento (BERNERS-LEE, 1998). E assim, desde sua criação, a rede de computadores tem sido plataforma para o desenvolvimento de um sem número de aplicativos e serviços nas mais diversas áreas, incluindo comércio, redes sociais, fóruns ativistas, redes de compartilhamento etc.

Esses são apenas alguns exemplos de importantes decisões na definição dos padrões da comunicação mediada por computador que moldaram um ambiente extremamente fértil para a proliferação da inovação, porque se basearam na opção de manter o saber dessas criações disponíveis a todos, a fim de incentivar o seu desenvolvimento e aperfeiçoamento. Esses dois estratos, a estrutura física da rede e os *softwares* responsáveis pela transferência de dados, representam as duas primeiras camadas, segundo a análise de Benkler, que constituem o *commons* da rede. A terceira camada, que é a que mais interessa a esta pesquisa, é aquela do conteúdo propriamente dito, a informação que circula sobre as primeiras duas camadas.

Em cada um desses níveis existe a disputa entre aqueles que querem assegurar a manutenção do padrão aberto e dos que pretendem limitá-lo, torná-lo escasso a fim de poder controlar e mercantilizar a riqueza que circula pelas redes. Neste contexto, reconhecemos a importância do conceito de *commons* na delimitação desse conflito, já que eles representam por excelência aquilo que não pode ser apropriado de forma privada (SILVEIRA, 2007).

⁴⁵ A tradução é nossa: “A economia bruta é cética em relação a esta dinâmica do velho contra o novo - não cética porque o velho tenha interesse em resistir ao novo, mas cética quanto a que tenha os meios. Se o novo representa uma tecnologia mais eficiente, então, ao longo do tempo, a eficiência vai expulsar o velho”.

Os *commons* são, em síntese, tudo aquilo, território ou bem, que é compartilhado socialmente e está disponível a todos. O conhecimento como *commons* é o conhecimento aberto para a inovação, já a cultura como *commons* é a cultura aberta à recriação. São portanto a matéria-prima dos processos autorais interativos que se dão em rede. No entanto, de acordo com Lessig, nunca estiveram tão ameaçados: “*Jamais em nossa história tão poucos tiveram um direito legal de controlar tanto do nosso desenvolvimento cultural como agora*” (LESSIG, 2005, p. 153, grifos do autor).

Por outro lado, talvez se possa afirmar que nunca em nossa história tantas pessoas estiveram, portanto, agindo contra a lei ou, dito de outra maneira, praticando a desobediência civil. Ao redor do mundo, milhões de pessoas incorporaram o hábito de baixar arquivos de música, vídeo e texto, ou seja, de se relacionar com os bens imateriais, cultura e conhecimento, que circulam na Internet como parte de um *commons* a ser compartilhado. E não há dúvida de que, apesar de toda a campanha contra a “pirataria”, é cada vez mais difícil convencer as pessoas de que a prática de partilhar cultura e conhecimento é crime. Como alerta Lessig, temos hoje um enorme contingente da população que está agindo fora da lei por desrespeitarem as restrições previstas na legislação de Direito Autoral. Esta não é uma tese sobre fundamentos jurídicos, mas não podemos deixar de constatar, e registrar, o descompasso entre a legislação vigente e práticas sociais amplamente disseminadas.

Cabe ressaltar que o modelo autoral interativo, nosso objeto de estudo, está inserido dentro da lógica da ampla circulação de dados que estamos analisando. Por exemplo, a construção de uma publicação como a Wikipédia, com seus milhões de artigos escritos por milhares de colaboradores, só é possível porque se faz com base na apropriação de informações livres de Direito Autoral disponíveis na Internet e, paralelamente, se estrutura em uma rede de conexões, com *links* que remetem às mais variadas fontes de informação, como um grande banco de dados hipertextual planetário aberto ao acesso de todos. Quanto mais informações livres em circulação, maior a riqueza e qualidade da publicação. Ao contrário, quanto mais restrições ao compartilhamento de dados, mais empobrecida ela se tornará. Não à toa, a Wikipédia liderou recentemente o protesto mundial, em 18 de janeiro de 2012, contra a aprovação dos projetos *Stop Online Piracy Act* (SOPA) e *Protect IP Act* (PIPA), apresentados no Congresso dos Estados Unidos com o objetivo de endurecer a fiscalização e a punição a atos de violação do direito de propriedade intelectual através da Internet. Se aprovadas, as proposições, por suas excessivas restrições, representariam o fim da cultura digital como

prática de compartilhamento, razão pela qual foram comparadas a um ato de censura da livre expressão⁴⁶.

Ao analisar a necessidade de revisão na regulamentação da circulação da informação na rede, Barbrook (2003) argumenta que o paradigma da rede, baseado na liberdade de expressão e na economia da dádiva, está incentivando o surgimento de novos modelos de negócio, ou comércio, mais adaptados às características flexíveis da comunicação mediada por computador. E esses modelos cada vez mais se baseiam em trocas interativas nem sempre baseadas nas regras da propriedade intelectual. “De maneira completamente espontânea, as pessoas estão optando por compartilhar conhecimento em vez de negociar mercadorias na rede. O progresso tecnológico está em simbiose com a evolução social” (BARBROOK, 2003, p.142). Mais que isso, afirma este autor, os interesses econômicos de uma minoria não conseguirão prevalecer sobre as liberdades políticas da maioria: a liberdade de compartilhar cultura e conhecimento como um bem comum a ser partilhado pelos cidadãos com vistas ao melhor desenvolvimento dos recursos sociais.

Estamos no meio de um embate, de desdobramento ainda imprevisível, onde de um lado estão as empresas de mídia, e seus representantes legais, e de outro, parte significativa da população mundial. Como já argumentamos, os *commons* têm também um caráter de construção histórica, já que variam em diferentes períodos. Cabe, portanto, à sociedade debater e decidir que tipo de bens, produção ou território devem ser inseridos na esfera do *commons* a fim de garantir o seu mais pleno desenvolvimento. E, para isso, é fundamental esclarecer os conceitos sobre os quais se assenta o debate a fim de não tomar como universais ou imutáveis práticas ou convenções sociais que precisam ser reformuladas para se adequar a cada novo contexto econômico e sociocultural. Ou nas palavras de Benkler:

*What has determined the commons is the **character of the resource** and how it relates to **a community**. In theory, any resource might be held in common (whether it would survive is another question). But in practice, the question a society must ask is which resources **should be**, and for those resources, **how** (BENKLER, 2006, p. 35, grifos do autor).*⁴⁷

A fim de complementar o quadro que estamos montando sobre a cultura de compartilhamento existente nas redes de comunicação, é preciso destacar a trajetória de atores sociais que foram os responsáveis por instituir o valor do *commons* como constituinte da

⁴⁶ Mais informações sobre o projeto SOPA em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Stop_Online_Piracy_Act>. E sobre o projeto PIPA em: <http://en.wikipedia.org/wiki/PROTECT_IP_Act>. Acesso em: 19 jan. 2012.

⁴⁷ A tradução é nossa: “O que tem determinado o *commons* é o caráter do recurso e como ele se relaciona com a comunidade. Em teoria, qualquer recurso pode ser estabelecido como um *commons* (o modo como ele se manteria é outra questão). Mas na prática, a questão que uma sociedade deve se perguntar é quais são os recursos que *deveriam sê-lo*, e para estes recursos, *de que maneira*”.

chamada comunicação mediada por computador. Conhecidos como *hackers*⁴⁸, esses trabalhadores da economia imaterial representam, na visão de André Gorz (2003), uma dissidência do capitalismo digital.

4.4 O legado da cultura *hacker*

O interesse em desenvolver aqui, mesmo que de forma breve, uma reflexão sobre a cultura *hacker* se dá porque entendemos que foram os valores dessa cultura que formaram as bases da comunicação mediada por computador que, por sua vez, está diretamente relacionada com o tema de nossa pesquisa⁴⁹. Nos referimos, especialmente, à ênfase dada à cooperação produtiva como seu modelo de trabalho e à defesa do livre fluxo de informação como condição para a plena realização desse modelo.

A história desses aficionados por tecnologia começa no final da década de 50 do século passado, quando participaram da chamada revolução informática, impregnando o que seria mais um projeto de expansão tecnológica com sua cultura libertária. A ação dos *hackers*, sobretudo, foi determinante para gerar um tipo de ocupação da rede, na qual as relações de trocas entre parceiros são privilegiadas. Essas parcerias, que estiveram presentes desde a criação da Internet, povoaram a rede e inverteram o seu propósito inicial de ser um espaço de comando e controle. As novas associações geradas pelas redes de parceria fazem o conhecimento crescer exponencialmente como capital social partilhado, e afirmam sua potência de comunicação e de gestão do bem-comum (ANTOUN, 2004).

Herdeiros do modelo de produção do conhecimento científico praticado pela academia (CASTELLS, 2003; RAYMOND, 2001), no qual a evolução da ciência se dá pela troca de informação e colaboração entre pesquisadores, radicalizaram a máxima do conhecimento compartilhado como a base de seu modelo de cooperação produtiva, transformando-a em uma bandeira pela livre circulação de informação entre parceiros na rede. Fazem parte da classe dos trabalhadores do imaterial, profissionais altamente qualificados. No entanto, não desejam

⁴⁸ De acordo com a primeira acepção do termo encontrada no *Jargon File*, um repositório sobre a cultura *hacker* desenvolvido coletivamente pela comunidade, *hacker* é “uma pessoa que gosta de explorar em detalhes os sistemas de programação e suas capacidades, ao contrário da maioria dos usuários que preferem aprender só o mínimo necessário”. A tradução é nossa: “*A person who enjoys exploring the details of programmable systems and how to stretch their capabilities, as opposed to most users, who prefer to learn only the minimum necessary.*” Disponível em: <<http://www.catb.org/jargon/html/H/hacker.html>>. Acesso em: 12 jan. 2012.

⁴⁹ Sobre a influência da cultura *hacker* na criação da Internet ver MARTINS, Beatriz Cintra. **Cooperação e livre fluxo da informação. A influência da cultura *hacker* na definição dos padrões da Comunicação Mediada por Computador.** Razón y Palabra, n. 52, 2006b. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n52/10Cintra.pdf>>. Acesso em: 12 jan. 2012.

se incluir na elite desse novo modelo produtivo, mas sim professar outros valores de vida: têm o prazer como sua mais forte motivação no trabalho e defendem o compartilhamento das informações como o método de sua produção. Filiam-se a uma outra ética, como argumenta Himanen (2001), oposta à ética protestante do trabalho, definida por Max Weber. Enquanto a ética protestante tem o trabalho como valor em si mesmo e como dever, para o *hacker* trabalho é paixão e divertimento. Diversão não como um passatempo sem compromisso ou esforço, mas, ao contrário, uma diversão acompanhada de grande dedicação.

É notório também como a reputação, o grande balizador das relações produtivas entre os *hackers*, tornou-se a moeda de troca da produção em rede, onde o retorno financeiro é muitas vezes relegado a segundo plano, em prol da valorização de sua reputação entre os pares. Como afirma André Gorz:

Relações de saber e produção de saber apontam a saída para escapar às relações mercantis e à sociedade da mercadoria desde que possam se desenvolver livremente sem o constrangimento da valorização. Os que desenvolvem o *software* livre e a rede livre vivenciam a possibilidade concreta dessa saída, e encontram ao mesmo tempo os limites que os poderes dominantes têm-se esforçado para impor à sua atividade. É uma luta no interesse de toda a sociedade (GORZ, 2005, p. 68).

Além de terem influenciado as práticas sociais na rede com a disseminação da cooperação produtiva como seu método de trabalho, os *hackers* contribuíram de maneira determinante para a reconfiguração do Direito Autoral e mesmo da concepção de autoria. O movimento do *software* livre, iniciado na década de 80 pelo pioneiro Richard Stallman, rendeu não só uma ampla e bem-sucedida produção de programas feitos de forma aberta e coletiva, como o sistema operacional *Linux*, por exemplo, o maior concorrente em escala mundial do proprietário *Windows*, mas também uma nova forma de se entender e praticar a autoria de *softwares*.

Os programadores trabalham de forma colaborativa e auto-organizada, cada um dando sua contribuição para o aperfeiçoamento de determinado programa, e distribuem sua produção de maneira ampla e aberta para que mais profissionais possam conhecer e interferir no desenvolvimento do produto, eliminando o caráter proprietário e fechado, e mesmo acabado, da obra criada. O importante não é ter a propriedade intelectual das linhas de comando que cada um criou, mas sim de ter o seu nome creditado como um dos que contribuíram na sua construção. Neste ponto, a remuneração pode ser financeira ou apenas ganho de reputação, que mais tarde poderá render algum tipo de remuneração. Ou pode ser ainda a soma dois. Como já mencionamos, a reputação é uma importante moeda de troca na economia da rede.

No entanto, como um modelo alternativo, baseado não só em uma nova dinâmica produtiva mas também em novas formas de retribuição, foi preciso garantir que sua criação estivesse protegida da apropriação indevida por iniciativas proprietárias. Para isso foi desenvolvida uma licença alternativa que estabelecesse direitos e garantias em outra direção: no lugar do *copyright*, o *copyleft*.

4.5 Licenças alternativas

Como já demarcamos desde o início, esta tese não tem a pretensão de dar conta dos aspectos jurídicos do deslocamento da autoria na atualidade, até porque não é essa a nossa área de estudo, mas a fim de complementar nossa argumentação cabe ao menos citar, de forma sucinta, as principais licenças alternativas criadas para dar conta desse novo modelo produtivo. Cabe lembrar que estas licenças regulam boa parte da produção autoral interativa nas redes de comunicação, como é o caso dos objetos de estudo desta pesquisa que serão analisados no próximo capítulo.

4.5.1 *General Public License*

A *General Public License* (GPL), idealizada por Stallman em 1989, é a licença mais utilizada em projetos de *software* livre, sendo também empregada em outros projetos colaborativos. A licença se baseia em quatro liberdades:

- A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade nº 0)
- A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade nº 1). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.
- A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade nº 2).
- A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (liberdade nº 3). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.⁵⁰

O importante a se destacar é que, dentro dessa lógica, o fluxo da informação deve ser livre para que os dados circulem o mais amplamente possível a fim de que todos possam interagir de maneira ampla com o programa, inclusive adaptá-lo a suas necessidades. Liberdade é o conceito chave desse movimento, e está especialmente relacionado às possibilidades de uso e modificação dos programas. Esta licença, é interessante observar,

⁵⁰ Informação disponível em: < <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>>. Acesso em: 18 out. 2011.

desloca o foco do direito do autor, como o(s) indivíduo(s) criador(es) e detentor(es) de direitos restritivos sobre a obra, para valorizar o foco na evolução do conhecimento, ou no melhor desempenho do programa, como o objetivo maior a ser alcançado, em prol do qual os direitos proprietários devem ser relativizados.

De acordo com a GPL, os programas devem ser distribuídos com o código-fonte aberto para que sejam passíveis de modificações e aperfeiçoamentos. Porém estas derivações obrigatoriamente devem manter as mesmas liberdades originais, isto é, devem ser licenciadas da mesma forma para que se impeça a sua apropriação por iniciativas proprietárias. Ou em outras palavras, a licença permite a criação de obras derivadas mas impede a mudança no seu regime de distribuição.

O cerne da questão é a liberdade de ler o código-fonte dos programas. Com acesso à leitura, é possível fazer adaptações de acordo com a necessidade pessoal e poder ter de fato domínio sobre a sua execução. Não só isso, mas também garantir a continuidade do processo de aperfeiçoamento do produto. Isto é, o conhecimento ali contido estaria sempre disponibilizado como fonte para gerar mais conhecimento para, dessa maneira, permitir a sua constante evolução. A semelhança desta postura com a atitude acadêmica de considerar o saber como um bem a ser compartilhado com vistas ao seu próprio desenvolvimento não é mera coincidência, já que os *hackers* são herdeiros diretos da cultura acadêmica.

4.5.2 Creative Commons

A iniciativa da GPL tem inspirado o desenvolvimento de muitas outras licenças alternativas. A mais importante delas, sem dúvida, é a *Creative Commons*, idealizada por Lawrence Lessig, advogado e pesquisador da cibercultura. Sua primeira versão foi lançada em 2002, com o objetivo de oferecer um espectro de opções de proteção para obras culturais, como textos, música, filmes, imagens etc. No lugar do conceito de “Todos os direitos reservados”, do *Copyright*, ou de “Nenhum direito reservado”, do Domínio Público, a CC propõe a existência de alguns direitos reservados. A licença mantém o direito de autor, assim como os direitos conexos, mas pode autorizar a priori alguns direitos a mais, de acordo com a especificação escolhida pelo autor da obra.

Desse modo, é possível montar variações da licença de acordo com os seguintes atributos: permissão de uso comercial ou não; permissão de transformação da obra ou não; e na segunda opção, é possível ainda escolher entre permitir a transformação desde seja mantida a mesma licença ou não. Além disso, existem também outras modalidades específicas, como

as licenças: “Recombinação” ou “*Sampling*”, “Nações em Desenvolvimento” e para *software* livre, chamada “CC-GNU-GPL”⁵¹. O propósito da licença é adequar as produções intelectuais à dinâmica da Internet, permitindo uma circulação mais ampla e maximizando o potencial de compartilhamento e recombinação das obras, típicos da cultura digital.

4.6 O jornalismo *open publishing*

A proposta de uma licença *copyleft* inspirou iniciativas também na área do jornalismo, neste caso motivadas principalmente pelo desejo de assegurar a circulação de discursos não hegemônicos. São inúmeros os projetos editoriais com esse perfil, mas iremos destacar um deles pelo seu pioneirismo e abrangência.

Durante a reunião da Organização Mundial do Comércio, em Seattle, no ano de 1999, organizações alternativas de mídia e ativistas criaram o *Independent Media Center* para viabilizar a cobertura jornalística dos protestos contra o evento, que eram até então ignorados ou noticiados como meras arruaças pela mídia tradicional corporativa. A novidade estava não só na possibilidade de divulgar notícias alternativas sobre os acontecimentos, mas no engajamento dessa nova mídia na luta que ali estava sendo travada.

Com um corpo de repórteres profissionais e amadores (os próprios ativistas), o centro informou minuto a minuto o desenrolar dos conflitos através de matérias, fotos, áudios e vídeos, e recebeu mais de dois milhões de *hits* naquele período. Produziu também um jornal que foi distribuído pela Internet em várias localidades, e transmitiu as notícias por rádio pela rede de computadores. Dessa forma, deu uma nova dimensão aos protestos, por um lado, tornando-os mais visíveis e reconhecidos pelo resto da sociedade, por outro lado, funcionou como um instrumento de comunicação e organização do próprio movimento, permitindo sua constante rearticulação frente à repressão policial⁵².

Seu modelo de edição, chamado de *open publishing*, permite que qualquer pessoa insira conteúdo, tornando a autoria da publicação um processo coletivo e plural⁵³. O IMC não foi o primeiro a adotar este modelo – temos o exemplo do pioneiro *Slashdot*⁵⁴ – e nem

⁵¹ Informações disponíveis em:

<<http://www.creativecommons.org.br/index.php?option=content&task=view&id=41>>. Acesso em: 18 out. 2011.

⁵² Sobre este episódio conferir ANTOUN, Henrique. **Jornalismo e ativismo na hipermídia: em que se pode reconhecer a nova mídia**. X ENCONTRO DA COMPÓS, UnB, Brasília, 2001. Anais... Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2001.

⁵³ Este sistema, não à toa, também é chamado de jornalismo *open source*, em uma comparação com o modelo aberto de produção de *software*.

⁵⁴ A interface do *Slashdot* é diferenciada, configurando-se em um fórum de discussão. Mesmo assim, o *website* pode ser considerado como um modelo de *open publishing*.

tampouco é o único – o popular *Youtube*⁵⁵ funciona dentro da mesma lógica. No entanto, o centro é referência importante por se configurar numa luta pelo livre fluxo da informação ou, mais especificamente, de versões alternativas dos acontecimentos. De acordo com o próprio *site*:

*The Independent Media Center is a network of collectively run media outlets for the creation of radical, accurate, and passionate tellings of the truth. We work out of a love and inspiration for people who continue to work for a better world, despite corporate media's distortions and unwillingness to cover the efforts to free humanity.*⁵⁶

Hoje existem cerca de 150 centros de mídia independente⁵⁷ espalhados pelo mundo todo, de acordo com dados do próprio *website*. No Brasil temos o Centro de Mídia Independente desde 2000, atualmente com 12 coletivos locais espalhados por diferentes pontos do País.

A ideia de um jornalismo feito pelo próprio público, no qual os papéis de leitores e jornalistas se confundem, se disseminou em inúmeros projetos ao redor do mundo. Em nível internacional, podemos citar o coreano *OhmyNews*⁵⁸ que pratica o que chama de jornalismo cidadão, no qual publica notícias editadas por cidadãos repórteres. O brasileiro Overmundo, objeto de estudo de caso desta tese, é outro representante desta vertente de publicações jornalísticas que têm seu processo de edição aberto ao público que participa da produção de conteúdo de forma interativa.

4.7 Outra conclusão parcial

Se a plataforma do hipertexto fornece as condições materiais para a realização da autoria interativa, o contexto do capitalismo cognitivo explica o ambiente no qual essas produções puderam proliferar até alcançar a dimensão que chegaram. É um modelo produtivo que se baseia na comunicação e na cooperação para gerar riqueza e que tem no computador o seu instrumento de trabalho e na rede o seu território de trocas e disseminação.

⁵⁵ Endereço eletrônico em: <<http://www.youtube.com>>.

⁵⁶ A tradução é nossa: “O Centro de Mídia Independente é uma rede de meios de comunicação coletivamente dirigida para a criação de narrativas da verdade radicais, precisas e apaixonadas. Trabalhamos inspirados no amor pelas pessoas que continuam a trabalhar por um mundo melhor, apesar de distorções da mídia corporativa e de sua má vontade em cobrir os esforços para libertar a humanidade”. Disponível em: <<http://www.indymedia.org/pt/static/about.shtml>>. Acesso em: 05 jan 2012.

⁵⁷ Dado disponível em: <<http://docs.indymedia.org/view/Global/FrequentlyAskedQuestions>>. Acesso em: 05 jan. 2012.

⁵⁸ Endereço eletrônico em: <<http://english.ohmynews.com/>>.

Essas características geraram uma contradição para o próprio capital: como reter o fluxo de informações, assegurando um regime de escassez que garanta o lucro, se sua própria dinâmica produtiva implica na ampla circulação de dados? Este é o paradoxo que está por trás do embate que presenciamos na atualidade entre um novo modelo de produção e distribuição de bens intelectuais que emerge e uma antiga ordem que quer manter intactos seus ganhos.

Mas será possível, como quer ainda parte significativa da indústria de bens culturais, coibir essa torrente pelo livre fluxo e compartilhamento da informação e do conhecimento pelas redes de comunicação? No nosso entender, esse é um movimento sem volta que faz parte de mudanças de fundo na sociedade contemporânea que dizem respeito, entre outras coisas, ao lugar do conhecimento na economia.

Na atualidade, o conhecimento se transformou no próprio motor do processo produtivo: o saber é a fonte para a produção de novos saberes. Para garantir o fluxo da criação de mais saberes, o conhecimento precisa ser compartilhado. Esta é a lógica que está por trás da transformação na distribuição dos bens imateriais na sociedade contemporânea, e como diz respeito à própria vitalidade do sistema produtivo, não há como freá-la. Esta contradição no seio da produção capitalista desestabiliza os marcos regulatórios que até então normatizavam as formas de circulação da riqueza e forçam a sua reformatação e atualização.

Pensar a historicidade da questão autoral, como propomos nesta tese, ajuda a enxergar a mutabilidade das práticas sociais de produção dos bens intelectuais e a necessidade de se redefinir os parâmetros jurídicos para atender a essa nova configuração da produção cultural. Também será preciso criar novas formas de garantir a remuneração aos criadores, o que já vem sendo experimentado na atualidade especialmente na área da música⁵⁹. No entanto, a busca por novos marcos legais deverá partir do princípio de que na atualidade a circulação do conhecimento e da cultura deve ser a mais ampla e livre possível. Se não levar isso em conta, corre o risco de fracassar, já que a dinâmica de circulação desses bens mudou efetivamente.

Não há como voltar ao modelo do passado se, como vimos, o contexto tecnológico e econômico foi significativamente transformado. Neste sentido, o conceito de *commons* surge como o demarcador daquilo que está em disputa no embate entre as antigas e as novas formas de produção e distribuição do conhecimento e da cultura na sociedade. Em nossa análise, ele representa aquilo sobre o que a sociedade deve chegar a uma nova definição.

⁵⁹ Uma boa coletânea de experiências de novos negócios da música dentro da lógica da cultura digital pode ser encontrada em: <<http://estrombo.com.br/>>. Acesso em: 20 jan. 2012.

5 A AUTORIDADE

Como já mencionamos, um dos sentidos etimológicos da palavra autor remete à ideia de autoridade. Assim, é interessante explorar como em cada época se constituiu essa relação entre a produção textual e uma instância de sua validação. Se, com base no pensamento de Foucault, autor é aquilo que dá forma ao discurso, autoridade, segundo Abbagnano, é “qualquer poder de controle das opiniões e dos comportamentos individuais ou coletivos, a quem quer que pertença esse poder” (ABBAGNANO, 2000, p. 98).

Vimos que na Antiguidade havia a referência à herança cultural, simbolizada pelas musas inspiradoras, que garantia o pertencimento de uma dada criação, um poema por exemplo, àquela tradição. Já na Idade Média, a *auctoritas* representava a entidade, formada por clérigos, que assegurava a validade do conteúdo. Os textos, especialmente os estudos bíblicos, eram referendados por esse instrumento coletivo de validação. Já na Modernidade, cresceu a figura do autor individual como aquele capaz de criar e também de oferecer consistência ao texto, por seu talento ou especialidade. O nome do artista, então, ganhou o status de chancela sobre a produção, garantindo seu valor, no lugar de critérios mais coletivos que tinham força em períodos passados.

Mais tarde, durante o século XX, mesmo com o questionamento da natureza subjetiva da autoria, a produção textual continuou referenciada à assinatura do especialista ou do artista como fator de qualificação dos textos. Do ponto de vista da validação da obra, importava saber quem escreveu e sob quais credenciais, científicas ou artísticas, para legitimar determinada produção. Cabe pontuar que a construção do renome de um artista ou especialista não se dá de forma autônoma, mas está inserida em uma dinâmica social da qual participam instituições, como as companhias editoriais, os coletivos de artistas e o meio acadêmico, que por sua vez estabelecem os critérios de qualificação para se alcançar o status de autor digno de publicação.

No entanto, na atualidade, a produção no meio digital, feita de forma interativa, tem demandado novos modos de valoração, com a criação de diferentes sistemas de avaliação que transferem para um coletivo a tarefa de qualificar o que foi publicado, destacando o mais relevante e descartando o ruído. Nesse sentido, os processos autorais em rede estão ensejando o surgimento de um tipo de autoridade distribuída, com o objetivo de dar conta da qualificação do conteúdo dentro de uma lógica também interativa. O modelo distribuído de legitimação da produção textual acompanha as novas formas autorais interativas, e pode representar, ao mesmo tempo, uma escolha conceitual por um sistema de validação feito do

mesmo modo interativo e também uma decisão pela eficácia, pela dificuldade de dar conta do grande número de intervenções em projetos de grande porte.

Um bom exemplo da confluência dessas duas opções é o *website Slashdot*, um dos projetos pioneiros na Internet, criado em 1997 e dedicado à comunidade *hacker*. O *site* funciona como um fórum de discussão no qual diariamente são postadas notícias que recebem comentários do público. No início, os próprios administradores do projeto eram responsáveis por moderar os debates, incentivando a troca de idéias e minimizando os ruídos causados por aqueles que estavam mais interessados em tumultuar as discussões, com comentários ofensivos, provocativos ou totalmente fora do assunto. Porém, em pouco tempo, o volume de trabalho cresceu muito, com centenas de comentários diários, tornando a tarefa inviável para uma pequena equipe. A decisão foi passar essa tarefa para o próprio público participante, que ficou então responsável por assegurar a qualidade do fórum, ao pontuar positiva ou negativamente os comentários, e assim ajudar na formação de um ranking para destacar as melhores contribuições ao debate⁶⁰.

O sistema adotado pelo *Slashdot* serviu de inspiração para muitos outros projetos, inclusive para o brasileiro Overmundo, que será analisado mais adiante. O princípio de delegar ao público a tarefa de dar qualidade ao conteúdo tem sido empregado por inúmeras publicações, entre elas, por exemplo, o *website* de notícias *Digg*⁶¹, no qual o próprio público publica e comenta as notícias atuais relevantes e as organiza na interface através de um sistema distribuído de pontuação. Além da participação intencional em sistemas de pontuação como os citados, podemos também incluir no modelo distribuído de validação os sistemas autônomos existentes em muitas publicações que destacam, por exemplo, as notícias mais lidas, as mais comentadas e as mais enviadas, como o existente no portal do jornal Folha de São Paulo⁶². Dessa forma, o comportamento do público leitor é que dá destaque a uma parte do conteúdo em detrimento de outra.

Outra forma de legitimação da produção textual pela Internet pode ser observada nas redes sociais nas ações de compartilhamento de informação. Na rede de *microblog Twitter* é comum o uso dos chamados *retweets*, quando se posta algo já postado por outra pessoa mantendo a referência da origem. Assim se estaria referendando aquele conteúdo ou afirmando a sua importância, ao repassá-lo para seus seguidores, como são chamadas as

⁶⁰ Sobre o sistema de moderação do *website Slashdot*, conferir MARTINS, Beatriz Cintra. **Cooperação e controle na rede: um estudo de caso do *website Slashdot.org***. 2006a. 115f. Dissertação de Mestrado. ECO/UFRJ.

⁶¹ Endereço eletrônico em: <<http://digg.com/>>.

⁶² Endereço eletrônico em: <<http://www.folha.uol.com.br/>>.

pessoas que se conectam a determinado participante desta rede a fim de receber suas postagens. Do mesmo modo, podem ser analisadas as operações de “curtir” e “compartilhar” na rede social *Facebook*. A primeira vale como uma espécie de aprovação sobre o que foi publicado por determinada pessoa. O segundo é similar ao *retweet*, funciona como repassar a postagem de outra pessoa para seus contatos na rede.

Essas são algumas das novas formas de legitimação da produção textual que estão sendo criadas dentro da dinâmica da comunicação em rede. Em comum elas têm a característica de se aproveitarem da conectividade e interatividade da rede para estruturarem novos modelos de validação do texto. No entanto, não se pode afirmar que esses modelos distribuídos tenham substituído os formatos anteriores de legitimação, baseados em estruturas mais centralizadas, como demonstraremos na próxima seção.

Neste capítulo iremos explorar os sistemas de validação coletiva presentes nos *sites* Wikipédia e Overmundo. Foram escolhidos dois objetos de estudo que têm sistemas de validação bastante distintos, o que enriquece a nossa análise na medida em que nos permite examinar modelos diferenciados e, ao mesmo tempo, já consolidados de publicações eletrônicas com sistemas editoriais interativos. No caso da Wikipédia, além do estudo de sua interface, foi possível fazer um levantamento anterior de dados sobre características e problemas do projeto através da revisão bibliográfica de outros trabalhos como apresentaremos a seguir.

5.1 O modelo da Wikipédia

A Wikipédia, autoproclamada a enciclopédia livre, foi lançada por Larry Sanger e Jimmy Wales em 15 de janeiro de 2001. A publicação é tida como livre porque qualquer pessoa com acesso à Internet pode consultá-la e, se achar pertinente, editar seus artigos⁶³. Antes de editar, pode preferir discutir com a chamada comunidade de participantes as suas propostas de alteração. Também é possível criar novos artigos sobre temas que ainda não tenham sido explorados, ajudando dessa forma a manter a publicação atualizada sobre os assuntos mais recentes. Este é, sem dúvida alguma, o projeto de autoria interativa colaborativa de maior dimensão da atualidade, com seus mais de 15 milhões de colaboradores registrados, dos quais 136.517 são considerados ativos por terem feito edições nos últimos 30 dias, além

⁶³ É importante ressaltar que alguns verbetes polêmicos têm tido sua edição controlada pelos administradores a fim de impedir que a publicação se torne palco de disputas infinitas. É o caso dos artigos de páginas protegidas, medida que tem diferentes níveis de restrição e de tempo de duração. Mais informações em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_protegida>. Acesso em: 28 out. 2011.

de um número desconhecido de colaboradores anônimos⁶⁴, e cerca de três milhões e oitocentos mil artigos na versão em inglês e mais de 700 mil em português⁶⁵.

O projeto nasceu do desejo de se desenvolver uma enciclopédia da mais alta qualidade e acessível a todas as pessoas do mundo em seu próprio idioma. No início, era apenas um complemento de outro projeto, a Nupedia, uma enciclopédia *on-line* escrita por especialistas, que durou de março 2000 até setembro de 2003, e não chegou nem perto do tamanho e da popularidade da Wikipédia⁶⁶. A publicação é baseada no sistema *wiki*, uma linguagem de programação de *websites* que permite a edição do conteúdo das páginas de forma simples por qualquer usuário.

Inicialmente todo o conteúdo do *site* era coberto pela licença de documentação livre GNU *Free Documentation License* (GFDL), uma derivação da licença GPL voltada para a documentação vinculada a *softwares*⁶⁷. Com o passar do tempo, percebeu-se a necessidade de se adotar uma licença mais adequada ao projeto especialmente pela dimensão de colaboradores envolvidos e pela dificuldade de seguir à risca as determinações dessa licença numa publicação com milhões de artigos. Foi então apresentada uma proposta, seguida de votação e aprovação pela comunidade, para a adoção paralela da licença *Creative Commons Attribution ShareAlike 3.0*⁶⁸. Sendo assim, desde 1º de novembro de 2008 a enciclopédia eletrônica tem uma dupla licença de conteúdo. De forma resumida, o licenciamento estabelece que todo o conteúdo pode ser copiado, distribuído e remixado, desde que atribuída a autoria. Por outro lado, as obras derivadas devem ser distribuídas pela mesma licença⁶⁹.

Na interface da publicação, acima de cada verbete, existem quatro abas que ao serem clicadas dão acesso a diferentes áreas, como pode ser observado na Figura 7. A primeira delas refere-se ao artigo, contendo a definição do verbete e demais informações, que correspondem ao conteúdo das enciclopédias impressas. A segunda aba dá acesso à área de discussão, usada para se colocar questões relacionadas ao tema, como dúvidas, sugestões de complementação ou mesmo indicação de incorreções. Em uma terceira área o conteúdo do artigo é apresentado em uma caixa de edição, na qual é possível fazer alterações ao texto original. Basta salvar a

⁶⁴ Dados disponíveis em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Special:Statistics>>. Acesso em: 29 dez. 2011.

⁶⁵ Dados relativos a dezembro de 2011.

⁶⁶ Mais informações sobre a Nupedia podem ser conferidas em:

<<http://features.slashdot.org/article.pl?sid=05/04/18/164213&tid=95&tid=149&tid=9>>. Acesso em: 8 out. 2011.

⁶⁷ Mais informações sobre a licença GFDL podem ser conferidas em: <<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>>. Acesso em: 28 out. 2011.

⁶⁸ Mais informações sobre a licença *Creative Commons Attribution ShareAlike 3.0* podem ser conferidas em: <<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/lu/deed.en>>. Acesso em: 28 out. 2011.

⁶⁹ A adoção de dupla licença tem uma série de detalhes e especificações que podem ser conferidas em: <http://meta.wikimedia.org/wiki/Licensing_update/Questions_and_Answers#Dual_licensing>. Acesso em: 28 out. 2011.

modificação para que a página será automaticamente atualizada, sem passar por nenhum tipo de controle de edição antes de sua publicação. Uma última área apresenta o histórico de todas edições realizadas.

The screenshot shows the Wikipedia interface for the article "Direito autoral". On the left is a sidebar with the Wikipedia logo and various navigation links like "Página principal", "Conteúdo destacado", and "Portais". The main content area has a tabbed interface with "Artigo" selected. The article title "Direito autoral" is at the top, followed by its origin "Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre." The text explains that "Direito autoral, direitos autorais ou direitos de autor" are denominations used to refer to the rights of authors of their works. A large copyright symbol (©) is shown on the right, with a caption explaining its use. Below the main text, there is a section titled "Copyright '©'" with a list of references and a link to edit the page.

Figura 7 – Interface de um verbete da Wikipédia

A edição da enciclopédia eletrônica se baseia em cinco pilares normativos, a saber: é uma enciclopédia, não outro tipo de publicação; rege-se pela imparcialidade; seu conteúdo é livre e qualquer um pode editar; possui normas de conduta; e não possui regras fixas. O segundo deles é o que nos interessa observar em detalhe, tendo em vista que é o que mais se relaciona com a política editorial propriamente dita. Começamos pela definição de imparcialidade que consta na seção “Políticas e Recomendações” da publicação⁷⁰:

⁷⁰ Informações disponíveis em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Princ%C3%ADpio_da_imparcialidade>. Acesso em: 30 set. 2010.

Segundo este princípio, os artigos da Wikipédia devem ser imparciais, ou seja, devem ser escritos em uma forma com a qual ambos (ou todos) os lados envolvidos possam concordar com ele.

De forma ainda mais esmiuçada:

- Os fatos devem ser apresentados como tais;
- Nenhum artigo pode conter referências a opiniões sem que primeiro sejam apresentados argumentos incontestáveis;
- As opiniões devem ser apresentadas como tal, ou seja, uma opinião deve ser classificada como opinião e deve ser atribuída;
- Nos temas controversos, sempre que possível, devem ser apresentados os pontos de vista de todos os campos em disputa.

Outras diretrizes também orientam a edição dos artigos, como o conceito de verificabilidade, de acordo com o qual todo o material publicado deve ser aferido em uma fonte reputada. Ao lado dele, há a proibição de pesquisas inéditas, ou seja, todo o conteúdo deve ter referências de outras fontes, já que a Wikipédia não é uma fonte primária de dados, o que é uma reafirmação da norma anterior com ênfase no conceito de não originalidade.

Para garantir que essas normas sejam seguidas não basta o trabalho espontâneo do coletivo de colaboradores da enciclopédia. Existe um corpo de participantes que tem atribuições e acessos diferenciados, para atuar como fiscalizadores da ação dos demais usuários, alguns com poder de punição, entre eles: administradores, burocratas, *checkusers*, *stewards* e desenvolvedores⁷¹ que compõem um sofisticado sistema de gerenciamento (BUTLER; JOYCE; PIKE, 2008). Aqueles que têm uma relação mais direta com os demais colaboradores do projeto são os administradores. De acordo com as normas publicadas na enciclopédia, estes usuários não teriam nenhum poder a mais do que os outros. No entanto, na prática, eles têm privilégios, podem bloquear colaboradores, até mesmo outros administradores, eliminar ou restaurar páginas, proteger ou desproteger artigos, bloquear contas de editores e endereços de IP, entre outras ações. Para se ter o estatuto de administrador é preciso já ter feito um mínimo de duas mil edições na enciclopédia, estar registrado a pelo menos seis meses e passar por um processo eleitoral na comunidade⁷².

Como se vê, o critério para alcançar níveis mais elevados na estrutura de gerenciamento da publicação é o engajamento com projeto. Quanto mais se participa, mais se tem acesso aos patamares de decisão. Mesmo quem opta por não assumir tarefas administrativas, com o tempo e o volume de contribuições vai ganhando mais poder. Por

⁷¹ Mais detalhes sobre os diferentes tipos de usuários disponíveis em:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Tipos_de_usu%C3%A1rios>. Acesso em: 01 out. 2010.

⁷² Informações disponíveis em:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Pedidos_de_administra%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 29 dez. 2011.

exemplo, os usuários registrados há mais de 90 dias e que tenham feito pelo menos 300 edições válidas têm direito a voto em decisões importantes na comunidade, como a eliminação de artigos considerados não relevantes, o que é bastante importante pois na prática define o que é ou não publicável na enciclopédia⁷³.

Existe ainda um outro tipo de agente no processo editorial da enciclopédia eletrônica, responsável por parte significativa das ações, que ainda é pouco estudado: os robôs ou, em inglês, *bots*. Para se ter uma ideia da dimensão da atuação desses usuários autômatos, de acordo com as estatísticas do projeto, em janeiro de 2012, estes dispositivos foram responsáveis por 22,4% das edições da Wikipédia em todas os idiomas e por 31% na Wikipédia Lusófona⁷⁴. Sabemos que há atualmente na versão em língua inglesa da enciclopédia nada menos do que 685 programas robôs⁷⁵ em ação e 188 na versão lusófona⁷⁶.

Ao analisar o processo editorial da publicação, Niederer e Dijck (2010) argumentam que a grandiosidade do projeto só é possível pela existência de um sofisticado sistema sociotécnico, composto por normas pré-estabelecidas, protocolos e edições autômatas, que gerencia a interação de contribuições humanas e maquínicas. Estes pesquisadores identificam dois tipos de robôs: os de não edição (ou administrativos) e os de edição (ou co-autores). Os primeiros são responsáveis por detectar e corrigir ações de *spam* e vandalismo, além de corrigir ortografia e colocar *links* internos. Seu poder de ação inclui o bloqueio a usuários que insistam em infringir as normas da publicação. Já os robôs de edição são capazes de inserir conteúdo novo. É o caso do *Rambot*⁷⁷, que copia textos de banco de dados públicos e os insere na enciclopédia. Desde sua implantação, em 2002, este dispositivo autômato já criou cerca de 30 mil artigos, com dados sobre cidades americanas e países, utilizando os dados de *CIA World Factbook* e *US Census*. Esses artigos, inseridos de forma um tanto bruta e contendo imprecisões, foram depois corrigidos e complementados por agentes humanos, em um claro processo de interação humano-maquínico (NIEDERER; DIJCK, 2010, p. 11).

Podemos analisar esses dados entendendo a atuação dos robôs como um tipo de ferramenta que se encaixa na reflexão que fizemos no capítulo dois, como uma prótese operacional, capaz de participar do processo autoral. Por suas qualidades de precisão e

⁷³ Informações disponíveis em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Direito_ao_voto>. Acesso em: 09 jan. 2012.

⁷⁴ Informações disponíveis em: <<http://stats.wikimedia.org/EN/BotActivityMatrix.htm>>. Acesso em: 09 jan. 2012.

⁷⁵ Informação disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bots>>. Acesso em: 29 dez. 2011.

⁷⁶ Informação disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Rob%C3%B4s>>. Acesso em 29 dez. 2011.

⁷⁷ Mais informações sobre Rambot disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/User:Ram-Man>>. Acesso em: 27 out. 2011.

velocidade, executam ações repetitivas, como a de conferir *links* e apagar páginas em branco; de vigilância, como a de rastrear *spam* e vandalismo (consistente com a análise que fizemos da genealogia do meio digital, ligada ao controle); e ainda de pesquisa e produção textual, ao copiar e inserir textos de bancos de dados na publicação.

É elucidativo observar o quadro hierárquico dos agentes participantes do processo autoral da Wikipédia, de acordo com a permissão técnica para acesso aos recursos administrativos. Vale atentar para o fato de que os robôs estão acima de usuários registrados, o que significa que têm mais poder de ação do que boa parte dos colaboradores humanos⁷⁸:

Nível de acesso	Participantes da Wikipédia
Maior permissão	<i>Steward</i>
	<i>Checkuser</i>
	<i>Oversight</i>
	Burocrata
	Administrador/Operador de sistema
	Robô
	Usuário registrado
	Usuário registrado novato
	Usuário não registrado
Menor permissão	Usuário bloqueado

Tabela 1 – Permissão de nível de acesso para os participantes do projeto Wikipédia

Após fazer esta breve descrição do modelo de validação da Wikipédia, cabe chamar a atenção para a existência de uma tendência à centralização, algo que em princípio vai contra a lógica da produção em rede. Vale lembrar, como já mencionamos, que vários outros projetos editoriais de natureza interativa, ao contrário, buscam combinar sistemas de qualificação de formato distribuído a fim de acompanhar a mesma lógica produtiva. Já a enciclopédia eletrônica, ancorada em um sistema sociotécnico – composto por regras e protocolos e exercido por um corpo de agentes hierarquicamente estruturado –, pode se mostrar por vezes inflexível e fechada, como explicitaremos a seguir.

⁷⁸ Informações disponíveis em: <http://meta.wikimedia.org/wiki/User_groups>. Acesso em: 28 de out. 2011.

5.1.1 Alguns problemas do modelo

Um primeiro dado que comprova a tendência à centralização do modelo da Wikipédia é a relação entre o número de usuários e administradores. Na versão Lusófona da enciclopédia, por exemplo, atualmente existem 32 administradores⁷⁹ para 946 566 usuários, ou colaboradores, registrados⁸⁰. O problema é reforçado pelo relacionamento tenso entre veteranos, em especial administradores, e usuários novatos, um dos principais conflitos observados na comunidade, como relata pesquisa realizada na versão em língua portuguesa da publicação: “de um lado estão os novatos reclamando do *stress* e da arbitrariedade dos editores antigos e, de outro, antigos com status de autoridade que se irritam facilmente com os erros de edição dos novatos” (JOHNSON, T., 2010, p. 202).

Esse dado revela a dificuldade de convivência entre o reduzido grupo de editores mais antigos e os novos editores vindos em grande afluência, atraídos pela popularidade do projeto. Os que chegam muitas vezes são surpreendidos por reversões de suas contribuições e até punições, sem que entendam direito o que fizeram de errado. E os veteranos muitas vezes se ocupam muito mais em participar de discussões e disputas do que em produzir algo relevante para a publicação (JOHNSON, T., 2010). Essa autoridade exercida pelos mais antigos, especialmente pelos administradores, tem consequências diretas no que é publicado, na medida em que podem aprovar ou rejeitar as colaborações, o que se configura em uma centralização na política editorial praticada.

Em resumo, todos podem editar a Wikipédia, a questão é conseguir fazer com que suas contribuições não sejam eliminadas. E esta habilidade parece estar relacionada ao status de cada editor na comunidade. De acordo com pesquisa coordenada por Edi H Chi, do grupo *Augmented Social Cognition* de *Palo Alto Research Center*, as chances de um editor de elite ter sua colaboração revertida são de 1%. Já para aqueles que fazem de uma a nove edições por mês este número sobe para 15%, e para os que fazem apenas uma edição no mês, o índice chega a 25%⁸¹. Ou seja, estatisticamente, um quarto das contribuições de editores eventuais é descartado. Pode-se argumentar que os mais antigos estão mais afinados com as normas da publicação e que os novatos ou colaboradores eventuais erram mais. Só uma pesquisa

⁷⁹ Informações disponíveis em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Administradores>>. Acesso em: 29 dez. 2011.

⁸⁰ Informações disponíveis em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Usu%C3%A1rios>>. Acesso em: 29 dez. 2011.

⁸¹ Conferir em JOHNSON, Bobbie. Wikipedia approaches its limits. **The Guardian**, London, 12 Aug. 2009. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/technology/2009/aug/12/wikipedia-deletionist-inclusionist>>. Acesso em: 11 jan. 2012.

empírica poderá esclarecer até que ponto as reversões são justas, no entanto o conjunto das informações aponta para uma significativa centralização do processo editorial.

O que observamos é a emergência de uma elite editorial, não mais baseada nos requisitos da especialização ou do talento, mas formada a partir de critérios que levam em conta o tempo de dedicação ao projeto e a quantidade de contribuições oferecidas. Se por um lado o critério é justo, pois valoriza aquele que mais trabalhou pelo projeto, por outro apresenta certa fragilidade, pois dá margem a disputas entre veteranos e novatos nas quais nem sempre há muita clareza sobre o mérito de quem vence – quando, por exemplo, as colaborações são revertidas sem maiores explicações – fazendo com que muitos desistam de participar da publicação.

Um outro ponto, também problemático, é a própria diretriz de neutralidade que baliza as edições. Para assuntos não polêmicos esta norma pode até ser trivial, mas se torna bem mais difícil de executar quando envolve disputas de sentido, ou narrativas culturais, como por exemplo no caso do verbete “Conflito Árabe-Israelense”, que traz a indicação: “este artigo ou secção possui passagens que não respeitam o princípio da imparcialidade”, revelando a dificuldade de se alcançar um ponto de vista neutro sobre essa questão. Existem muitos verbetes na enciclopédia com esse tipo de alerta, o que só comprova a dificuldade de se colocar em prática o ponto de vista neutro. O que leva a perguntar se não seria mais simples permitir que houvesse mais de uma versão de cada verbete, nesses casos, declaradamente assumindo o ponto de vista do qual estão falando e assim permitindo que o leitor chegue a suas próprias conclusões depois de consultá-los. Lembrando-se que a enciclopédia está numa plataforma hipertextual, mais do que apropriada para este tipo de leitura cruzada e complementar.

Por último, vale a pena mencionar também a própria concepção de valor enciclopédico na qual se baseia o projeto. Entre as regras de edição da Wikipédia Lusófona há o conceito de notoriedade, como um dos critérios para a relevância de um verbete, que “é diferente do conceito de fama, importância ou popularidade, embora estes possam ter uma correlação positiva com a notoriedade”⁸². Esses critérios são debatidos entre a comunidade até se chegar à definição de uma norma. Atualmente, os parâmetros para algumas áreas já estão definidos, enquanto outros ainda estão sendo discutidos⁸³. Já foi definido, por exemplo, que todas as novelas são notórias, mas apenas os filmes longa metragem que tenham enredo (?) e sejam

⁸² Informações disponíveis em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Crit%C3%A9rios_de_notoriedade>. Acesso em: 29 dez. 2011.

⁸³ Dados referentes a 29 dez. 2011.

citados em uma publicação fiável têm notoriedade. Observe-se que a exigência de enredo já em si questionável pois pode descartar, por exemplo, obras de vanguarda, e de grande valor artístico, que fujam de uma estrutura padrão de roteiro cinematográfico.

É certo que a enciclopédia pode estabelecer critérios a fim de definir uma linha editorial. O que se percebe é que da forma como estão definidos, esses critérios valorizam o que já está reconhecido socialmente, e fecham espaço para o novo que muitas vezes mereceria ser incluído por sua importância. Numa lógica oposta a da rede, observa-se por exemplo que os temas da cultura de massa, muitas vezes efêmeros, são plenamente contemplados e que, no entanto, as produções independentes tendem a ser rejeitadas. Como exemplo, citamos o caso dos artistas Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes, que tiveram verbetes sobre suas obras retirados da publicação, em 2007, com a justificativa de que não possuíam relevância. Indignados, eles então criaram o projeto *Freakpedia*⁸⁴, como a verdadeira enciclopédia livre, onde qualquer assunto pode virar verbete, em um protesto contra o que consideram uma “lógica excludente, maximizada pelo desconhecimento dos assuntos tratados” (FRANCO; NUNES, 2007, p.6) .

Analisamos aqui, de forma breve, alguns problemas do modelo de validação de conteúdo da Wikipédia. O que observamos é uma tendência à centralização nas decisões o que é oposto a sua proposta autoral, supostamente, aberta e distribuída. Esta contradição tem consequências para a proposta original do projeto, na medida em que muitas contribuições são revertidas, não chegando portanto a fazer parte da obra, a não ser por algumas horas. É compreensível que, com o grande crescimento do projeto, seu sistema de qualificação precisou ser aperfeiçoado a fim de combater problemas como o vandalismo e o *spam* e assegurar a confiabilidade dos artigos.

Ao contrário de outros projetos de natureza interativa na rede, que optam por sistemas de auto-avaliação como forma de qualificar seu conteúdo, a Wikipédia adota um modelo baseado em regras, algumas pré-definidas outras moldáveis pelas comunidades, e em um sistema de fiscalização que envolve desde um corpo de administração com diversos níveis de funções e privilégios, e ainda *softwares* que fiscalizam a edição dos artigos. Este método de validação por vezes se mostra contraditório com a filosofia que norteou a criação do projeto, já que a edição da enciclopédia livre e colaborativa é cada vez mais controlada e centralizada. No entanto, provavelmente, foi a fórmula encontrada para dar conta da magnitude do projeto com milhares de colaboradores ativos e milhões de artigos publicados.

⁸⁴ Endereço eletrônico em: <<http://www.freakpedia.org>>.

5.2 O caso Overmundo

O Overmundo é um *website* que traz notícias sobre cultura brasileira produzidas pelo próprio público participante. Pode-se conferir a interface de sua página principal na Figura 8. O projeto foi lançado em março de 2006 com uma clara linha editorial: “servir de canal de expressão, debate e distribuição para a produção cultural do Brasil e de comunidades de brasileiros espalhadas pelo mundo afora tornar-se visível em toda sua diversidade”⁸⁵. Seu objetivo, portanto, é dar espaço para a divulgação das mais diversas manifestações culturais do país, que de modo geral não são destacadas pela cobertura jornalística da grande imprensa brasileira, mais voltada para a produção cultural concentrada na região Sudeste, onde estão localizadas as principais metrópoles do país, como Rio de Janeiro e São Paulo.

Figura 8 – Interface parcial da página principal do website Overmundo

⁸⁵ Informações disponíveis em: <http://www.overmundo.com.br/estaticas/proposta_editorial.php>. Acesso em: 26 jan. 2012.

Como um espaço para a exposição das mais variadas expressões culturais dos diversos cantos do território nacional, em narrativas construídas a partir da localidade que as produz, o projeto do Overmundo remete ao conceito de partilha do sensível proposto por Jacques Rancière para falar de um comum estético e político, compartilhado mas composto de diversidade. Cada contribuição traz sua diferença para que seja reconhecida como integrante da cultura brasileira. E essa operação, de inclusão de diferentes pontos de vista e representações culturais, é já em si algo de caráter político na medida em que é mesmo uma afirmação de modos distintos de ser brasileiro. Nas palavras do pensador francês: “Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um comum e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas” (RANCIÈRE, 2009, p. 15).

As múltiplas manifestações artísticas que têm espaço na publicação são retiradas de certa marginalidade ou esquecimento para alcançar visibilidade e a possibilidade de se inserir no imaginário nacional. Não como o exótico ou o diferente, mas como componente legítimo de sua diversidade. Desse modo, as expressões culturais singulares, que estão fora do eixo da produção cultural de maior divulgação pela mídia, ganham valorização estética e empoderamento político, o que para Rancière são dimensões que se correlacionam diretamente. Já que, na visão deste pensador, o regime político, para ser democrático, deve dar espaço para sua multiplicidade cultural (LONGMAN; VIANA, 2010).

Para dar conta de meta tão ambiciosa, existe uma comunidade virtual em torno da publicação, que hoje chega a mais de 45 mil participantes registrados. Sua interface é, como tantas outras redes sociais, desenvolvida para incentivar a interação. Cada matéria tem uma área destinada ao seu conteúdo propriamente dito, com texto, ilustrações e fotos; e outra, aos comentários dos demais participantes, como pode ser visto nas Figuras 9 e 10. Deste modo, gera-se um ambiente propício ao debate sobre as mais diferentes iniciativas culturais das mais diversas regiões do país.

OVERMUNDO
faça seu login | novo usuário? registre-se
ajuda?
PATROCÍNIO
BR PETROBRAS

overblog banco de cultura guia agenda perfis
o que é instituto

guia · trilha de angicos

Trilha de Angicos

Poço Redondo, SE

Gruta de Angicos.

1
▲
Ana_e_Lauro_Alagoas · Maceió, AL
10/7/2008 · 112 · 3 · 10

A Trilha de Angicos é daquelas que além do prazer de caminhar por uma paisagem de caatinga nos leva também a uma viagem pela história, pois foi por esses caminhos que na madrugada do dia 28 de julho de 1938, a Volante do tenente João Bezerra emboscou e assassinou Lampião, Maria Bonita e parte do seu bando.

Começamos a nossa trilha partindo de Piranhas - AL, mas que cidadezinha 'mágica'! Bem, essa é outra história. Fomos numa canoa a motor, no entanto teria opções como o catamarã por exemplo. Atravessamos o Rio São Francisco até chegarmos na

imagens clique para ampliar

Trecho do Velho Chico.

Casinha no início da trilha.

Bodega de Lampião.

A trilha.

meu painel

- publicar
- edição colaborativa
- colaborações recentes

filtro por estado
Selecione...

busca por tag

observatório

Overmundo no seu celular

O Overmundo nasceu da intenção de mapear a cultura brasileira em toda a sua diversidade - festas, eventos, personagens e apresentações... [+leia](#)

overmixter

No Overmixter você encontra samples, vocais e remixes em licenças livres. Confira os mais votados, ou envie seu próprio remix!

[+conheça o overmixter](#)

Figura 9 – Abertura de uma das matérias da seção Guia do Overmundo

comentários [+ comentar](#)

Ana e Lauro, tentarei conhecer esse lugar quando for à Sergipe, tenho amigos que já o conhecem. Mas quero conhecer pela beleza natural, com suas trilhas, grutas, etc., não pela história de Lampião e seu seu bando, da qual é muito "romantizada", tanto pela mídia quanto por vários artistas que o consideram uma espécie de "Hobin Hood do sertão" e, por essas e outras, as pessoas não têm acesso à verdadeira história dele e do seu bando, dos absurdos que fizeram, da "peça política" que eram a ser usada contra a Coluna Prestes no Nordeste, por exemplo, e de várias outras coisas que me fazem lamentar esse "heroísmo" errôneo atribuído à Lampião... Admiro o cangaço por Jesuíno Brillante ou até Corisco, não por Lampião, que todos conhecem da maneira em que a TV o apresentou para o mundo. Votado. Grande abraço e espero conhecer o lugar.

[JACK CORREIA](#) · Crato, CE 9/7/2008 15:35
sua opinião:

Ana e Lauro,
Ótimo! Votado.
Abs,

[Marcilio Medeiros](#) · Aracaju, SE 9/7/2008 15:58
sua opinião:

Obrigado pelos comentários e votos.
Com certeza amigo cearense. Fizemos apologia ao local, por sua beleza e história. Quanto ao posicionamento político em relação a 'nobre causa', fomos imparciais. Mas gostamos sim do Cangaço, malvado ou não. :-D

[Ana_e_Lauro_Alagoas](#) · Maceió, AL 9/7/2008 16:42
sua opinião:

Ana e Lauro, os desbravadores!
Mais uma ótima dica de vocês. Esta região do sertão do São Francisco entre Alagoas e Sergipe é um dos lugares mais lindos por aqui. Certa vez acampeí aí, na praia antes da trilha, sob as estrelas do sertão.
Coisa linda mesmo. Recomendo.
Abraços.

[Marcelo Cabral](#) · Maceió, AL 9/7/2008 18:06

Figura 10 – Comentários à matéria publicada no Overmundo

Por último, complementando o sistema, existem perfis que representam cada participante do projeto, como exemplificado na Figura 11, com algumas informações pessoais, o registro de suas publicações e preferências no *site*, e ainda recursos para enviar mensagem, marcar como favorito ou bloquear.

The screenshot shows the profile page of 'Joca Oeiras, o anjo andarilho' on the Overmundo platform. The header includes the Overmundo logo, navigation links (overblog, banco de cultura, guia, agenda, perfis), and a search bar. The profile section features a cartoon avatar of a man with glasses and a beard. Below the avatar are tabs for 'perfil', 'colaborações', and 'favoritos'. The 'colaborações' tab is active, showing a list of recent contributions. The first contribution is 'Carta Aberta à Coca-Cola Norsa', dated 4/8/2011, which discusses the naming of a traditional product. Other contributions include 'Crush-Cajuína é a Porra!' and 'UMA MEDALHA PARA POSSIDÔNIO QUEIROZ'. On the right side, there is a sidebar with a 'meu painel' section containing links to 'publicar', 'edição colaborativa', and 'colaborações recentes'. Below this is a 'filtro por estado' dropdown menu and a 'busca por tag' search bar. Further down, there is an 'observatório' section with a link to 'Extra! Revista Overmundo nº4 no ar'. At the bottom right, there is a 'revista overmundo' section with a link to '+conheça agora'.

Figura 11 – Página do perfil de um dos participantes inscritos no Overmundo

O seu modelo editorial é *open publishing*: qualquer pessoa, desde que se registre, fornecendo alguns dados pessoais, pode enviar matérias para uma das suas áreas: *overblog* (reportagens, entrevistas e críticas); banco de cultura (obras culturais); guia (lugares, atividades, comidas, festas e eventos regulares); e agenda (programas e eventos). Desde o início, sua proposta foi a de construir um sistema editorial interativo, no qual o público participante pudesse não apenas produzir o conteúdo, mas também editá-lo de forma colaborativa, e ainda definir os destaques na sua página principal, através de voto.

Todos os conteúdos do projeto são licenciados por meio de uma licença *Creative Commons* "Atribuição - Uso Não Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Brasil (CC BY-NC-SA 3.0)". Em outras palavras, isso quer dizer que quem participa mantém a titularidade dos direitos autorais e do uso comercial de sua contribuição, mas autoriza sua

cópia ou distribuição, assim como a criação de obras derivadas. Estas últimas devem ter uso não-comercial e manter o mesmo tipo de licença, além disso devem citar o nome do autor da obra original. Antes de descrever como é o funcionamento desse modelo atualmente, nos parece mais interessante mostrar como se deu a sua evolução, com avanços e recuos, num processo construído através da adequação do sistema à atuação da comunidade.

5.2.1 A evolução do modelo editorial

A história do Overmundo pode ser acompanhada nos registros da seção Observatório do *website*⁸⁶, na qual a equipe que o administra tem publicado, desde a sua criação, o relato sobre as várias decisões que foram tomadas tendo em vista a consolidação do projeto. Vamos nos deter nas mudanças relativas à forma pela qual os conteúdos são validados e destacados no *site*, que é o foco deste capítulo.

No início do projeto, cada contribuição deveria passar obrigatoriamente por duas filas, permanecendo em cada uma delas por 48 horas: a fila de edição, onde poderia receber comentários, sugestões e críticas, a partir das quais poderia ser aperfeiçoada; e pela fila de votação, na qual seria submetida à avaliação, através de votos dos demais membros registrados da comunidade. Somente aqueles que recebessem mais de 20 votos seriam publicados na parte mais visitada do *website* (página principal e páginas das seções *overblog*, banco de cultura, guia e agenda). Os demais teriam sua contribuição publicada apenas na área do perfil de seu autor, portanto, com quase nenhuma visibilidade. Já os mais votados obtinham destaque na primeira página, com status de matérias principais.

Nessa primeira fase, a votação funcionava da seguinte maneira: cada participante, depois de entrar com sua senha no sistema, tinha o direito de votar uma vez em cada contribuição e seu voto equivalia a um *overponto* (nome dado à unidade de pontuação do *website*). A soma dessa pontuação é que definia a relevância ou não da contribuição, tanto para ser publicada como para ser destacada na página principal. Este destaque, por sua vez, era modulado por um algoritmo que combinava os votos recebidos com o tempo em que o texto estava publicado no *site*: quanto mais votos, mais destaque; quanto mais tempo, menos destaque. Esta foi a maneira encontrada para garantir, por um lado, o destaque das mais votadas, por outro, a renovação constante do conteúdo.

⁸⁶ Endereço eletrônico disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/blog/observatorio>>. Acesso em: 27 out. 2011.

Pouco tempo depois veio a novidade: a implantação de um sistema de reputação chamado *karma*, que media o nível de participação de cada um de acordo com algumas variáveis: o número de vezes em que votava em contribuições de outros; os votos que recebia em suas próprias contribuições; os comentários que fazia etc. Esse monitoramento era revertido em pontos e premiava os mais atuantes dando-lhes maior poder dentro da comunidade. A proposta era mesmo a de se criar uma hierarquia, destacando os mais comprometidos com o projeto, que pudesse garantir uma maior qualificação e representatividade do conteúdo publicado. Uma validação coletiva e distribuída, na qual a atuação de alguns, mais dedicados, teria mais peso do que a da maioria.

Segundo esse sistema, o *karma* de cada integrante da comunidade poderia variar de 1 a 10, número que correspondia ao peso de seu voto. Por exemplo, um participante muito atuante, que tivesse *karma* 10, somaria 10 *overpontos* a cada voto. Já o voto de alguém menos atuante, com *karma* 1, representaria apenas um *overponto*. Deste modo, criou-se uma elite entre os participantes, com maior poder, ou autoridade, para definir a relevância das contribuições. Não há dúvida de que o critério escolhido para dar maior peso à atuação de alguns, por seu comprometimento com o projeto, é em tese bastante justo. No entanto, esse sistema, com um *modus operandi* muito similar a um jogo, acabou gerando problemas na comunidade, que abordaremos mais adiante.

Com o crescimento do projeto e o grande aumento de participantes, decidiu-se aumentar a linha de corte de pontos necessários para a publicação. Num primeiro momento, esse valor passou de 20 para 40. Mais tarde, foi para 60 *overpontos*. As mudanças geraram reclamações em parte do conjunto de participantes, especialmente nos novatos que tinham dificuldade em alcançar esse número. Outro problema apontado, na ocasião, era ainda mais difícil de se enfrentar: a existência de painelinhas, ou grupos fechados, com o intuito de somar forças e garantir a publicação de suas próprias contribuições, independentemente de sua relevância ou qualidade. Na tentativa de responder à nova conjuntura, os administradores resolveram passar a modular a linha de corte por um algoritmo que calculava automaticamente o seu valor, de forma flutuante, de acordo com o número de votos e o fluxo de cada seção do *website*. Se o sistema de votação se tornou mais flexível e mais adequado ao volume de contribuições de cada período, o problema das painelinhas, no entanto, continuou a existir como antes.

Uma outra maneira de se distribuir entre o público participante a responsabilidade pela qualidade do conteúdo, ou de acordo com a terminologia usada pelos administradores do projeto, socializar decisões, foi a criação da ferramenta de edição chamada “colaboração fora

de lugar”. Com ela, qualquer participante poderia denunciar uma contribuição como inapropriada, por alguns motivos: publicação em seção inadequada; falta de correspondência à linha editorial; violação de direitos autorais; entre outros. Depois de um certo número de denúncias, nunca revelado para a comunidade, o conteúdo era retirado das áreas mais nobres da interface (página principal e seções), ficando visível apenas na página de perfil de seu autor. Este recurso também gerou muitas reclamações, de censura e perseguições, e foi alterado, transformando-se no botão de alerta. No novo modelo, quando uma contribuição é denunciada, a equipe administrativa recebe um comunicado e, então, avalia o caso. Deste modo, devido à dificuldade da comunidade de gerir diretamente, com certa imparcialidade, a retirada de contribuições inapropriadas, optou-se por uma forma mais centralizada de moderação.

Depois de três anos de existência, em abril de 2009, decidiu-se fazer uma série de mudanças no modelo de publicação do projeto, em resposta às solicitações do público participante e também às dificuldades encontradas para administrá-lo nos moldes anteriores. Como já foi mencionado, o sistema de *karma*, embora com grande potencial para qualificar a atuação dos participantes, acabou gerando efeitos colaterais perversos. Muitos encararam o processo como um jogo competitivo, atuando muito mais para somar pontos do que para contribuir com a qualidade do conteúdo. Por outro lado, a formação de panelinhas, como citado anteriormente, desestimulava a participação dos demais membros, pois esses grupos fechados chegavam a dominar o processo editorial, fazendo com que suas intervenções fossem sempre as mais votadas, em detrimento da proposta editorial de se abrir espaço para a divulgação da diversidade. Somado a isso, havia a reclamação dos participantes em relação à demora da publicação dos textos, que tinham que aguardar por 96 horas, nas filas de votação e edição, algumas vezes correndo o risco de perder sua atualidade. Paralelamente, o próprio sistema de votação, se por um lado contribuía para destacar o conteúdo mais relevante, por outro acabava por excluir boa parte das contribuições, que não alcançavam a pontuação mínima exigida, ao jogá-las para a publicação apenas no perfil, com visibilidade praticamente zero.

Assim, desde então, o modelo editorial foi bastante simplificado. Todo o material enviado passou a ser publicado imediatamente nas respectivas áreas editoriais (*overblog*, banco de cultura, guia e agenda), ou, opcionalmente, pode ir para a fila de edição, onde permanece por 48 horas para receber sugestões e críticas. As contribuições continuam recebendo votos, mas agora só com objetivo de dar destaque na interface aos mais votados. O sistema de *karma* acabou e a pontuação voltou ao modelo inicial: o voto de todos os

participantes passou a ter o mesmo peso, isto é, um *overponto*. O botão de alerta foi mantido, no mesmo formato, como forma de envolver os participantes no controle do conteúdo inadequado. Segundo a equipe que administra o projeto, o objetivo das mudanças foi garantir, e privilegiar, a fruição das contribuições e a interação criativa em torno delas.

Este relato é interessante pois possibilita ver como se deu a dinâmica entre a proposta inicial de um projeto editorial interativo e distribuído e sua adequação à reação do público. A atuação dos participantes foi indicando os melhores caminhos a seguir e, paralelamente, seus conflitos obrigaram a fazer ajustes para não se perder de vista o objetivo principal que, nesse caso, é a divulgação da cultura brasileira. Alguns recursos, como o *karma*, que poderiam propiciar uma maior qualificação do conteúdo, ajudando a fazer sobressair os critérios daqueles que mais se dedicam, acabou se mostrando um instrumento nocivo na medida em parte do grupo o encarou como um mero jogo.

Observamos, então, que o modelo de validação distribuída teve que ser redimensionado na interação com o público. No início, ele previa que todo o conteúdo seria avaliado pelos próprios participantes, já antes de sua publicação, num filtro de entrada que definiria o mais relevante. No entanto, ao longo de sua existência, concluiu-se que o modelo proposto produzia efeitos negativos: o de incentivar a atuação de pequenos grupos, que atrapalhavam o fluxo distribuído das contribuições, além de estimular uma alta competição entre os seus membros.

Sendo assim, optou-se por um filtro inicial muito mais frouxo: todo material enviado é publicado. No novo modelo, a qualificação do conteúdo, em tese, diminuiu, pois tudo se iguala na medida em que não há mais o corte de entrada. No entanto, ainda é possível dar relevância, separar o joio do trigo, oferecendo destaque na interface aos mais votados. Se o modelo do *karma*, apesar de bem intencionado, não apresentou os resultados esperados, seja por não garantir a qualidade do conteúdo, seja por gerar muitos conflitos, a decisão de eliminá-lo parece ter sido acertada. E, por outro lado, se o objetivo maior do projeto é assegurar a ampla divulgação da produção cultural brasileira, o modelo atual, mais aberto, é também mais democrático, podendo atender melhor ao seu propósito.

5.3 Mais outra conclusão parcial

Neste capítulo examinamos os modelos de validação da produção textual nos projetos com modelos editoriais interativos na rede. Observamos que o significativo deslocamento que assistimos nos processos autorais na atualidade vem acompanhado de uma transformação

paralela na forma de se autorizar a sua publicação. Se a função autor é o instrumento pelo qual os discursos circulam em uma sociedade, os modos de referendo a esse discurso é parte constituinte do fenômeno e por isso merece ser estudado com atenção.

A escolha de nossos objetos de estudo nos possibilitou a observação de modelos bem diferenciados de validação. Embora os dois tenham sido concebidos para acompanhar uma produção interativa distribuída, seus modelos de operação são bastante distintos e, por isso mesmo, ricos para a pesquisa na medida em que revelam diversos formatos que os processos autorais em rede vêm adquirindo.

A Wikipédia, o fenômeno mais impressionante de produção textual colaborativa da atualidade por sua dimensão, optou por um modelo de validação sofisticado, que inclui uma hierarquia de colaboradores, estruturada de acordo com o mérito e dedicação de cada um; um conjunto de regras e protocolos de operação; e ainda o auxílio de *softwares* operacionais, ou robôs, para dar conta da execução de parte significativa das tarefas. A complexidade do sistema, no entanto, aponta para uma centralização das decisões.

Ao contrário, o projeto Overmundo, de tamanho bem menor, desde o seu início, optou por um sistema distribuído de qualificação de seu conteúdo. O sistema inicial, também bastante sofisticado, acabou sendo reavaliado em função de um certo desvio de seus objetivos originais na sua apropriação pelo público. Ao invés de ser um instrumento de validação distribuída, estava sendo empregado como um mecanismo de fortalecimento das chamadas panelinhas. Isto é, acabou facilitando um tipo de centralização no qual uma pequena parte do público participante de certa forma monopolizava a ocupação dos espaços de maior visibilidade do *site*. Em vista disso, os administradores optaram por afrouxar o filtro de entrada das contribuições, permitindo que todas fossem publicadas, de forma a assegurar uma maior democratização de sua ocupação. Mas continuou mantendo o mecanismo distribuído de votação para destacar as matérias mais bem avaliadas e assim qualificar a interface da página principal.

Nos dois casos, de forma mais centralizada ou mais distribuída, percebemos que aquilo que estamos chamando de autoridade do texto se faz de maneira coletiva. A valoração do texto está para além de um indivíduo particular, mas se remete a uma validação que podemos entender como social. Essa natureza mais coletiva, no entanto, não tem caráter transcendental, como nos modelos da Antiguidade ou na Idade Média, mas se baseia sem dúvida em parâmetros culturais. No caso da Wikipédia há uma nítida referência ao saber institucionalizado, na medida em que um dos critérios de aprovação do conteúdo é a sua verificabilidade em fontes renomadas, mesmo que possamos observar algumas discrepâncias

nessa norma, como o fato de privilegiar as informações do *mainstream*. Já no Overmundo, percebemos a existência de um denominador comum, o da cultura brasileira, como valor que permeia as diferenças e especificidades explicitadas em cada uma das contribuições, e que está na base da qualificação dos textos.

Concluimos, portanto, que se o critério do renome pessoal pode estar perdendo força nesse novo modelo autoral, distribuído e interativo, a chancela para a valorização do texto busca um referente cultural mais amplo, acima das individualidades e inserido em uma tradição, seja ela a enciclopédica ou a da cultura brasileira. Constatamos que esse processo de validação coletiva se realiza através de sistemas sociotécnicos, em plataformas que combinam a atuação de uma coletividade com agentes autômatos, em maior ou menor medida. Na Wikipédia, a atuação dos robôs é muito mais evidente e significativa, sendo responsável por boa parte das edições e da fiscalização das normas. Já no Overmundo, um sistema de votação razoavelmente simples, baseado em algoritmos, organiza a interface da publicação, oferecendo alguma qualificação ao seu conteúdo, ao destacar na sua página principal as contribuições mais bem avaliadas pelo público participante. Não há dúvida de que são dois projetos com objetivos diversos e dimensões desiguais, o que pode em alguma medida justificar as diferenças nas opções pelos modelos de validação de seu conteúdo.

6. PESQUISA EMPÍRICA

Neste capítulo descreveremos os experimentos empíricos que foram realizados com o objetivo de observar na prática a dinâmica do processo autoral interativo de escrita nas redes de comunicação. Temos ciência de que nosso tema de estudo é bastante vasto e diversificado, estando presente em inúmeras publicações eletrônicas, com diferentes projetos e finalidades. Para tentar chegar a um corpus de análise que pudesse ser representativo desse universo, buscamos montar um conjunto também variado de objetos de estudo que pudesse nos oferecer diferentes aspectos do fenômeno a fim de nos ajudar a compreender melhor suas características. Acreditamos que esta observação metódica possa servir de elemento de contraponto para a reflexão teórica que construímos nos capítulos anteriores.

Como já mencionamos, escolhemos quatro publicações eletrônicas para realizar nosso estudo: a enciclopédia eletrônica Wikipédia; o *site* Overmundo; um *blog* e um experimento *wiki* criados especialmente para a pesquisa. A seguir descreveremos cada um deles detalhadamente.

6.1 Estudo da Wikipédia

Como apresentamos no capítulo anterior, antes de empreender a pesquisa empírica fizemos uma revisão bibliográfica de diversas investigações sobre a Wikipédia. Um dos problemas mais recorrentes citados por esses trabalhos foi o da guerra de edições na enciclopédia eletrônica, verificada quando há uma disputa pela construção da narrativa dominante, especialmente em temas mais polêmicos. Em alguns trabalhos também é ressaltada a predominância do ponto de vista dos editores mais antigos nas disputas com editores novatos (JOHNSON, T., 2010; FRANCO, NUNES, 2007). Esta constatação nos fez decidir por realizar o estudo através de dois enfoques diferentes: uma pesquisa de observação participante e uma pesquisa de observação, ambas com amostras escolhidas através do critério de temas potencialmente polêmicos. Esta escolha foi feita a fim de se avaliar o quanto o projeto está de fato aberto à participação de todos, conforme se anuncia e, também, para poder observar como se dá a dinâmica do processo autoral na publicação. Se de fato é aberta, com participação autoral distribuída, ou se seria um projeto mais fechado no qual atuariam poucas pessoas selecionadas através de determinados critérios.

Desse modo, como parte da pesquisa de observação participante, foram feitas algumas edições em três artigos da Wikipédia lusófona: nos verbetes “Direito Autoral” e “*Creative*

Commons”, durante a polêmica envolvendo o projeto de revisão da lei de Direito Autoral brasileira⁸⁷; e no verbete “Jogos Olímpicos de Verão de 2016”, em função da polêmica relacionada às remoções para os preparativos do megaevento na cidade do Rio de Janeiro.

A pesquisa de observação participante foi iniciada em 22/01/2011. Para isso, foi criado o *login* “Beatriz CM” a fim de se poder fazer intervenções como um colaborador registrado. Como o objetivo era detectar um possível cerceamento da atuação, talvez com a reversão de edições, optou-se por seguir as normas estabelecidas pela publicação, respeitando a formatação e especialmente a regra de citar uma referência externa de renome para embasar as afirmações. Com isso pretendeu-se evitar a possibilidade de rejeição pela justificativa de não ter seguido as normas. Também foi tomada a decisão de não se apresentar para os administradores do projeto para poder atuar como qualquer outro colaborador eventual, sem que tivesse algum tipo de tratamento diferenciado por conta da pesquisa.

A fim de facilitar a visualização das edições realizadas, vamos apresentar a reprodução parcial dos artigos que receberam intervenção, destacando em retângulos vermelhos os trechos acrescentados. A primeira edição foi realizada no dia 22/01/2011 no verbete “Direito Autoral”⁸⁸, na seção Expiração – que fala sobre a legislação de cada país, conforme mostrado na Figura 12.

Expiração

Segundo normas e recomendações internacionais aceitas pela maioria dos países, regra geral mas não única, a obra literária entra em **domínio público** **setenta** anos após o ano **subsequente** ao do **falecimento do autor**.

No **Brasil**, atualmente essa matéria é regulada pela Lei n.º 9.610,^[1] de 19 de Fevereiro de 1998. A lei brasileira abriga, sob a denominação *direitos autorais*, os direitos de autor propriamente ditos, bem como os **direitos conexos**. No caso do Brasil, os sucessores do autor da obra perdem os direitos autorais adquiridos setenta anos após a morte do mesmo, tal como indica o artigo 41 da Lei n.º 9.610,^[1] de 19 de fevereiro de 1998.

De 2007 a 2009, o Ministério da Cultura do Brasil promoveu reuniões e seminários para discutir com diversos setores da sociedade a atualização do marco legal que regula os direitos autorais no país. Em 2010, o MinC realizou consulta pública para revisão da atual Lei de Direitos Autorais ^[2] (Lei 9.610/98) com o objetivo de harmonizar os direitos de artistas e criadores com o direito ao acesso à cultura e ao conhecimento, e adaptar as regras às tecnologias digitais. O novo governo, que assumiu em janeiro de 2011, ainda não definiu se dará continuidade à proposta de revisão da lei.

Em **Portugal**, essa matéria é regulada pelo **Código dos Direitos de Autor e dos Direitos Conexos** ^[3] e pelo Decretos-Lei seguintes desde que não contrariem o disposto neste Código permanecem em vigor tais como: Decreto-Lei n.º 63/85, de 14 de Março, com as alterações feitas pela Lei n.º 45/85, de **17 de Setembro**, pela Lei n.º 114/91, de 3 de Setembro, pelo Decreto-Lei n.º 332/97, de 27 de Novembro, e pelo Decreto-Lei n.º 334/97, de 27 de Novembro ^[4].

Figura 12 – Em destaque, a edição ao verbete “Direito Autoral” em 22/01/2011

⁸⁷ A polêmica se refere à retirada do projeto de revisão da Lei de Direito Autoral pela ministra da Cultura, Ana de Hollanda, logo após assumir o cargo em janeiro de 2011, o que gerou um grande debate a nível nacional sobre o tema, com uma parte da sociedade, especialmente artistas com carreira já consolidada, apoiando a sua medida, e outra parte, formada por novos artistas e pela comunidade mais ligada à cultura digital, reprovando.

⁸⁸ Verboete disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Direito_autoral>. Acesso em: 11 nov. 2011.

Para complementar a intervenção sobre esse assunto, decidiu-se editar também o verbete “*Creative Commons*”⁸⁹, na seção Implicações Legais. No dia 04/02/2011, foi inserido o parágrafo destacado pelo retângulo em vermelho na Figura 13:

Implicações legais

Originalmente, as principais licenças Creative Commons foram redigidas levando em consideração o modelo legal [norte americano](#). A partir da versão 3.0, as licenças passaram a ser redigidas de acordo com a legislação internacional sobre direitos autorais, como as Convenções de Berna e Roma. Isso faz com que possam se integrar facilmente às legislações dos países que participam dessas convenções, como é o caso do Brasil.

Ainda que se considere que as licenças são meros contratos-padrão entre o autor e o público, usar tais modelos sem levar em consideração as leis locais poderia tornar as licenças inutilizáveis. Por essa razão, a entidade desenvolveu o projecto *iCommons* (International Commons), visando uniformizar a redação das licenças por ela disponibilizadas, de acordo com as especificidades normativas de cada país.

No [Brasil](#), as licenças já se encontram traduzidas e totalmente adaptadas à legislação brasileira. O projeto Creative Commons é representado no Brasil pelo *Centro de Tecnologia e Sociedade* da Faculdade de Direito da [Fundação Getúlio Vargas](#), no [Rio de Janeiro](#).

O Ministério da Cultura do Brasil incorporou, em 2003, a licença Creative Commons em suas políticas e projetos, com o objetivo de possibilitar uma maior circulação das obras criadas sob o patrocínio do governo federal. A Ministra Ana de Hollanda, que assumiu a pasta da Cultura em janeiro de 2011, retirou o selo da licença do site do ministério sob a alegação de que a legislação de direito autoral do país já contempla a liberação de conteúdo. A atitude da ministra tem gerado grande polêmica no país sobre a necessidade e a pertinência de licenças criativas alternativas.^[9]

Em [Portugal](#), as licenças estão também adaptadas à legislação portuguesa, sendo o projecto de adaptação capitaneado pela [Universidade Católica Portuguesa](#), UMIC e INTELI.

Atualmente, as licenças Creative Commons já foram adaptadas às legislações nacionais de mais de 30 países, tais como [França](#), [Alemanha](#), [Itália](#), [Espanha](#) e outros.

Figura 13 – Em destaque, a edição ao verbete “*Creative Commons*” em 22/01/2011

Em 05/05/2011, foi feita nova intervenção no verbete “Direito Autoral”, desta vez a partir da cidade do Porto, em Portugal, onde foi realizado o Estágio de Doutorando, portanto com outro endereço IP⁹⁰. A edição foi realizada sem o registro com o *login* “Beatriz CM”, a fim de se testar a atuação dos administradores, ou de outros editores, em relação a edições eventuais anônimas. Na alteração, foi retirada a frase final e inserido novo parágrafo, como mostra a Figura 14.

⁸⁹ Verboete disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons>. Acesso em: 11 nov. 2011.

⁹⁰ Uma das maneiras de se identificar os colaboradores da Wikipédia é através de seu endereço IP, um número de 32 bits que indica a localização de um nó na rede.

Expiração

Segundo normas e recomendações internacionais aceitas pela maioria dos países, regra geral mas não única, a obra literária entra em **domínio público setenta** anos após o ano **subsequente** ao do **falecimento do autor**.

No **Brasil**, atualmente essa matéria é regulada pela Lei n.º 9.610,^[1] de 19 de Fevereiro de 1998. A lei brasileira abriga, sob a denominação *direitos autorais*, os direitos de autor propriamente ditos, bem como os **direitos conexos**. No caso do Brasil, os sucessores do autor da obra perdem os direitos autorais adquiridos setenta anos após a morte do mesmo, tal como indica o artigo 41 da Lei n.º 9.610,^[1] de 19 de fevereiro de 1998.

De 2007 a 2009, o Ministério da Cultura do Brasil promoveu reuniões e seminários para discutir com diversos setores da sociedade a atualização do marco legal que regula os direitos autorais no país. Em 2010, o MinC realizou consulta pública para revisão da atual Lei de Direitos Autorais ^[2] (Lei 9.610/98) com o objetivo de harmonizar os direitos de artistas e criadores com o direito ao acesso à cultura e ao conhecimento, e adaptar as regras às tecnologias digitais.

A nova ministra da Cultura, Ana de Hollanda, empossada em janeiro de 2011, declarou-se contrária às propostas de flexibilização da lei de Direito Autoral, defendidas pela gestão anterior ^[3]. Determinou uma revisão do projeto que receberá novas contribuições da sociedade até o dia 25 de maio de 2011, e depois será encaminhado ao Congresso Nacional ^[4]. A posição da ministra tem gerado grande debate no país sobre a legislação autoral. Tem motivado também grande oposição de setores ligados à cultura digital que pedem a implantação do Plano Nacional de Cultura, aprovado no governo anterior, que prevê, entre outras coisas, a adaptação da lei de Direito Autoral brasileira às características mais fluidas das redes eletrônicas ^[5].

Em **Portugal**, essa matéria é regulada pelo **Código dos Direitos de Autor e dos Direitos Conexos** ^[6] e pelo Decretos-Lei seguintes desde que não contrariem o disposto neste Código permanecem em vigor tais como: Decreto-Lei n.º 63/85, de 14 de Março, com as alterações feitas pela Lei n.º 45/85, de **17 de Setembro**, pela Lei n.º 114/91, de 3 de Setembro, pelo Decreto-Lei n.º 332/97, de 27 de Novembro, e pelo Decreto-Lei n.º 334/97, de 27 de Novembro ^[7].

Figura 14 – Em destaque, a edição ao verbete “Direito Autoral” em 05/05/2011

Em 15/06/2011, também a partir de Portugal e de forma anônima, foi inserido o seguinte parágrafo no verbete “Jogos Olímpicos de Verão de 2016” ⁹¹, na seção Preparação, Locais de Competição, como mostra a Figura 15:

⁹¹ Verbetes disponíveis em:

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Ver%C3%A3o_de_2016#Locais_de_competi%C3.A7.C3.A3o](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Ver%C3%A3o_de_2016#Locais_de_competi%C3%A7%C3%A3o)>. Acesso em: 11 nov. 2011.

Preparação

Na assembleia geral do [COB](#) do dia 22 de dezembro de 2009 foi fundado o COJOR, cujo presidente é [Carlos Arthur Nuzman](#). O COJOR está em fase de aprovação pelo [COI](#).^[12]

Locais de competição

[Ver página anexa: Locais de competição dos Jogos Olímpicos de Verão de 2016](#)

A lista a seguir apresenta os locais de competição que estão confirmados nos **Jogos Olímpicos de Verão de 2016** no [Rio de Janeiro](#). Os eventos serão distribuídos em quatro regiões espalhadas pelo Rio. Os únicos eventos realizados fora da cidade serão as preliminares do futebol que ocorrerão em quatro cidades brasileiras.^[13]

Mapa destacando as regiões que receberão os eventos.

Os preparativos para a realização dos Jogos Olímpicos de 2016 na cidade do Rio de Janeiro têm gerado impactos sociais negativos que já foram objeto de denúncia por parte da Relatoria Especial do Conselho de Direitos Humanos da ONU para o Direito à Moradia Adequada. Segundo estas denúncias, têm ocorrido vários episódios de violações de direitos básicos e de desrespeito à condição humana, especialmente na Zona Oeste da cidade, como por exemplo em Vila Recreio II, Vila Harmonia e Restinga, no Recreio dos Bandeirantes, cujos moradores têm sido removidos à força.^[14]

Parque Aquático Maria Lenk, sede do polo aquático e dos saltos ornamentais.^[15]

Zona Barra

A maioria dos eventos será realizada na zona oeste da cidade, na região da [Barra da Tijuca](#). Os locais marcados com ^{PO} estão na área do [Parque Olímpico do Rio](#).^[15]

- [Centro Olímpico de Treinamento](#)^{PO}: basquetebol, handebol, judô, lutas e taekwondo
- [Centro Olímpico de Hóquei](#)^{PO}: hóquei sobre a grama
- [Centro Olímpico de Tênis](#)^{PO}: tênis
- [Velódromo Olímpico do Rio](#)^{PO}: ciclismo de pista
- [Centro Aquático Maria Lenk](#)^{PO}: polo aquático e saltos ornamentais
- [Estádio Olímpico de Desportos Aquáticos](#)^{PO}: nado sincronizado e natação
- [Arena Olímpica do Rio](#)^{PO}: ginástica artística, ginástica rítmica e ginástica de trampolim
- [Riocentro](#): badminton, boxe, halterofilismo e tênis de mesa

A sede do [golfe](#) ainda não foi definida. Os eventos desta modalidade poderão acontecer no [Itanhangá Golfe Clube](#) ou em um condomínio residencial, ambos localizados na região da Barra da Tijuca.^{[16][17]}

Figura 15 – Em destaque, a edição ao verbete “Jogos Olímpicos de Verão de 2016” em 15/06/2011

Ao se verificar o conteúdo dos artigos em 26/12/2011, a fim de finalizar o estudo e analisar as possíveis intervenções de outros editores, encontrou-se o seguinte quadro nos verbetes: em “Direito Autoral” o texto estava sem nenhuma alteração; em “*Creative Commons*” havia uma pequena complementação, foi colocado um *link* no nome “Ana de Hollanda” para outro verbete com sua biografia⁹²; e em “Jogos Olímpicos” também não foi feita nenhuma alteração ou complementação em nossa edição. A seguir, as Figuras 16, 17 e 18 mostram os trechos dos artigos que receberam edições, no momento de verificação final do estudo.

⁹² Verbetes disponíveis em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ana_de_Hollanda>. Acesso em: 11 nov. 2011.

Expiração

[\[editar\]](#)

Segundo normas e recomendações internacionais aceitas pela maioria dos países, regra geral mas não única, a obra literária entra em [domínio público](#) [setenta](#) anos após o ano [subsequente](#) ao do [falecimento do autor](#).

No [Brasil](#), atualmente essa matéria é regulada pela Lei n.º 9.610,^[1] de 19 de Fevereiro de 1998. A lei brasileira abriga, sob a denominação *direitos autorais*, os direitos de autor propriamente ditos, bem como os [direitos conexos](#). No caso do Brasil, os sucessores do autor da obra perdem os direitos autorais adquiridos setenta anos após a morte do mesmo, tal como indica o artigo 41 da Lei n.º 9.610,^[1] de 19 de fevereiro de 1998.

De 2007 a 2009, o Ministério da Cultura do Brasil promoveu reuniões e seminários para discutir com diversos setores da sociedade a atualização do marco legal que regula os direitos autorais no país. Em 2010, o MinC realizou consulta pública para revisão da atual Lei de Direitos Autorais ^[2] (Lei 9.610/98) com o objetivo de harmonizar os direitos de artistas e criadores com o direito ao acesso à cultura e ao conhecimento, e adaptar as regras às tecnologias digitais.

A nova ministra da Cultura, Ana de Hollanda, empossada em janeiro de 2011, declarou-se contrária às propostas de flexibilização da lei de Direito Autoral, defendidas pela gestão anterior ^[3]. Determinou uma revisão do projeto que receberá novas contribuições da sociedade até o dia 25 de maio de 2011, e depois será encaminhado ao Congresso Nacional ^[4]. A posição da ministra tem gerado grande debate no país sobre a legislação autoral. Tem motivado também grande oposição de setores ligados à cultura digital que pedem a implantação do Plano Nacional de Cultura, aprovado no governo anterior, que prevê, entre outras coisas, a adaptação da lei de Direito Autoral brasileira às características mais fluidas das redes eletrônicas ^[5].

Em [Portugal](#), essa matéria é regulada pelo [Código dos Direitos de Autor e dos Direitos Conexos](#) ^[6] e pelo Decretos-Lei seguintes desde que não contrariem o disposto neste Código permanecem em vigor tais como: Decreto-Lei n.º 63/85, de 14 de Março, com as alterações feitas pela Lei n.º 45/85, de [17 de Setembro](#), pela Lei n.º 114/91, de 3 de Setembro, pelo Decreto-Lei n.º 332/97, de 27 de Novembro, e pelo Decreto-Lei n.º 334/97, de 27 de Novembro ^[7].

Figura 16 – Trecho do verbete “Direito Autoral” em 26/12/2011, com parágrafos editados em destaque

Implicações legais

[\[editar\]](#)

Originalmente, as principais licenças Creative Commons foram redigidas levando em consideração o modelo legal [norte-americano](#). A partir da versão 3.0, as licenças passaram a ser redigidas de acordo com a legislação internacional sobre direitos autorais, como as Convenções de Berna e Roma. Isso faz com que possam se integrar facilmente às legislações dos países que participam dessas convenções, como é o caso do Brasil.

Ainda que se considere que as licenças são meros contratos-padrão entre o autor e o público, usar tais modelos sem levar em consideração as leis locais poderia tornar as licenças inutilizáveis. Por essa razão, a entidade desenvolveu o projecto *iCommons* (International Commons), visando uniformizar a redação das licenças por ela disponibilizadas, de acordo com as especificidades normativas de cada país.

No [Brasil](#), as licenças já se encontram traduzidas e totalmente adaptadas à legislação brasileira. O projeto Creative Commons é representado no Brasil pelo *Centro de Tecnologia e Sociedade* da Faculdade de Direito da *Fundação Getúlio Vargas*, no Rio de Janeiro.

O Ministério da Cultura do Brasil incorporou, em 2003, a licença Creative Commons em suas políticas e projetos, com o objetivo de possibilitar maior circulação das obras criadas sob o patrocínio do governo federal. A Ministra [Ana de Hollanda](#), que assumiu a pasta da Cultura em janeiro de 2011, retirou o selo da licença do site do ministério sob a alegação de que a legislação de direito autoral do país já contempla a liberação de conteúdo. A atitude da ministra tem gerado grande polémica no País sobre a necessidade e a pertinência dessas licenças criativas alternativas. ^[9]

Em [Portugal](#), as licenças estão também adaptadas à legislação portuguesa, sendo o projecto de adaptação capitaneado pela *Universidade Católica Portuguesa*, UMIC e INTEL.

Atualmente, as licenças Creative Commons já foram adaptadas às legislações nacionais de mais de 30 países, tais como [França](#), [Alemanha](#), [Itália](#), [Espanha](#) e outros.

Figura 17 – Trecho do verbete “Creative Commons” em 26/12/2011, com parágrafo editado em destaque

Preparação

[\[editar\]](#)

Na assembleia geral do **COB** do dia 22 de dezembro de 2009 foi fundado o COJOR, cujo presidente é **Carlos Arthur Nuzman**. O COJOR está em fase de aprovação pelo **COI**.^[12]

Locais de competição

[\[editar\]](#)

Ver página anexa: **Locais de competição dos Jogos Olímpicos de Verão de 2016**

A lista a seguir apresenta os locais de competição que estão confirmados nos **Jogos Olímpicos de Verão de 2016** no **Rio de Janeiro**. Os eventos serão distribuídos em quatro regiões espalhadas pelo Rio. Os únicos eventos realizados fora da cidade serão as preliminares do futebol que ocorrerão em quatro cidades brasileiras.^[13]

Mapa destacando as regiões que receberão os eventos.

Os preparativos para a realização dos Jogos Olímpicos de 2016 na cidade do Rio de Janeiro têm gerado impactos sociais negativos que já foram objeto de denúncia por parte da Relatoria Especial do Conselho de Direitos Humanos da ONU para o Direito à Moradia Adequada. Segundo estas denúncias, têm ocorrido vários episódios de violações de direitos básicos e de desrespeito à condição humana, especialmente na Zona Oeste da cidade, como por exemplo em Vila Recreio II, Vila Harmonia e Restinga, no Recreio dos Bandeirantes, cujos moradores têm sido removidos à força.^[14]

Parque Aquático Maria Lenk, sede do polo aquático e dos saltos ornamentais.

Zona Barra

[\[editar\]](#)

A maioria dos eventos será realizada na zona oeste da cidade, na região da **Barra da Tijuca**. Os locais marcados com ^{PO} estão na área do **Parque Olímpico do Rio**.^[15]

- **Centro Olímpico de Treinamento**^{PO}: basquetebol, handebol, judô, lutas e taekwondo
- **Centro Olímpico de Hóquei**^{PO}: hóquei sobre a grama
- **Centro Olímpico de Tênis**^{PO}: tênis
- **Velódromo Olímpico do Rio**^{PO}: ciclismo de pista
- **Centro Aquático Maria Lenk**^{PO}: polo aquático e saltos ornamentais
- **Estádio Olímpico de Desportos Aquáticos**^{PO}: nado sincronizado e natação
- **Arena Olímpica do Rio**^{PO}: ginástica artística, ginástica rítmica e ginástica de trampolim
- **Riocentro**: badminton, boxe, halterofilismo e tênis de mesa
- **Riserva Uno Residencial**: golfe^{[16][17]}

Figura 18 – Trecho do verbete “Jogos Olímpicos de Verão de 2016” em 26/12/2011, com parágrafo editado em destaque

Curiosamente, o resultado da observação participante nos verbetes da enciclopédia foi contrário à expectativa inicial que se tinha, com base em outros estudos que relatavam a dificuldade de um colaborador eventual em manter suas edições sem alterações. Em relação aos primeiros dois verbetes, “Direito Autoral” e “*Creative Commons*”, podemos arriscar uma primeira análise. Os dois casos dizem respeito à polêmica envolvendo a reforma da legislação referente ao Direito Autoral no Brasil, que tem como elemento conflitante exatamente a novidade da autoria interativa na Internet, da qual a Wikipédia é um dos principais representantes. Então, pode-se supor que os administradores e editores mais antigos da publicação estejam de acordo com a narrativa que foi inserida nos verbetes – a favor da revisão da legislação e crítica à nova ministra da Cultura. Pode ter havido, portanto, uma escolha equivocada do tema ou da abordagem já que se pretendia testar o comportamento de editores com pontos de vista conflitantes. Talvez não houvesse editores da enciclopédia

representantes do outro lado da polêmica, aqueles que defendessem a lei de Direito Autoral vigente.

Já o terceiro verbete, relativo aos Jogos Olímpicos de 2016, merece uma análise diferente. O ponto de vista crítico às obras preparativas para o megaevento é ainda minoritário na sociedade, apesar de contar com o apoio de uma interlocutora da Organização das Nações Unidas. Para o senso comum, que em princípio seria o norteador das narrativas da enciclopédia segundo um dos trabalhos pesquisados (FRANCO; NUNES, 2007), os jogos trazem grandes oportunidades de negócios para o país e são bem vistos pela sociedade como um todo. No entanto, a crítica que inserimos com respeito à existência de remoção de comunidades mais pobres, que aponta para um lado negativo da realização dos megaeventos, não foi rejeitada e nem mesmo questionada ou relativizada com argumentos favoráveis.

Embora tenham sido intervenções muito pontuais, dada a magnitude dos temas abordados pela enciclopédia, elas ao menos demonstram que a ação inibidora de colaboradores mais antigos sobre os novatos não é permanente ou necessária. Sem desqualificar as críticas que foram feitas em outras pesquisas, que se basearam em registros de cerceamento de participação, constatamos que existe paralelamente espaço aberto à participação de colaboradores eventuais. Vale lembrar que fizemos a opção de seguir as regras de edição a fim de testar apenas a existência de problemas relativos ao conteúdo. Podemos, então, levantar ainda a hipótese de que talvez parte das rejeições registradas por outras pesquisas tenha se dado por falta de adequação às normas de edição.

É importante também notar que os textos inseridos seguiram um estilo mais jornalístico, no qual se buscou um embasamento em referências, conforme as normas da publicação, e se evitou a adjetivação e a expressão de opiniões. Sem dúvida, a opção por um estilo de escrita mais neutra deve ter contribuído para a não rejeição do conteúdo. No entanto, esta foi nossa opção de forma de intervenção já que o que queríamos testar era a aceitação de pontos de vista divergentes na enciclopédia. Não estava em questão a existência de regras para as colaborações, por isso a decisão de não contrariá-las. Caso se optasse por um estilo mais contundente e opinativo, é provável que o resultado fosse diferente.

A fim de complementar o estudo sobre a Wikipédia e poder ter uma avaliação um pouco mais abrangente da questão da guerra de edições e da dinâmica do processo autoral dos verbetes, realizamos uma análise do verbete “Faixa de Gaza”, tema cuja narrativa é reconhecidamente disputada por diferentes setores da sociedade. Para isso, foi realizado o acompanhamento das edições, desde 18 de fevereiro de 2004 até 29 de dezembro de 2011,

através da análise da página “Histórico”⁹³ do verbete, onde ficam registradas todas as edições já feitas. Para se ter uma ideia de como se estrutura esta página do artigo, reproduzimos parte dela na Figura 19.

Histórico de edições de "Faixa de Gaza"

[Ver registos para esta página](#)

Navegar pelo histórico

Até ao ano (inclusive): Até ao mês (inclusive): todos Filtro de etiquetas:

☐ Somente edições suprimidas

Ferramentas: [Registos](#) · [Registos do filtro de edições](#) · **Ligações:** [Desambiguações](#) · [Externas](#) · [Número de visitas](#) · [Pesquisar no histórico de edições](#) · [Estatísticas de edição](#) · [Número de vigilantes](#)
Discussões: [Nenhuma proposta de eliminação](#) · [Nenhuma proposta de destaque](#) · [Nenhuma proposta de revalidação de destaque](#)
Para mais informações, consulte as páginas de ajuda: [História](#) e [Sumário de edição](#).
Legenda: **(atu)** diferença da versão atual **(ant)** diferença da versão anterior **m** edição menor **** edição de se(c)ção
+ [sumário automático](#)
Esta página tem **19 kB**. Páginas maiores que 32 kB [podem causar problemas em alguns navegadores](#).

(Mais recentes | [Mais antigas](#)) Ver (50 posteriores | [50 anteriores](#)) (20 | 50 | 100 | 250 | 500).

- [\(atu | ant\)](#) ☒ 21h24min de 22 de dezembro de 2011 200.158.174.238 ([discussão](#)) (19 580 bytes) ([→Religião](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☒ 05h17min de 18 de setembro de 2011 Yone Fernandes ([discussão](#) | [contribs](#)) (19 577 bytes) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 04h51min de 18 de setembro de 2011 Yone Fernandes ([discussão](#) | [contribs](#)) (18 139 bytes) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 21h11min de 1 de setembro de 2011 Viniciusmc ([discussão](#) | [contribs](#)) **m** (16 166 bytes) ([Revertida por](#) [adição de informação de origem duvidosa sem fontes \(usando Huggle\)](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 21h11min de 1 de setembro de 2011 201.36.74.67 ([discussão](#)) (16 275 bytes) ([→Transporte e](#) [comunicações](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 20h59min de 1 de setembro de 2011 Eamaral ([discussão](#) | [contribs](#)) **m** (16 166 bytes) ([Revertidas](#) [edições por 201.36.74.67 para a última versão por Heitor CJ](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 20h53min de 1 de setembro de 2011 201.36.74.67 ([discussão](#)) (16 256 bytes) ([→Transporte e](#) [comunicações](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 02h57min de 11 de agosto de 2011 Heitor CJ ([discussão](#) | [contribs](#)) **m** (16 166 bytes) ([Revertidas](#) [edições por 177.27.84.38 para a última versão por Marcos Elias de Oliveira Júnior](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 22h56min de 10 de agosto de 2011 177.27.84.38 ([discussão](#)) (16 202 bytes) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 18h45min de 29 de julho de 2011 Marcos Elias de Oliveira Júnior ([discussão](#) | [contribs](#)) **m** (16 166 bytes) ([→História](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 18h45min de 29 de julho de 2011 Marcos Elias de Oliveira Júnior ([discussão](#) | [contribs](#)) (16 220 bytes) ([Marcado que existem referências sem formatação \(usando FastButtons\)](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 20h26min de 4 de maio de 2011 Heitor CJ ([discussão](#) | [contribs](#)) **m** (16 174 bytes) ([Revertidas](#) [edições por 189.51.252.128 para a última versão por Bomba Z](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 19h15min de 4 de maio de 2011 189.51.252.128 ([discussão](#)) (16 180 bytes) ([→Demografia](#)) ([desfazer](#))
- [\(atu | ant\)](#) ☐ 19h41min de 7 de março de 2011 Bomba Z ([discussão](#) | [contribs](#)) **m** (16 174 bytes) ([Revertidas](#) [edições](#))

Figura 19 – Trecho da página “Histórico” do verbete “Faixa de Gaza”

⁹³ Página disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Faixa_de_Gaza&action=history>. Acesso em: 16 nov. 2011.

Paralelamente, foi analisada a página “Discussão”⁹⁴, na qual são colocadas as dúvidas e debatidos os pontos em desacordo em relação ao conteúdo do artigo. No cômputo geral, foram realizadas 245 edições no verbete: 83 delas por 23 colaboradores registrados; 45 por 24 administradores; 61 edições anônimas; e 56 intervenções por 26 diferentes robôs, compondo o seguinte quadro:

Gráfico 1 – Edições no verbete Faixa de Gaza

Na análise das páginas “Histórico” e “Discussão”, destacamos uma guerra de edição ocorrida em janeiro de 2009, logo após ser publicada pela imprensa a declaração do cardeal Renato Martino, presidente do Conselho de Justiça e Paz do Vaticano, de que a Faixa de Gaza poderia ser comparada a um campo de concentração. Com base nisso, em 08/01/2009, o wikipedista⁹⁵ de codinome Finoqueto, que se declara muçulmano em sua página de usuário na publicação, incluiu uma frase afirmando que Gaza é considerada como um campo de concentração pelo Vaticano, como pode ser conferido na Figura 20.

⁹⁴ Página disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Discuss%C3%A3o:Faixa_de_Gaza>. Acesso em: 16 nov. 2011.

⁹⁵ Wikipedista é a denominação que se dá ao colaborador da Wikipédia.

Faixa de Gaza

(Diferença entre edições)

Coordenadas: 31° 26' N, 34° 23' O

Revisão das 17h04min de 7 de janeiro de 2009 (editar)

Rbrandao (discussão | contribs)

(→História)

← Ver a alteração anterior

Revisão das 14h21min de 8 de janeiro de 2009 (editar)

(desfazer)

Finoqueto (discussão | contribs)

Ver a alteração posterior →

Linha 34:

```
| [[Fuso horário]] || [[UTC]] +2/[[Hora de verão|+3]]
```

```
}
```

– A "Faixa de Gaza" é um território situado no [[Médio Oriente]] limitado a norte e a leste por [[Israel]] e a sul pelo [[Egito]]. É um dos territórios mais densamente povoados do planeta, com 1,4 milhão de habitantes para uma área de 360 km². A designação "Faixa de Gaza" deriva do nome da sua principal cidade, [[Gaza (cidade)|Gaza]].

Linha 34:

```
| [[Fuso horário]] || [[UTC]] +2/[[Hora de verão|+3]]
```

```
}
```

+ A "Faixa de Gaza" é um território situado no [[Médio Oriente]] limitado a norte e a leste por [[Israel]] e a sul pelo [[Egito]]. Considerada pelo [[Vaticano]] como um [[campo de concentração]]<ref name="FOL-07-05-2008"><http://noticias.terra.com.br/mundo/interna/0,,OI3433448-EI308,00-Gaza+e+campo+de+concentracao+diz+cardeal+do+Vaticano.html> Gaza é "campo de concentração", diz cardeal do Vaticano] - Terra, [[8 de janeiro]] de [[2009]]</ref>, é o território mais densamente povoado do planeta, com 1,4 milhão de habitantes para uma área de 360 km². A designação "Faixa de Gaza" deriva do nome da sua principal cidade, [[Gaza (cidade)|Gaza]].

+

Figura 20 – Registro da edição do colaborador Finoqueto em 08/01/2009

Logo em seguida, no mesmo dia, outro wikipedista de codinome RafaAzevedo reverteu esta edição, isto é, fez com ela fosse desconsiderada e que o texto retornasse para a versão anterior a ela. Entre os dias 8 e 9 de janeiro de 2009, por diversas vezes, Finoqueto reinseriu o mesmo texto e RafaAzevedo tornou a reverter a edição. Em vista disso, ainda em 9 de janeiro, o administrador de nome Maurício configurou a página como protegida até dia 23 de janeiro seguinte, o que significa que durante este período somente os administradores poderiam editá-la. Em sua alegação, ele afirmou: “Guerra de edições improdutiva: a ideia era discutir sem proteger, mas se a guerra continua, não há outro jeito”. O debate, então, ganhou corpo na página de Discussão. Só para se ter uma ideia do nível do debate, destacamos duas das argumentações iniciais. Primeiro, a do colaborador RafaAzevedo:

Finoqueto, se os administradores já "alertaram" alguém aqui, foi você, que até bloqueado foi, por diversas vezes. Não insista em guerra de edições e vandalismo. Maurício, pessoalmente prefiro mil vezes a proteção do que a inserção de POV deste editor. RafaAzevedo msg 13h24min de 9 de Janeiro de 2009 (UTC)⁹⁶

E a resposta do colaborador Finoqueto:

O bom senso do Vaticano demonstra que bom senso é coisa rara hoje em dia, vide que a Faixa de Gaza tem todas as características de um campo de

⁹⁶ POV quer dizer *Point of View*, ou em português: ponto de vista.

concentração e nem isso é suficiente para editores/administradores aplicarem isto por aqui. Rafa, o ódio que destila aos semitas nunca trará bom senso às suas edições dos artigos deste assunto, sendo que minhas edições vêm sendo monitoradas por troll como você, que omite informações ora elencadas, porém a administração não faz nada quanto a isso. Finoqueto (discussão) 13h29min de 9 de Janeiro de 2009 (UTC)

O administrador Maurício, então, interfere na discussão. Nota-se que ele tenta ao mesmo tempo esfriar os ânimos e levar a discussão para a questão normativa:

Finoqueto, você sabe muito bem que a Wikipédia se pauta pelo Wikipedia:Verificabilidade, que é particularmente essencial em assuntos onde há grande polêmica, como aqui. Então se você tem fontes fiáveis que dizem que Gaza tem todas as características de campo de concentração, encontre-as e edite um texto fiel a elas. Entendo que se sabe que tem X países que assim consideram Gaza, encontre as fontes. Creio que caberia uma seção só sobre isso, devidamente referenciada.

Quanto aos ataques ao Rafa, por favor, Finoqueto, evite fazer acusações graves e genéricas assim. Respeite as normas de conduta. Maurício msg 13h36min de 9 de Janeiro de 2009 (UTC)

Rafa, respeite as normas de conduta também. Não vamos baixar o nível da discussão passando a usar adjetivos nada amistosos de parte a parte. Maurício msg 13h38min de 9 de Janeiro de 2009 (UTC)

O debate continua até o dia 20 de janeiro, com a participação de alguns outros colaboradores e administradores. Em alguns momentos a discussão descamba para o ataque pessoal com o uso de termos como “idiota”, “frustrado”, “autoritário”, “infantil” etc. Há também acusações de parte a parte de vandalismo e comportamento inadequado, assim como pedidos para que os administradores tomem providências coercitivas. Em certo momento, a discussão esquenta e o tema passa a ser a legitimidade da ocupação do território de Israel, com forte argumentação das posições contrárias da polêmica. Por fim, em 17 de janeiro, começa a se buscar um consenso e chega-se a uma sugestão de redação que seria mais isenta:

Em 8 de janeiro de 2009, o cardeal-presidente do Conselho de Justiça e Paz do Vaticano, considerado informalmente seu ministro da Justiça, declarou em uma entrevista a uma publicação *online*, e mais tarde a um jornal de centroesquerda, que Gaza parece cada vez mais um grande campo de concentração. No entanto Israel repudiou o uso de imaginário da Segunda Guerra Mundial e o porta voz do Vaticano declarou que as palavras utilizadas pelo cardeal foram inoportunas.

Contudo, o debate não se encerrou e prevaleceu a opinião de que a inserção de uma declaração que mais tarde foi criticada pelo próprio Vaticano já estaria ferindo a norma da enciclopédia de se basear em um ponto de vista neutro. Então, em 20 de janeiro, o colaborador Finoqueto propôs um outro texto com base em outra declaração, dada em outra ocasião por outra autoridade, na qual também consta a palavra campo de concentração em referência à Faixa de Gaza. A questão dele, ao que parece, era conseguir inserir a qualificação

de “campo de concentração” ao verbete, mais do que garantir a inclusão de sua primeira proposta.

Em 2004 o ministro da justiça israelense Yosef Lapid, um refugiado do holocausto, disse a uma rádio oficial das Forças de Defesa de Israel que as imagens vistas na televisão o lembraram do sofrimento de sua família, especialmente a sua avó que morreu no campo de concentração de Auschwitz, durante a segunda guerra mundial. Posteriormente, esta declaração originou forte repúdio por parte de seus colegas.

Esta proposta também foi rejeitada pela maioria. Então, o próprio Finoqueto propôs que seu texto fosse incluído em outro verbete, denominado “Bloqueio à Faixa de Gaza”⁹⁷, que seria mais apropriado, o que finalmente foi aceito. A inserção foi feita e se manteve até o dia 2 de junho de 2010, portanto por mais de um ano, quando foi realizada uma grande edição nesse segundo verbete e o termo “campo de concentração” foi então retirado. No entanto, até a versão mais atual, é mantida a comparação entre as condições de vida na Faixa de Gaza e práticas nazistas, como se lê a seguir:

No começo de 2008, o relator especial das Nações Unidas para os Direitos Humanos nos Territórios Palestinos, Richard Falk, comparou ações de Israel em Faixa de Gaza com as realizadas pelos nazistas na Europa durante a Segunda Guerra Mundial. A declaração de Falk, que é de origem judeu, casou irritação no governo israelense, que chegou a negar visto ao emissário. Mais tarde, no início de 2011, o mesmo Falk teria seu cargo contestado pelos Estados Unidos, depois da descoberta de que este havia feito comentários de teor conspiratório, sobre a veracidade dos ataques terroristas de 11 de setembro de 2001.

Na observação feita ao processo autoral colaborativo do verbete “Faixa de Gaza” verificou-se a atuação de diferentes agentes, entre colaboradores registrados, administradores, robôs e colaborações anônimas. No ponto que quisemos destacar, o da guerra de edições, percebemos a atuação por vezes agressiva de alguns colaboradores, inclusive com ataques pessoais, mas também foi possível constatar a atuação ponderada dos administradores buscando dirimir os conflitos e fazer prevalecer a política editorial da publicação, com base em um conjunto de normas e critérios, como o do ponto de vista neutro e o da verificabilidade das informações. A informação em questão, relativa à comparação da Faixa de Gaza a um campo de concentração, algo que tem a conotação de crítica à atuação de Israel, acabou sendo incorporada em outro verbete da enciclopédia, o que pode ser analisado como uma característica de abertura da publicação a diferentes narrativas. Tratando-se de tema tão polêmico, a capacidade de gerir conflitos e ser de algum modo receptivo a diferentes pontos

⁹⁷ Página disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Bloqueio_%C3%A0_Faixa_de_Gaza>. Acesso em: 24 nov. 2011.

de vista demonstra que a Wikipédia, apesar de suas contradições descritas em outras pesquisas, possui também alguma flexibilidade.

Tendo em vista que nosso corpus de análise é reduzido, considerando-se a dimensão da enciclopédia, não podemos querer tirar conclusões totalizantes. Fica evidente a complexidade do projeto e também a dificuldade de querer caracterizá-lo como um todo, de uma ou outra maneira. O que constatamos é a existência de diversas comunidades, ao menos uma por versão idiomática, nas quais atuam diferentes agentes que buscam chegar a consensos sobre os mais variados temas. Esse consenso, por sua vez, é normatizado por um conjunto de regras estabelecidas através de acordos entre os colaboradores mais antigos. Sem dúvida, haverá áreas em que os problemas serão maiores, não só devido ao potencial de polêmica em relação aos temas em questão mas também quanto à composição da elite de administradores responsáveis por fazer valer as regras e gerir os conflitos, se mais democráticos ou mais autoritários. O que pudemos observar no verbete Faixa de Gaza foi uma atuação equilibrada desses atores, mesmo que com algum conflito, que acabou contemplando os diferentes pontos de vista. Importante pontuar que o conflito faz parte da dinâmica das interações baseadas em cooperação já que nelas também estão presentes interesses ou pontos de vista opostos⁹⁸. A busca de consensos, portanto, pressupõe a existência de diferenças que exigem esforço para se alcançar uma solução satisfatória, se não a todos, ao menos à maioria.

Assim, o que se observa é que as narrativas são construídas através de negociação entre os diferentes pontos de vista, a partir de alguns critérios explicitados nas normas editoriais da enciclopédia. É portanto um processo autoral distribuído e colaborativo, feito de diversas intervenções de colaboradores distintos que com maior ou menor dificuldade chegam a um consenso sobre a narrativa que deve prevalecer. Outra característica que merece ser pontuada é a de que os textos estão sempre potencialmente inconclusos, isto é, estão permanentemente abertos a novas intervenções, como complementações ou mesmo cortes, como o caso do verbete “Faixa de Gaza”, que vem sendo escrito há mais de sete anos, passando por pequenas edições de acréscimos de informações atualizadas ou edições maiores que mudam substancialmente o seu conteúdo. Também cabe destacar a existência de uma autoria ciborgue, conforme analisamos no capítulo 3, isto é, um processo autoral híbrido, feito

⁹⁸ Uma reflexão interessante sobre as relações entre cooperação e conflito nas interações pelas redes de comunicação pode ser conferida em PRIMO, Alex. **Conflito e cooperação em interações mediadas por computador**. Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura, v. 3, n. 1, p. 38-74, Jun. 2005. Disponível em: <<http://www.contemporanea.poscom.ufba.br/2aprimo%20j05w.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2011.

da interação entre o agente humano, no caso deste verbete são múltiplos atores, e a atuação maquínica de robôs, que no verbete “Faixa de Gaza” foram responsáveis por 23% do total das intervenções.

6. 2 Análise do Overmundo

Na pesquisa realizada previamente sobre o modelo editorial do Overmundo, constatamos que neste projeto não existe o problema de conflito de edição entre participantes que possa representar a exclusão de pontos de vista. Atualmente, como já foi detalhado no capítulo anterior, todas as contribuições são publicadas na área correspondente ao tipo de matéria (*overblog*, banco de cultura, agenda e guia), sem passar por nenhum controle editorial. O único diferencial é a existência de um sistema de votação que destaca algumas delas na página principal de acordo com o número de pontos recebidos. Como o objetivo de nossa investigação não é o de estudar as formas de hierarquização dos textos publicados, mas sim o de explorar o processo autoral propriamente dito, consideramos mais pertinente realizar a pesquisa de observação a fim de poder acompanhar a edição colaborativa prevista em seu modelo editorial.

Desse modo, foi feita a observação de sua operação durante 30 dias, de 05/09/2011 a 04/10/2011, com visitas diárias. Optamos por recortar como objeto de estudo a área do *site* chamada de “*overblog*” por ser, pode-se dizer, a mais nobre da publicação, onde ficam as matérias de perfil mais jornalístico, como reportagens e entrevistas, sobre as diversas manifestações culturais brasileiras. Nossa atenção se focou especialmente na área de edição colaborativa e nos comentários das matérias publicadas, onde pode ser observada a interação entre os participantes.

Para nossa surpresa, durante esse período, observamos que apenas a minoria das matérias passou pela área de edição colaborativa que, como já explicitamos no capítulo anterior, é opcional. A maioria das matérias foi publicada diretamente, ou seja, imediatamente. Mais do que isso, das matérias que passaram pela edição colaborativa, apenas duas receberam de fato sugestões de edição. Em uma delas foi sugerida a colocação de um *link*, que foi de fato inserido em seguida. E na outra foi apontada uma incorreção de grafia, que foi ignorada, isto é, o autor do texto não atendeu à solicitação. É possível que nem tenha visto que houve uma sugestão de edição, na medida em que nem ao menos justificou o fato de não tê-la incorporado. Outro dado que vale ressaltar é que as duas sugestões de edição que

observamos foram feitas por pessoas ligadas ao projeto Overmundo: Hermano Vianna, um de seus criadores; e Inês Nin, da equipe de jornalistas da publicação.

Assim, constatamos que o recurso de edição colaborativa, oferecido como um instrumento de estímulo a um processo co-autoral, não tem sido prestigiado pelos participantes. Seria um convite para uma interação no próprio momento de escrita do texto – com a interferência de sugestões, complementações ou críticas –, possibilitando que ela se desse de forma distribuída. Porém, pela nossa observação, concluímos que o público participante do projeto optou por outro modo de interação com o texto: na forma de um diálogo através dos comentários.

De nosso ponto de vista, entendemos essa interação entre o texto principal da matéria e os comentários como um tipo de autoria interativa na medida em que os dois espaços formam um só conjunto textual, ou discursivo, num modelo muito similar àquele que analisamos nas produções dos manuscritos medievais como sendo o de um modelo autoral interativo e fluido. Esse espaço, composto por duas áreas textuais, a da matéria principal e a dos comentários, se estrutura potencialmente como um lugar de debate público no qual confluem diferentes opiniões sobre um tema proposto. A fim de propiciar uma visualização dessa interface, apresentamos um trecho dos comentários de uma das matérias publicadas que mostra bem como se dá a construção desse processo autoral de natureza mais dialógica. A matéria tem como título “O autor coletivo”, foi escrita por Ronaldo Lemos, um dos criadores do projeto Overmundo⁹⁹, e publicada em 03/12/2006¹⁰⁰. As Figuras 21, 22 e 23 mostram a estrutura da interface que estamos descrevendo, composta por texto principal e comentários. Já na Figura 24 é possível ler, como exemplo, alguns comentários, pinçados entre os 34 existentes, e observar o debate entre os participantes.

⁹⁹ Matéria disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/overblog/o-autor-coletivo>>. Acesso em: 18 nov. 2011.

¹⁰⁰ Cabe pontuar que apesar de nossa observação ter se dado em um período de tempo específico, acabamos nos deparando com matérias de datas anteriores porque o sistema que destaca as colaborações na página principal possui um elemento randômico que de tempos em tempos insere matérias antigas. De modo geral, são colaborações que tiveram grande número de votos ou de comentários.

OVERMUNDO

[faça seu login](#) | [novo usuário? registre-se](#)

ajuda?

[overblog](#)
[banco de cultura](#)
[guia](#)
[agenda](#)
[perfis](#)

o que é
instituto

overblog - o autor coletivo

1

▲

ronaldo lemos · Rio de Janeiro, RJ

3/12/2006 · 421 · 34

Com a aproximação do seminário "A Cultura Além do Digital", estou publicando este texto aqui no Overmundo, que possui duas versões. Uma publicada pela Revista Cult e a outra, ampliada e atualizada, publicada pela revista do SESC em sua edição atual.

Os temas discutidos no texto, bem como vários outros (TV Digital, mídia colaborativa, direitos autorais) serão discutidos no seminário. Vale a pena dar uma olhada abaixo, para já ir pensando em como contribuir para a discussão.

Um dos jornais mais vendidos na Coreia não tem jornalistas fixos. Trata-se do OhMyNews, uma das primeiras experiências em mídia colaborativa. Seu lema é: "Todo cidadão é um repórter". O jornal, que possui uma versão impressa diária e uma versão on-line, é realizado a partir das contribuições de qualquer pessoa. Entretanto, o corpo editorial ainda desempenha um papel importante: uma junta de editores escolhe o que vai ser publicado ou não dentre todo o material recebido.

A idéia de "jornalismo cidadão" tem-se mostrado cada vez mais forte. O evento emblemático aconteceu no atentado a bomba ocorrido em Londres em 2005. O evento, com toda a sua dimensão trágica, pode ser visto como o marco zero da consolidação do papel das mídias colaborativas na formação e disseminação da informação. Os atentados a Londres demonstraram, através dos inúmeros vídeos amadores e da explosão de matérias e comentários feitos em blogs e em sites privados, que o monopólio das versões sobre grandes eventos não pertence mais à mídia tradicional.

Um fato muito simples demonstra essa transformação. Basta procurar através do Google pela palavra tsunami. Dentre os primeiros resultados, estará a Wikipedia, a enciclopédia colaborativa escrita e modificada por qualquer pessoa. Em estudos recentes, tem ficado claro que as pesquisas no Google têm trazido como principais resultados informações provenientes de weblogs e outros sites colaborativos. A mídia tradicional muitas vezes nem sequer aparece dentre os primeiros resultados. Uma das razões para isso é a decisão de grande parte dos conglomerados de mídia de "trancar" seu conteúdo através de senhas e outras estruturas similares. Dessa forma, o conteúdo não é indexado pelo Google, tornando-se praticamente inacessível para um número significativo de usuários. A consequência: o conteúdo dos blogs, aberto e disponível livremente, torna-se a principal fonte de referência indexada na internet.

Esse modelo de produção colaborativa está sendo apelidado de "web 2.0". O termo indica o desenvolvimento recente da internet, que potencializa formas de canalizar o trabalho descentralizado de voluntários. Essa nova vertente de produção cultural, ao que tudo indica, veio para ficar. Em tempos nem tão longínquos, um evento como os atentados em Londres, o tsunami na Ásia ou os ataques à Espanha seriam não só eventos políticos, sociais e econômicos, mas também eventos de mídia. Atualmente, a cobertura da mídia tradicional compete diretamente com a cobertura feita de forma descentralizada, por qualquer pessoa. Em outras palavras, a mídia tradicional ganhou um concorrente inédito historicamente: a própria sociedade.

ferramentas

✉ enviar por e-mail

🖨 imprimir

⚠ alerta

veja também

overblog

Diário além do digital

overblog

O Creative Commons e os Direitos Autorais

overblog

Cultura Digital é Cultura Livre?

overblog

Quem tem medo de televisão? A Gema não

overblog

Perguntas sobre a Reforma do Direito Autoral

banco de cultura

"A rivalidade entre o homem moço e o homem velho"

overblog

O Contrário do Liberou Geral

overblog

Um paulistano 'acerca' de Pernambuco

overblog

A INVISIBILIDADE NO OVERMUNDO...E NO MUNDO LA FORA

overblog

Para que todos continuem tendo uma chance digital

meu painel

→ publicar

→ edição colaborativa

→ colaborações recentes

filtro por estado

Selecione...

▼

busca por tag

observatório

Instituto Overmundo pesquisa a cadeia produtiva da música no Rio de Janeiro

Está no ar o blog de pesquisas do Instituto Overmundo. Você já pode encontrar lá os primeiros dados da pesquisa "Análise de modelos de negócios..." [+leia](#)

revista overmundo

Você conhece a Revista Overmundo? Baixe já no seu iPad ou em formato PDF -- é grátis!

[+conheça agora](#)

overmundo

overmundo

overmundo @RaphaelFaria_

escreve pra overmundo.com.br/contato_admin reportando o caso, não esqueça de passar seu login... ;)

11 days ago · reply · retweet · favorite

overmundo

Novo número da Revista Overmundo no ar! Cultura digital: dos fanzines eletrônicos ao homem-bomba do brega...

fb.me/1SifeB81V

18 days ago · reply · retweet · favorite

overmundo :: O homem-bomba do brega :: fb.me/W4qNLNKZ

20 days ago · reply · retweet · favorite

twitter

Join the conversation

Overmundo (site) no Facebook

👍 Curtir

Figura 21 – Interface do artigo “Autor em Coletivo” (continua)

Não por acaso, o surgimento da sociedade como produtora de notícias está levando a uma profunda reformulação em símbolos da mídia centralizada. Essa reestruturação da mídia tradicional é necessária e possivelmente um requisito para sua sobrevivência. Gigantes como o jornal The New York Times, bem como a tradicionalíssima estrutura da BBC, estão desenvolvendo meios de captar as contribuições de seu público como forma de se adaptar aos novos tempos. Em outras palavras, estão tentando adotar internamente a descentralização de opiniões e conteúdos. Essa é a tendência atual de todas as empresas de mídia. Não por acaso, o magnata Rupert Murdoch, dono da Fox, adquiriu o MySpace, a rede de relacionamentos norte-americana que se tornou um dos sites mais visitados daquele país. Da mesma forma, o Google adquiriu o YouTube, em acirrada competição com a Microsoft e o Yahoo, também interessados no site. O interessante nessas aquisições é que até o momento, ainda nem sequer está claro como transformar o MySpace ou o YouTube em modelos economicamente viáveis.

Como se sabe, o direito autoral atual é produto do século 19. Nesse sentido, a regra geral é de que, não havendo notificação em contrário, todo o conteúdo nasce protegido pelo direito autoral e só pode ser utilizado mediante autorização de seu titular. Em vista disso, como gerar conteúdo colaborativo, criado a partir do trabalho de outras pessoas?

Assim, o problema da web 2.0 e de qualquer forma de produção colaborativa é a presença permanente de uma tensão entre o legal e o ilegal. Para agir colaborativamente, é preciso ter acesso e poder modificar o conteúdo produzido por terceiros. Sem isso, não há colaboração. E, para fazer isso de forma legal, é preciso que o conteúdo esteja previamente autorizado para essa finalidade. Nesse sentido, cresce cada vez mais a importância de um projeto como o Creative Commons (www.creativecommons.org), que funciona como uma caixa de ferramentas que facilita o licenciamento de qualquer obra autoral, deixando-a pronta para tornar-se parte do processo colaborativo.

A essência do Creative Commons é seu caráter voluntário: somente disponibiliza sua obra através dele quem quiser. Após três anos de funcionamento, dá para notar que muita gente efetivamente quis contribuir para esse conjunto de obras livres. Há hoje mais de 140 milhões de obras referenciadas pelo Creative Commons. Somente um único site, o www.soundclick.com, possui mais de 200 mil músicas licenciadas pelo sistema. Em síntese, já é possível constatar a existência de uma parcela do conteúdo da internet efetivamente pronta para a colaboração. Não por acaso, muitos dos sites que lidam com o modelo da web 2.0 utilizam uma licença Creative Commons, bem como inúmeros outros blogs.

As consequências disso são culturais, políticas e sobretudo econômicas. O professor da Universidade Yale Yochai Benkler teve a ousadia de batizar seu livro recém-lançado de A riqueza das redes [do original em inglês The Wealth of Networks], uma provocação com o título do livro de Adam Smith A Riqueza das Nações. Benkler chama a atenção para uma nova forma de geração de valor econômico na sociedade contemporânea, que passa a residir cada vez mais na idéia de "rede", isto é, enquanto uma obra ou criação intelectual torna-se disseminada. É nisso que reside o valor dos blogs: conteúdo livre, amplamente disseminado, em contraposição ao conteúdo da mídia tradicional, fechado e não indexável.

As consequências disso são culturais, políticas e sobretudo econômicas. O professor da Universidade Yale Yochai Benkler teve a ousadia de batizar seu livro recém-lançado de A riqueza das redes [do original em inglês The Wealth of Networks], uma provocação com o título do livro de Adam Smith A Riqueza das Nações. Benkler chama a atenção para uma nova forma de geração de valor econômico na sociedade contemporânea, que passa a residir cada vez mais na idéia de "rede", isto é, enquanto uma obra ou criação intelectual torna-se disseminada. É nisso que reside o valor dos blogs: conteúdo livre, amplamente disseminado, em contraposição ao conteúdo da mídia tradicional, fechado e não indexável.

No Overmixter você encontra samples, vocais e remixes em licenças livres. Confira os mais votados, ou envie seu próprio remix!

[+conheça o overmixter](#)

[Como vender meu livro](#)

All Print publica e vende seu livro nas Bienais e grandes livrarias

www.allprinteditora.com.br

[MBA FGV Petróleo e Gás](#)

Gestão de Negócios em Petróleo e Gás. Aulas quinzenais aos sábados.

www.capitalhumano-fgv.com.br

[Portais em SharePoint](#)

Partner Microsoft especialista em portais, intranet, workflow, webpart

www.multiconnect.com.br

[Spm Eventos](#)

Organização de Eventos e Ações promocionais

www.spmeventos.com.br

Figura 22 – Interface do artigo “Autor em Coletivo” (continuação)

Tempos interessantes estes, em que as barreiras entre consumidor e produtor da informação são abaladas. A internet dos dias de hoje se torna cada vez mais o berço de uma nova mídia, produzida de forma descentralizada. Há quem desqualifique tudo o que está ocorrendo como irrelevante. Podem estar certos ou não. O principal argumento para isso é que ainda não se descobriu um modo uniforme de ganhar dinheiro para a mídia colaborativa. No entanto, como Benkler enfatiza em seu livro, o motor da cultura colaborativa é extramercado e extramonetário. Os incentivos para seu surgimento não são os mesmos mecanismos tradicionais do mercado. Pode não existir ainda um modelo de negócios claro para essa nova mídia, mas o fato é que surge no horizonte a possibilidade de que deixe de existir um também para a mídia tradicional. Como cantava Doris Day, "que será, será".

tags

[Rio de Janeiro](#) [RJ](#) [cultura-digital](#) [web20](#) [cultura-colaborativa](#) [novas-mídias](#) [creative-commons](#) [mídia](#) [seminário](#) [recife](#) [pernambuco](#) [cultura-alem-do-digital](#) [cultura-e-sociedade](#)

compartilhe

comentários

[+ comentar](#)

Muito bom o texto, e muito pertinente. A questões de direitos autorais e "autoridade" está sendo bastante abalada pela internet, e a resistência de diversas instituições em rever o modelo de como são produzidas e distribuídas certas coisas as vezes é revoltante.

Vale lembrar que a pouco tempo estava em trâmite uma lei que iria obrigar todos os trabalhadores de periódicos a serem necessariamente formados em jornalismo; algo totalmente contra a corrente. Não sei em que pé está essa lei agora.

[Fernando Mafra](#) - São Paulo, SP 3/12/2006 13:41

4 pessoas acharam útil - sua opinião: [↑](#)

Pois eh, rapaz. Acho que esse caminho nao tem volta. Vamos ver como os gigantes se adaptam dessa vez.

[Roberto Maxwell](#) - Japão, WVV 4/12/2006 12:14

4 pessoas acharam útil - sua opinião: [↑](#)

cultura livre, software livre, cidadania, conhecimento coletivo, negócios abertos, mercado (verdadeiramente) livre. gigantes, livrem-se destas, que eu quero ver!

enfim é chegada a hora de uma sociedade livre!

ronaldo, elucidativo seu texto. cada vez mais claro. estou nessa corrente - livremente. grande abs.

[eduardo ferreira](#) - Curitiba, MT 5/12/2006 18:52

5 pessoas acharam útil - sua opinião: [↑](#)

Figura 23 – Interface do artigo “Autor em Coletivo” (continuação)

Algo interessante a se refletir no tema "produção colaborativa" é que ele tem servido também como referência para uma nova forma de organização política para grupos de trabalho. Quem trabalha em autogestão, pode utilizar o mesmo conceito. Ou seja, ao invés de tomada de decisão baseada pura e simplesmente em reuniões onde tudo é decidido pelo voto, as decisões passam a ser tomadas principalmente por quem mais participa. Estamos adotando isso no Coletivo TARRAFA.

[Alê Barreto](#) · Rio de Janeiro, RJ 6/12/2006 11:31

3 pessoas acharam útil - sua opinião: ⬆

Minha grande pergunta é se, uma vez consolidado o ideal de informação livre (blogs, softwares, músicas), pode-se pensar um caminho de flexibilização de propriedade intelectual nas ciências, no setor farmacêutico, na engenharia... O texto chega a mencionar que o direito autoral atual é uma concepção de duzentos anos atrás. Assim, a minha dúvida é como uma nova concepção lidaria com patentes de medicamentos, de máquinas, etc.

[Bernardo Mortimer](#) - www.sobremusica.com.br · Rio de Janeiro, RJ 6/12/2006 12:56

3 pessoas acharam útil - sua opinião: ⬆

Bernardo, essas questões começam a ficar gigantescas e problemáticas, pois envolvem interesses corporativos absurdos. Mas concordo que algumas coisas devem entrar em debate sim.

Meu pai inventou uma máquina doida de engenharia e nunca ganhou um centavo por ela, por exemplo.

Atualmente o que mais me preocupa são as patentes sobre animais e elementos isolados de DNA que algumas empresas detêm.

[Fernando Mafrá](#) · São Paulo, SP 6/12/2006 14:05

4 pessoas acharam útil - sua opinião: ⬆

Ronaldo, todas essas questões estão aí é o momento de debate é agora. A informação livre pode gerar uma revolução bem bacana não só nas mídias, mas principalmente na sociedade. Mas o Bernardo levantou uma bola importante, que não pode ser ignorada: a propriedade intelectual (seja ela artística ou científica) é fruto do trabalho e do investimento de alguém. Isso também não pode ser ignorado nesse debate.

[Ilhandarilha](#) · Vitória, ES 7/12/2006 09:13

4 pessoas acharam útil - sua opinião: ⬆

Figura 24 – Comentários ao artigo “Autor em Coletivo”

Vemos aqui ressoar a análise de Kerckhove (2003), segundo a qual o ambiente digital se configura em uma espécie de espaço estendido, que combina os espaços público e privado, no qual mesmo sozinho em frente à tela do computador é possível participar interativamente de um debate público na esfera virtual. A linguagem desse meio, como vimos, combina elementos dos estágios oral e escrito, a memória compartilhada e a navegação individualizada, impulsionados pela alta conectividade, a característica distintiva do digital que se traduz na capacidade de colocar em interação uma multidão de atores distribuídos geograficamente.

Essa interface também nos remete ao conceito proposto por Bolter e Grusin (1999), pois evidencia a remediação da oralidade expressa na simulação de uma conversação, inclusive com a utilização de avatares¹⁰¹ como representantes dos diversos interagentes. Aqui também pode-se pensar na dupla lógica da remediação, proposta por estes autores, que supõe a hipermediação e a imediação. Enquanto, por um lado, os recursos da interface se sofisticam, com elementos gráficos cada vez mais elaborados, o que se busca é uma aproximação maior da experiência direta, isto é, uma tentativa de se mimetizar o contato face a face.

Cabe ressaltar, no entanto, que no universo observado a concretização desse espaço estendido para o debate, com ideias divergentes se contrapondo, foi mais uma exceção do que uma constante. A grande maioria dos comentários que pudemos acompanhar foi de elogios aos textos publicados, com muito poucas complementações ou questionamentos. O que podemos concluir é que esse é um potencial do projeto, o de ser um espaço para o debate público, que tem sido pouco utilizado.

O que de fato caracteriza o projeto, e a grande maioria das contribuições, é a proposta de ser um lugar para a ampla divulgação das mais variadas manifestações da cultura brasileira. No período de observação, foram publicadas matérias vindas de todas as regiões do País, principalmente das capitais, mas também de cidades do interior, e com temas que revelam a diversidade da cultura nacional. Esta maior visibilidade pôde ser observada também em relação a manifestações culturais usualmente marginalizadas, como as expressões ligadas à população de favelas. Listamos a seguir alguns exemplos de títulos de matérias publicadas, com o nome da cidade onde residem seus autores, para dar uma ideia dessa diversidade:

¹⁰¹ O termo avatar tem sido usado para se referir às imagens que representam pessoas, como identidades virtuais, em comunidades no ambiente digital.

Título das matérias	Cidade/Estado
Artesãs buscam alternativas no pinhão e na palha	Ponta Grossa/PR
Vai um lambadão aí?	Cuiabá/MT
Africanas (ou: vamos fazer um filme?)	Vitória/ES
Projeto Afro de Tuxaua faz mapeamento	Campinas/SP
Vai no passinho do menor da Favela	São João do Meriti/RJ
Conexões litero-amazônicas	Boa Vista/RR
Em nome da arte do interior	Anastácio/MS
III Semana do Folclore Serra da Mesa	Uruaçu/GO
A força do Projeto Encantadores do Sertão!	São João do Piauí/PI
Festa bonita no Bonito	Brasília/DF
O povo gosta é do pagode	Belo Horizonte/MG
A Cultura em Santa Catarina: O que está faltando?	Florianópolis/SC
O Som da Periferia do Recife: Rock In Rio Doce	Recife/PE

Tabela 2 – Exemplos de matérias publicadas no Overmundo

Podemos, portanto, de fato confirmar a afinidade deste projeto com a experiência da partilha do sensível, como proposta por Rancière (2009), como a instituição de um comum estético compartilhado, que é também político na medida em que o fato de dar visibilidade para manifestações culturais tão diversas é já legitimá-las como parte integrante da cultura. De um lado, se oferece um outro lugar para elas, em um contexto de reconhecimento e de integração, e, de outro, se proporciona ainda um espaço de interação entre os diferentes atores sociais, responsáveis por trazer os relatos, suas narrativas e suas vivências culturais, a público.

6.3 Blog “Autoria em Rede”

A fim de poder experimentar de uma forma mais autônoma a interação autoral interativa e, ao mesmo tempo, criar um espaço de interlocução para a pesquisa, foi criado o blog “Autoria em Rede”, em 29 de julho de 2010¹⁰². A proposta foi apresentar os temas centrais da tese na forma de pequenos textos, publicados como *posts*, que ficariam abertos a comentários de modo a estimular o diálogo. Como em outras publicações eletrônicas desse tipo, as postagens foram organizadas em ordem cronológica, a mais recente sempre em primeiro lugar, ao alto da interface. No entanto, todos os textos, mesmo os mais antigos,

¹⁰² Endereço eletrônico em: <<http://autoriaemrede.wordpress.com>>.

ficam disponíveis para leitura através de recursos de indexação típicos de *blogs*, como as nuvens de *tags* e de categorias, possibilitando assim um acesso permanente a todas as questões abordadas.

Por se tratar de um espaço mais informal, que não precisava se ater às regras da produção acadêmica, foi possível alargar o leque de assuntos em debate, abarcando tópicos relacionados à questão do deslocamento da autoria na atualidade mas que, por conta de definição de escopo, não estão incluídos na pesquisa de doutorado, como por exemplo: a prática do remix na criação artística; a pirataria ou a circulação não autorizada de bens culturais; a revisão da lei de Direito Autoral brasileira; o surgimento de novos modelos de negócio para as obras intelectuais etc. Assim, desde sua criação até 22 de novembro de 2011, foram postados 57 textos no *blog*, que recebeu 74 comentários de internautas e um total de 8.679 visitas.

Dentro da lógica da comunicação em rede, usamos alguns instrumentos para incrementar a participação de interlocutores: logo após a sua criação, foi enviado um e-mail convocatório para alguns pesquisadores de cibercultura e outras pessoas interessadas no tema; os textos postados foram também divulgados através da rede de *microblog Twitter*. Como forma de tornar a publicação mais atraente, e assim conquistar mais visitas, foi montado um repositório de referências sobre a autoria interativa e cultura digital, com *links* para outros *blogs* e *sites* afins. Além disso, foi elaborada uma lista de *links* para publicações sobre temas relacionados disponíveis gratuitamente na rede.

Desse modo, criou-se uma extensão da pesquisa no ambiente digital, o que se mostrou muito interessante pois, por um lado, aproximou a pesquisa de seu próprio tema e, por outro, propiciou o contato com interlocutores em potencial, ao dar maior visibilidade ao trabalho. De fato, não faria muito sentido fazer uma pesquisa sobre a comunicação em rede e não estar presente nela, trocando ideias e experimentando *in loco* suas potencialidades e limitações. Como resultado, vários pesquisadores deixaram comentários no *blog*. Cabe destacar a interlocução com José Reynaldo de Salles Carvalho, então doutorando do Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade de Brasília, que repassou inúmeras referências sobre o tema do remix e da autoria. Essas informações foram inseridas, por mais de uma vez, em novos *posts*, configurando-se dessa forma um processo de co-autoria explícita. As Figuras 25 e 26 reproduzem o *post* “Mais referências sobre o Remix”, publicado em 02/06/2011, no qual foram incorporadas as interlocuções recebidas¹⁰³.

¹⁰³ Endereço eletrônico em: <<http://autoriaemrede.wordpress.com/2011/06/02/mais-referencias-sobre-o-remix/>>, onde podem ser encontrados os *links*. Acesso em: 23 nov. 2011.

02/06/2011 · 11:53

[↓ Jump to Comments](#)

Mais referências sobre o Remix

Como já disse em outro post, um dos objetivos ao criar este blog foi o de encontrar interlocutores, especialmente pesquisadores que também estivessem interessados na questão das transformações dos processos autorais da atualidade.

Outro objetivo era tentar construir aqui um tipo de processo co-autoral feito dos meus posts mais os comentários dos visitantes, que pudesse ser visto como uma produção discursiva colaborativa. Queria ver se e como isso seria possível.

Pois bem, perto de completar um ano, posso dizer que o blog atingiu esses objetivos. Basta ler os diversos posts pra constatar em muitos deles comentários ricos em informações adicionais que, sem dúvida alguma, ampliaram o conteúdo dos textos originais.

Um dos temas que foi em grande parte trazido por essa interação foi o do Remix. Um assunto totalmente relacionado com o fenômeno dos novos processos autorais presentes nas redes de comunicação, mas que não é objeto da minha pesquisa atual. Portanto, um tema inserido na discussão mais ampla que eu proponho, mas que eu não daria conta de abordar sozinha.

Grande parte das contribuições de referências sobre esse tema foi postada por Reynaldo Carvalho, que está terminando o doutorado na UnB sobre a reescritura na pós-modernidade e na cultura remix e tem sido um de meus mais constantes interlocutores no blog. Em seus comentários, ele tem compartilhado uma série de dicas sobre o tema, como bibliografia, entrevistas e projetos. Como esta contribuição está registrada em diferentes posts, de forma dispersa, resolvi agrupar boa parte dessas referências para facilitar a pesquisa. [Tem mais algumas que já comentei neste post.](#)

Começo com o [projeto Ubuweb](#), citado em alguns comentários. Criado pelo poeta estadunidense Kenneth Goldsmith, em 1996, o site traz poemas, textos, filmes e áudio, incorporados sem autorização dos autores, com base no pressuposto de que as obras são de vanguarda e não têm potencial comercial. Seu acervo de filmes, como diz Reynaldo, é um imenso céu estrelado: de Beckett a Beuys, de Godard a Gary Hill, de Mekas a Mishima, são centenas de obras de artistas do primeiro time da vanguarda internacional de várias épocas.

E, para completar, o link do livro de Kenneth Goldsmith, [“Uncreative Writing: Managing Language in a Digital Age”](#), na Amazon. Infelizmente, não tenho o link do livro pra baixar 😞

Outra dica muito interessante são as entrevistas de Henry Jenkins com Owen Gallagher, coordenador o [projeto Total Recut](#), em duas partes:

“What is Remix Culture?”

[Parte Um](#)

[Parte Dois](#)

Apresentação

Este blog é parte da minha pesquisa de doutorado “Autoria em rede – Um estudo dos processos autorais colaborativos de escrita nas redes de comunicação”, em desenvolvimento no PPGCOM da Escola de Comunicações e Artes da USP. Minha intenção é que este seja um espaço de interlocução, onde eu possa dialogar com todos os que também se interessam por esse tema. E também que seja uma espécie de repositório de referências de estudos sobre autoria colaborativa. Comentários, sugestões e críticas são bem-vindos.

Wiki Meta Autoria

A Wiki Meta Autoria é um experimento de escrita colaborativa, também parte de minha pesquisa.

Com ele quero construir coletivamente um texto reflexivo sobre os processos autorais nas redes de comunicação: como são; como desestabilizam antigas formas de escrita; o que representam; quais são seus desdobramentos etc etc.

[Clique aqui para participar!](#)

Licença do Blog

Esta obra foi licenciada com uma Licença [Creative Commons - Atribuição - Uso Não Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Brasil](#).

Receba as atualizações

Coloque seu e-mail para receber novidades e notificações do Blog.

Assine!

Sou MinCC

Siga-me
twitter

Figura 25 – Reprodução de post de 02/06/2011 do blog *Autoria em Rede* (continua)

Mais uma referência bacana é o texto do William Gibson, autor do (acho que posso dizer) já clássico livro *Neuromancer*, intitulado [“Confissões de um artista plagiador”](#).

Vale ainda destacar dois livros citados por Reynaldo (estes, sim, pra baixar):

[Imagibrida: comunicação, imagem e hibridação](#), organização de Denize Correa Araújo e Marialva Carlos Barbosa. Uma coletânea de artigos que discutem de diversos ângulos o estatuto da imagem híbrida na cultura contemporânea.

[Gambiologia](#), do Mutirão da Gambiarra <<http://mutirao.metareciclagem.org>>, um coletivo editorial nascido na rede MetaReciclagem que articula publicações colaborativas sobre temas como apropriação criativa de tecnologias, cultura digital experimental e redes colaborativas.

Para quem estuda o tema, vale ainda mencionar os artigos:

[Aura e Autoria na Apropriação pós-moderna – um pequeno ensaio comparativo entre Sherrie Levine e Michel Mandiberg](#), de Ruth Moreira de Sousa

[Sobre a Reescritura – 1ª parte – Teoria](#), de Marissi Passini, do Centro de Estudos Claudio Ulpiano

E, por último, o vídeo [Society of Spetacle \(a digital remix\)](#)

Façam bom proveito!

★ Like Be the first to like this post.

Arquivado em

Remix

Tagged as

Bibliografia, Referências bibliográficas, Remix

2 comentários

Posts

- dezembro 2011 (2)
- novembro 2011 (3)
- outubro 2011 (3)
- setembro 2011 (3)
- agosto 2011 (4)
- junho 2011 (4)
- maio 2011 (4)
- abril 2011 (3)
- março 2011 (3)
- fevereiro 2011 (4)
- janeiro 2011 (4)
- dezembro 2010 (4)
- novembro 2010 (3)
- outubro 2010 (3)
- setembro 2010 (4)
- agosto 2010 (8)
- julho 2010 (1)

Compartilhamento legal

Figura 26 – Reprodução de post de 02/06/2011 do blog *Autoria em Rede* (continuação)

Além desse participante mais ativo, vários outros interlocutores deixaram seus comentários com referências – como indicação de bibliografia, de matérias ou de projetos relacionados ao tema da pesquisa – desta forma enriquecendo a discussão proposta, com mais dados e também com outros olhares. Entre eles, pesquisadores das áreas de Comunicação, Letras e de Ciência da Informação, no Brasil e no exterior; ativistas, como o pessoal do projeto Baixa Cultura, que divulga e discute a cultura livre e a cultura digital; e ainda pessoas envolvidas na criação de novas licenças para a circulação de bens culturais.

Como se vê, o *blog* possibilitou a construção de uma rede em torno do tema em discussão. Entendemos que se trata também de um processo de autoria interativa, na medida em que os comentários complementaram os *posts*, de modo similar ao analisado anteriormente em relação ao *site* Overmundo. Um modelo autoral interativo dialógico que se

faz na forma de um diálogo entre um texto principal somado aos comentários que acrescentam informações e enriquecem o conteúdo original.

6.4 Experimento *wiki*

O experimento *wiki* teve um caráter mais lúdico. Seu objetivo, por um lado, foi o de explorar o processo autoral interativo colaborativo em uma plataforma que permitisse a edição totalmente aberta, com complementações e supressões feitas de forma livre, sem passar por nenhum tipo de controle editorial. Por outro lado, foi também uma proposta de reflexão abrangente sobre o próprio tema de pesquisa, qual seja, o da autoria em rede, com a construção de um texto co-autorado de forma distribuída sobre o assunto. Para isso, num primeiro momento, foi colocado um *link* para o projeto na parte superior do *blog*, que ficou disponível permanentemente. No entanto, apesar de ter tido algumas visitas, teve apenas uma intervenção ao longo de 15 meses, de julho de 2010 a outubro de 2011.

Para poder concretizar a proposta, foi feita então, em 16 de novembro de 2011, uma chamada à participação, com a publicação de um *post* específico sobre isso e também com o envio de um convite via e-mail para diversos pesquisadores de cibercultura e outros interessados no tema, especialmente aqueles que já tinham feito comentários no *blog*¹⁰⁴. O texto postado inicialmente, como uma provocação à participação, foi o seguinte:

Autoria em rede

A rede muda o lugar do autor. Ou será que o elimina? Para Barthes, há muito tempo, o autor morreu.

Na Internet, a obra agora não tem mais limites, é aberta e, potencialmente, infinda. Não é mais possível ter o controle de suas fronteiras.

A colaboração é o *modus operandi* da produção nas redes.

Os amadores ocupam o lugar dos especialistas. Melhor assim.

Sai o autor individual entra o processo autoral coletivo.

Um outro agente criativo, além do humano, entra em cena no processo autoral: o próprio computador. Mas a ação criativa não é, em essência, uma atribuição humana?

Cabe lembrar que a interface esta plataforma *wiki*, assim como a da Wikipédia, possui os espaços de discussão e histórico, que possibilita que se tenha ao final do experimento o

¹⁰⁴ O *post* de convite à participação no experimento *wiki* pode ser conferido em: <http://autoriaemrede.wordpress.com/2011/11/16/um-convite-para-participar-do-experimento-wiki/>. Acesso em: 23 nov. 2011.

registro de todas as contribuições, com os possíveis debates que tenha gerado, e com visão cronológica de todo processo. Em 30 de novembro de 2011, data prevista para o encerramento da experiência, tinha havido 12 intervenções anônimas¹⁰⁵ vindas de 10 endereços IP diferentes. O texto que se encontrava na página depois das contribuições recebidas era este:

Autoria em rede

Sobre Cultura Remix ver o link:

<http://www.slideshare.net/juliastylar/cultura-do-remix>);

Artigo em PDF sobre escrita colaborativa. Título: "A tecnologia Wiki e a autoria colaborativa na Internet". Ver link:

<http://www.editoraufjf.com.br/revista/index.php/revistainstrumento/article/viewFile/314/288>

Artigo de André Lemos, estudioso em cibercultura. Título do texto 'Ciber-Cultura-Remix. Ver link:

<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>

Com os processos de comunicação em redes digitais, a autoria perde o status solene e aristocrático de certos sujeitos que estariam autorizados socialmente a falar/escrever sobre o mundo. No próprio campo jornalístico, por exemplo, a escrita em rede promoverá mudanças significativas no modo de produção da informação. Mais do que nunca, a escrita colaborativa poderá derrubar por terra a ideia tão difundida de um sujeito passivo no processo comunicativo. Estes sujeitos não só não são passivos como também produzem seus discursos remixando as informações que lhes chegam.

A escrita colaborativa em rede proporciona uma polifonia discursiva - expressão de diversos pontos de vista - muito rica que vem de fato assegurar a liberdade de informação e expressão tal como se deseja numa sociedade realmente democrática.

A rede muda o lugar do autor. Ou será que o elimina? Ou será que recoloca? Creio que o recoloca, é mais uma possibilidade.

Será que não estamos vivendo o fim de uma produção marcadamente individual para outro mais coletiva, após a chegada de uma mídia desintermediadora? Uma não inviabiliza a outra.

Não seria o autor (e principalmente os direitos de cópia/reprodução) que estamos acostumados uma aberração de uma mídia fechada? Aberração talvez seja uma palavra mto forte. Mas o direito à informação deve ser soberano.

Para Barthes, há muito tempo, o autor morreu. Não conheço o texto, mas possivelmente há diferentes interpretações para ele. Ou não?

Será que morreu, ou estamos ampliando as vozes e as possibilidades, como neste espaço? Sim! O autor não morreu, mas multiplicou-se! E ao multiplicar-se, será que o autor individual se despotencializa, ou torna-se muito mais vigoroso, pois não somente amplia sua voz com a força de outras

¹⁰⁵ Não foi solicitado às pessoas que se identificassem para fazer as intervenções. Esta opção estava disponível, porém seria necessário se registrar no sistema, o que representaria um certo trabalho. Talvez por isso ninguém se identificou.

vozes, mas também encarrega-se de projetar uma diversidade de vozes (nesse ponto, sempre me lembro de Cindy Sherman)?

O autor renasceu, agora individualmente, em 140 ou mais caracteres, sozinho ou em grupo.

Agora podemos escolher, antes não. E como será que escolhemos se estamos sempre pensando no que o outro vai ler, ver, ouvir e sentir? Prefiro reconhecer que a relação eu/outro constitui qualquer texto. É por isso que Bakhtin diz que todo texto é dialógico, sempre embute uma resposta ao outro: "o enunciado se constrói levando em conta as atitudes responsivas, em prol das quais ele, em essência é criado. O papel dos outros, para quem se constrói o enunciado, é excepcionalmente grande [...] esses outros [...] não sou ouvintes passivos mas participantes ativos da comunicação discursiva. Desde o início o falante aguarda a resposta deles, espera uma ativa compreensão responsiva. É como se todo o enunciado se construísse ao encontro dessa resposta" (BAKHTIN, 2006, p. 301)[1]. Neste caso, o leitor/ouvinte/espectador seria como uma espécie de coautor, pois o que chamamos de autor imagina sempre alguém do outro lado no momento da criação. Ou não?

Na Internet, a obra agora não tem mais limites, é aberta e, potencialmente, infinda. Não é mais possível ter o controle de suas fronteiras. Sim, para o bem e para o mal.

Uma obra líquida, para um mundo cada vez mais líquido, digital como uma caixoeira.

A colaboração é o *modus operandi* da produção nas redes. Entretanto, colaborar está sendo entendido como o quê? Proponho uma distinção entre colaborar e compartilhar! Colaborar pressupõe refletir, pesquisar, ouvir e falar.

Os amadores ocupam o lugar dos especialistas. Melhor assim. Ou seriam os especialistas que andam dando uma de amadores num espaço quase infinito de possibilidades que a rede proporciona? Deveria haver diálogo entre eles.

Os especialistas assumem as plataformas nas quais os amadores acham que têm liberdade irrestrita.

Especialistas e amadores deixam de ser antagônicos e, juntos, complementam suas experiências em prol de um texto mais profundo e mais criativo: Melhor ainda.

Sai o autor individual entra o processo autoral coletivo. Ou não sai o autor individual, mas muitos outros autores individuais chegam e se juntam a ele. Quando sai o autor, entre o performer, sai quem faz a obra, entre a dobra. Sai o cientista social e entra o artista. McLuhan nos advertia que "o cientista social só pode falar sobre padrões correntes de gosto, pois não tem o mesmo acesso aos padrões futuros que o artista sempre teve e a razão disso é simplesmente que o artista, como me dizia Wyndham Lewis, "está empenhado em escrever uma história minuciosa do futuro porque tem consciência do potencial não utilizado do presente" (MCLUHAN, 2005, 36). Somos todos artistas experimentais e hoje experimentamos um presente coletivo.

Sem perder de vista que o conhecimento é sempre individual na luta de cada um com as suas próprias sombras. E que, por outro lado, as sombras de cada um tem uma origem: o Outro. O conhecimento é compartilhado, retrabalhado, reinterpretado e recolocado no âmbito social.

Um outro agente criativo, além do humano, entra em cena no processo autoral: o próprio computador. Mas a ação criativa não é, em essência, uma atribuição humana? Os aparatos tecnológicos mudam a percepção humana, mas o que a faz a diferença é o sujeito que o utiliza. Sua capacidade criativa e sensibilidade é que farão a diferença no que é veiculado, afinal.

Criar é humanamente digital?

Não é mais possível pensar em unidades discretas, mas sim em fluxo aberto e contínuo.

Definitivamente não gosto da expressão modernidade líquida. Prefiro o que diz Hernani Dimantas: "(...) vida gasosa. Abrimos aqui parênteses para fazer uma crítica ao Bauman com suas diversas modernidades líquidas. O líquido se acomoda ao recipiente. Seja um copo, um vaso ou apenas a terra contra a qual o oceano se deixa existir. O gasoso flui no espaço, no tempo e no ser em existência. Não só líquida ou gasosa, a pós-modernidade é a multiplicidade de estados que se misturam, (...), na co-existência de todos os níveis de desenvolvimento econômico e tecnológico. Uma gambiarra que remixa, modifica, transforma e se mistura.

Linko, logo existo, postula Mark Amerika. Eu quero aprender remixologia com o Mark Amerika !!!!!!!!! Não existem cursos de remixologia no Brasil? Nem na PUC/SP?

E logo chegará (já chegou?) o dia profetizado por Foucault: Todos deve ter acesso à linguagem, ao discurso. O problema é a mediocridade da homogeneidade (MORIN). Algo como confundir a morte da aura com a morte da arte (MARTIN-BARBERO).

"Pode-se imaginar uma cultura em que os discursos circulassem e fossem aceitos sem que a função autor jamais aparecesse. Todos os discursos, sejam quais forem seu status, sua forma, seu valor, e seja qual for o tratamento que se dê a eles, desenvolveriam-se no anonimato do murmúrio. Não mais se ouviriam as questões por tanto tempo repetidas: "quem realmente falou? Foi ele e ninguém mais? Com que autenticidade ou originalidade? E o que ele expressou do mais profundo dele mesmo em seu discurso?" Além dessas, outras questões, como as seguintes: "quais são os modos de existência desses discursos? Em que ele se sustentou, como pode circular, e quem dele pode se apropriar? Quais são os locais que foram ali preparados para possíveis sujeitos? Quem pode preencher as diversas funções do sujeito?" e, atrás de todas essas questões, talvez apenas se ouvisse o rumor de uma indiferença: "que importa quem fala?"[2]

Não mais a angústia da influência, e sim o êxtase da influência. Sim, a consciência de fazer parte de um processo dinâmico.

Liberdade e Democracia: Que nem todos sejam autores, mas apenas aqueles que assim o quiserem. Que seja: publicar ou perecer!

[1] BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

[2] - FOUCAULT, Michel. O que é um autor? In: _____. Ditos & Escritos III. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2009. p. 264-298.¹⁰⁶

Ao observar o texto final, pôde-se constatar o desenvolvimento de uma reflexão e até mesmo de um debate sobre o tema, alguns argumentando com base em referências acadêmicas, outros expondo suas próprias ideias de forma mais coloquial. Em alguns trechos percebe-se a resposta a outro trecho, como é o caso da afirmação “Definitivamente não gosto da expressão modernidade líquida”, ou o questionamento sobre o sentido da morte do autor em Barthes. Alguns elementos fazem menção a temas tratados pela tese, como a questão do anonimato do murmúrio de que fala Foucault, e outros vão além do que foi abordado na pesquisa, como as menções ao remix.

Como afirmamos, este experimento foi uma proposta de caráter mais livre, na qual buscamos testar a operação da autoria colaborativa e conferir seus resultados. Neste sentido, consideramos que foi uma experiência bem sucedida na medida em que, em primeiro lugar, motivou múltiplas intervenções. Além disso, as contribuições foram qualificadas pois tiveram a capacidade de complexificar a questão proposta, trazendo inclusive novos elementos que nem tinham sido propostos a princípio como problematizações pelo advento de novas formas de autoria pelas redes de comunicação.

6.5 Uma última conclusão parcial

Os estudos descritos aqui têm por objetivo explorar as características da autoria interativa de escrita nas redes de comunicação. Como já esclarecemos, propusemos um recorte dentro do extenso universo do fenômeno investigado que, mesmo sendo restrito, pudesse nos revelar alguns de seus traços constitutivos. Em nossa análise, pudemos observar com clareza a constituição de dois modelos autorais interativos: o colaborativo, presente na Wikipédia e no experimento *wiki*; e o dialógico, existente no projeto Overmundo e no *blog*.

A pesquisa de observação participante e de observação realizadas na Wikipédia nos permitiu perceber que com toda a sua dimensão, com seus problemas e críticas recebidas, o projeto continua tendo abertura para receber as colaborações de editores eventuais. Contatou-se ainda que os artigos são de fato o resultado de interações autorais entre um coletivo de

¹⁰⁶ O texto foi copiado exatamente como se encontrava na plataforma wiki na data de conclusão do estudo. Por isso, pode haver incorreções gramaticais ou citações inexatas. Do mesmo modo, as referências bibliográficas foram mantidas tal como foram colocadas no texto, a fim de mostrar fielmente o resultado do experimento.

participantes que constroem a enciclopédia *on-line* de forma colaborativa, em um processo de natureza ciborgue, evidenciado pela significativa atuação de robôs autômatos no conjunto de edições realizadas. Não há dúvida de que existem conflitos, por conta da existência de diversos pontos de vista sobre os mais variados assuntos, mas no artigo “Faixa de Gaza”, que foi estudado, verificou-se boa capacidade de negociação e de gestão desses problemas por parte dos administradores da publicação. O que vale ressaltar, portanto, é que de fato a Wikipédia se constitui em um projeto de autoria interativa colaborativa de escrita, sem dúvida o maior deles na atualidade, feito da interação de diversos agentes, e no qual o conteúdo é aberto, ou seja, está constantemente em processo definição, em alguns casos até em disputa.

Já a observação do projeto Overmundo nos mostrou um outro tipo de processo autoral que se caracteriza muito mais por um diálogo, através de comentários a um texto principal que podem complementá-lo com informações relevantes ou mesmo questioná-lo ou criticá-lo. Neste último caso, se constitui um espaço de debate público no qual se constrói um discurso coletivo a partir de intervenções dialógicas. Aqui também se verificou a configuração de um projeto aberto à participação interativa do público e uma produção textual fluida.

O desenvolvimento do *blog* foi uma experiência que foi além do estudo empírico, na medida em que proporcionou visibilidade à pesquisa, ensejando a concretização de interlocuções bastante produtivas. Mostrou-se muito interessante pelo fato de possibilitar um novo tipo de prática de pesquisa que pôde compartilhar suas hipóteses e buscas, ainda que inconclusas, com um público mais amplo e, desse modo, estabelecer um outro tipo de dinâmica, que usualmente não está presente na experiência da pesquisa acadêmica, usualmente mais solitária. Por outro lado, foi também elucidativa por permitir explorar a natureza do processo autoral em plataformas desse tipo, tão disseminadas atualmente. Pôde-se constatar a característica também interativa dialógica de seu processo autoral, feito através da interlocução entre os textos postados e os comentários. E dada a autonomia da proposta, foi possível ir ainda além dessa interação dialógica e incorporar as informações relevantes contidas nos comentários nos próprios *posts* que são a parte mais nobre da sua interface, conforme exemplificamos.

Por último, o experimento *wiki* serviu como um enriquecimento da pesquisa, por ser também uma iniciativa autônoma e com parâmetros livres, para se ter uma ideia das potencialidades oferecidas pelo ambiente digital para a realização de projetos de autoria interativa. Neste caso, foi interessante poder observar *in loco* a construção de um texto de forma colaborativa e também poder propor a reflexão, e receber os retornos, sobre a questão

central da tese: o que é a autoria em rede e em que ela pode estar transformando a maneira como produzimos um texto.

7 CONCLUSÃO

Ao nos aproximarmos de um tema de pesquisa, temos uma primeira visão do fenômeno a ser estudado e algumas intuições que nos dizem que as questões que ele levanta merecem uma investigação aprofundada. No entanto, mesmo que tenhamos um projeto bem delineado sobre quais os caminhos que iremos trilhar, nem sempre é possível prever o surgimento de novas indagações durante o percurso. Os problemas imprevistos, contudo, ao invés de atrapalharem, na verdade revelam uma maior complexidade do tema e, assim, confirmam sua relevância. Pois foi isso que ocorreu no processo de elaboração desta tese: ao conduzir o estudo projetado inicialmente, nos deparamos com algumas questões emergentes que apenas pudemos abordar de forma inicial.

Um primeiro ponto que surgiu como uma problematização durante a investigação foi o fato de que o tema da pesquisa ganhou relevância nacional em torno do debate sobre a revisão da lei de Direito Autoral do País. Através dos jornais, artistas, intelectuais, gestores e produtores culturais tomaram a palavra para debater o estatuto da autoria, qual deve ser o regime de circulação das obras na sociedade e como as redes de comunicação estariam mudando as formas tradicionais de produção e distribuição de bens culturais. Também a nível mundial o debate sobre a questão autoral cresceu e passou a ocupar o cerne de um dos maiores embates da atualidade, como já mencionamos, opondo não só criadores e pessoas comuns com diferentes pontos de vista, mas grandes empresas que têm se colocado em disputa pela definição do paradigma dominante¹⁰⁷.

O caminho que escolhemos para nossa argumentação se mostrou bastante pertinente para refletir sobre esses impasses do momento atual, na medida em que propõe uma visão histórica da questão autoral, proporcionando um olhar mais distanciado e potencialmente mais esclarecedor do problema. O pensamento de Michel Foucault nos trouxe a chave para essa reflexão ao trazer a questão “o que é um autor?”. Foi então possível considerar, já de início, o caráter não universal do conceito de autoria para, a partir daí, percorrer seus deslizamentos através de diferentes períodos a fim de perceber sua correlação com diferentes contextos culturais e espíritos de época que evidenciam como os processos autorais estão inscritos historicamente como práticas sociais mutáveis.

¹⁰⁷ É o caso, por exemplo, do debate recente em torno do projeto de lei apresentado no Congresso dos Estados Unidos conhecido pelo acrônimo SOPA (*Stop Online Piracy Act*) que pretendia endurecer a punição de quem compartilha bens intelectuais protegidos por direito autoral através da Internet. De um lado, ficaram as grandes empresas de mídia, como Disney e Time Warner, favoráveis à proposição, e, de outro, contra a proposta, as novas empresas da Internet, como *Facebook*, *Google* e *Yahoo*, pois seus negócios precisam do fluxo livre de dados para prosperar.

Assim, pudemos demonstrar como a produção textual, bem como sua nomeação e circulação, variou através da história. Houve um período específico, aquele da Modernidade, quando a prática autoral se estruturou com um formato mais centrado nas noções de sujeito como agente criador e de obra como produto fechado. Antes disso, como pudemos analisar, o texto tinha um caráter mais aberto em relação às suas fronteiras e difuso quanto à definição de sua autoria. O modelo autoral que tem lugar nas redes de comunicação, como argumentamos, é feito da combinação de características desses diferentes períodos, abarcando inclusive a relevância da atribuição, herança da era moderna, mas com contornos mais abertos tanto do ponto de vista de seus limites quanto em relação aos agentes envolvidos em sua produção.

Ao lado da pesquisa histórica, também foi importante considerar a tecnologia de suporte ao texto como um dos elementos que contribuiu para o desenvolvimento do modelo autoral que estudamos. Desse modo, buscamos explorar os diferentes elementos de composição dessa linguagem, investigando sua genealogia e especialmente identificando seus traço distintivos, aquilo que a faz única. Para isso, seguindo um caminho análogo ao que percorremos na história da autoria, procuramos nas tecnologias de suporte ao texto de outros períodos históricos as reminiscências de características também encontradas no hipertexto. Esse método contribuiu para evitar uma visão de deslumbramento diante da nova tecnologia, ao permitir mais uma vez enxergá-la em suas semelhanças e diferenças com outros meios.

Neste ponto, também, encontramos questões que não estavam previstas no início da pesquisa: pensar o computador como um agente do processo autoral. A questão se fez relevante para a pesquisa não só porque representa uma das possibilidades trazidas pela linguagem digital, mas principalmente porque pudemos observar sua presença em nosso objeto de estudo, como na atuação de robôs no processo editorial da Wikipédia. Tentamos, então, analisar essa atuação maquínica dentro do contexto estudado, investigando sua forma de atuação e, a partir disso, refletindo sobre o estatuto do computador no processo autoral. Nossa reflexão, por isso mesmo, ficou limitada a ocorrências específicas na esfera da produção textual. Pensar a máquina com status de autor, no entanto, é um tema bem mais complexo que, em princípio, precisaria abarcar projetos de agência maquínica, o que não é o foco desta pesquisa. Por isso, consideramos que esta foi mais uma janela de questões deixada em aberto para possíveis futuras investigações.

Procuramos ainda abordar as transformações na esfera econômica na contemporaneidade como uma correlação ao fenômeno da autoria em rede. Para isso, recorreremos aos estudos que identificam a emergência de um novo tipo de capitalismo na atualidade, de caráter cognitivo, no qual o conhecimento está no cerne da produção, e a

cooperação e a comunicação são parte constitutiva do processo produtivo. Neste ponto, pudemos enfocar o problema da disputa entre diferentes modelos de produção e circulação de bens intelectuais na sociedade, buscando entendê-lo com a ajuda do instrumental teórico dos estudos do capitalismo cognitivo. Não há um prognóstico ou desfecho em vista para esse embate, que na verdade se constitui em um campo de luta política contemporâneo. Acreditamos que, ao menos, será necessário que a sociedade estabeleça um novo acordo em relação ao marco regulatório da distribuição desses bens, que leve em consideração não apenas as pressões de ordem econômica, mas principalmente o fato de que as tecnologias e práticas sociais envolvidas em sua produção e circulação se transformaram.

Paralelamente à reflexão teórica sobre as variações dos modelos autorais, empreendemos estudos sobre o processo autoral em rede a partir de alguns objetos. Primeiramente, exploramos a questão da constituição da autoridade, em contraponto com outros sistemas que vigoraram no passado, a partir da análise da enciclopédia eletrônica Wikipédia e do *website* Overmundo. Na descrição que fizemos de seus modelos, foi interessante observar sua distinção, como cada um deles optou por estruturas diferenciadas de validação: o primeiro, com um sistema sociotécnico sofisticado e de formato mais centralizado, e o segundo, apostando em um modelo distribuído de qualificação. Foi enriquecedor perceber que escolhemos exemplos diversos, o que nos deu a oportunidade de estudar de forma mais ampliada os modos distintos de autorização da produção textual nas redes de comunicação.

A Wikipédia segue um sistema de validação mais centralizado, com uma estrutura hierárquica que supervisiona o conteúdo publicado, contando para isso com o auxílio de robôs autômatos. Mas essa estrutura não está baseada na especialidade ou talento, mas sim na dedicação ao projeto, número de edições realizadas e tempo de registro. O Overmundo, de dimensão bem menor, optou por um sistema distribuído deixando por conta dos participantes a qualificação do conteúdo. Este último modelo segue uma tendência de muitos projetos na rede que preferem compartilhar essas decisões com seu público e investir em modos distribuídos de avaliação. Não deixa de ser curioso observar que o maior projeto de autoria em rede existente na atualidade prefira um modelo mais centralizado. A pergunta que fica é: se optasse pelo modelo distribuído, sua qualidade seria aprimorada ou prejudicada? Mais uma questão que talvez o tempo, e outros projetos de natureza colaborativa, possam vir a esclarecer.

Os estudos empíricos realizados nos possibilitaram observar a dinâmica de funcionamento de diferentes plataformas de escrita interativa nas redes de comunicação. A

partir dos exemplos analisados, identificamos dois tipos diferentes de modelo de autoria interativa: o colaborativo, quando diversos agentes criadores contribuem para a redação de um texto, como na Wikipédia e em projetos desenvolvidos na plataforma *wiki*; o dialógico, no qual um texto principal recebe interações através de comentários, constituindo-se como um todo discursivo, presente no *website* Overmundo e na interface padrão dos *blogs*. São diferentes tipos de interface com propostas diversas de interação para a construção textual. No entanto, ambos se constituem em processos nos quais a produção discursiva se faz de forma interativa e co-autorada.

A soma da pesquisa teórica com os estudos empíricos nos fez constatar um importante deslocamento do modelo autoral de escrita presente nas redes de comunicação, que se apresenta em uma dinâmica marcadamente interativa, reticular e fluida. Este modelo, como se vê, é significativamente diferente do modelo anteriormente dominante, específico da Modernidade, determinado pelo meio impresso, caracterizado por uma produção de modo geral centrada em um indivíduo autor e na noção de obra fechada. Esta transformação, como argumentamos, faz parte das variações das práticas sociais de escrita através da história, e tem correlação com o advento de uma nova tecnologia de comunicação, conectiva e veloz, e também com a emergência de um novo tipo de capitalismo, de natureza cognitiva. O modelo autoral em rede, como um fenômeno muito recente, vem sendo experimentado em um sem número de projetos que vão, gradativamente, definindo sua configuração. Procuramos analisar alguns casos mais relevantes, com formatos de interação textual mais usuais, para extrair deles algo de sua constituição e de sua dinâmica que nos permitisse articular com a reflexão teórica realizada. Com o trabalho aqui apresentado, esperamos poder contribuir para os estudos sobre as formas contemporâneas de produção em rede e também inspirar novas investigações sobre temas relacionados.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ANTOUN, Henrique. **Jornalismo e ativismo na hipermídia: em que se pode reconhecer a nova mídia**. X ENCONTRO DA COMPÓS, UnB, Brasília, 2001. Anais... Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2001. Disponível em: <http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2001/2001_ha.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2008.

_____. **O poder da comunicação e o jogo das parcerias na cibercultura**. In: XIII ENCONTRO DA COMPÓS, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2004. Anais... São Bernardo do Campo: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2004. 1 CD-Rom.

ANTOUN, Henrique; LEMOS, Ana Carla de; PECINI, André. Código e luta por autonomia na comunicação em rede. In FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Micael. (Org.). **Novos rumos da cultura da mídia – indústria, produtos, audiências**. Rio de Janeiro: Mauad, 2007, p. 263-290.

AARSETH, Espen J. **Cybertext - Perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ASCOTT, Roy. Art and Telematics: towards a network consciousness. In: GRUNDMANN, H. (Ed.). **Art + Telecommunication**. Vancouver: The Western Front, 1984, p. 25-67.

ASCOTT, Roy. Plissando o texto: origens e desenvolvimento da arte telemática. In: LEÃO, Lucia (Org.). **O chip e o caleidoscópio – Reflexões sobre as novas mídias**. Tradução Luís Carlos Borges. São Paulo: Editora Senac, 2005, p. 413-430.

BARBOSA, Pedro. **A ciberliteratura - Criação literária e computador**. Lisboa: Edições Cosmos, 1996.

_____. **O computador como máquina semiótica**. 2001. Disponível em: <<http://www.ciberscopio.net/index.php?area=temas&tema=2&artigo=6>>. Acesso em: 20 maio 2011.

BARBROOK, Richard. A regulamentação da liberdade: liberdade de expressão, liberdade de comércio e liberdade de dádiva na rede. In: COCCO, Giuseppe; GALVÃO, Alexander Patez; SILVA, Gerardo (Org.). **Capitalismo cognitivo: trabalho, rede e inovação**. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: DP&A. 2003, p. 133-150.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. 2ª ed. Tradução Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BENKLER, Yochai. **The wealth of network - how social production transforms markets and freedom**. [New Haven]: Yale University Press, 2006.

_____. A economia política dos *commons*. In: GINDRE, Gustavo et al. (Org.). **Comunicação digital e a construção dos *commons*: redes virais, espectro aberto e as novas possibilidades de regulação**. Tradução Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2007, p. 11-20.

BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito da História. In: _____. **Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura**. 10. reimpressão. Tradução Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1996, p. 222-232.

BENNETT, Andrew. **The author**. New York: Routledge, 2005.

BERNERS-LEE, Tim. **The World Wide Web and the "web of life"**. 1998. Disponível em: <<http://www.w3.org/People/Berners-Lee/UU.html>>. Acesso em: 05 jan. 2012.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation – Understanding new media**. Cambridge: MIT, 2000.

BOLTER, Jay David. **Writing space – Computers, hypertext, and the remediation of print**. 2nd ed. London: Lawrence Erlbaum Associates, 2001.

BRISTOL, Michael D. Shakespeare: The Myth. In: KASTAN, David Scott (Ed.). **A companion to Shakespeare**, Oxford, Blackwell, 1999, p. 489-502.

BUTLER, Brian; JOYCE, Elisabeth; PIKE, Jacqueline. **Don't look now, but we've created a bureaucracy: the nature and roles of policies and rules in Wikipedia**. In: Annual SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 26, 2008, Florence, Italy. Proceedings... New York: Association for Computing Machinery, 2008, p. 1101-1110. Disponível em: <<http://hci.uma.pt/courses/socialweb08F/5/butler.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento – de Gutenberg a Diderot**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

BURKE, Séan. Reconstructing the author. In: _____. **Authorship: from Plato to the postmodern**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1995.

_____. **The death and return of the author. Criticism and subjectivity in Barthes, Foucault and Derrida**. 2nd ed. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1998.

CARBONI, Guilherme. **Direito autoral e autoria colaborativa na economia da informação em rede**. São Paulo: Quartier Latin, 2010.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet – Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTRO, Gisela. **Música, juventude e tecnologia: novas práticas de consumo na cibercultura**. Revista Logos, Rio de Janeiro, n. 26, p. 58-69, jan./jun. 2007. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/PDFS/26/04_GISELA%20CASTRO.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2011.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro, do leitor ao navegador**. Tradução Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Unesp, 1999.

COCCO, Giuseppe. Introdução: conhecimento, inovação e rede de redes. In: COCCO, Giuseppe; GALVÃO, Alexander Patez; SILVA, Gerardo (Org.). **Capitalismo cognitivo: trabalho, rede e inovação**. Rio de Janeiro: DP&A. 2003, p. 7-14.

D'ANDRADE, H. **RIAA convinces jury to impose fines for filesharing**. 2007. Disponível em: <<http://www.eff.org/deeplinks/2007/10/riaa-convince-jury-impose-fines-filesharing>>. Acesso em: 07 jun. 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia**, Vol. 1. 3. Reimpressão. Tradução Ana Lúcia de Oliveira. Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

DE KERCKHOVE, Derrick. **A pele da cultura**. Tradução Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

_____. **Texto, contexto, hipertexto: três condições da linguagem, três condições da mente**. Revista Famecos n. 22, Dez. 2003, p. 7-12.

EISENSTEIN, Elizabeth L. **The printing revolution in Early Modern Europe**. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2005.

FERNANDES, Noélia M. **A autoria e o hipertexto**. Coimbra: Minerva. 2003.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. 7. ed. Tradução Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Loyola, 2001.

_____. **Microfísica do poder**. 19. ed. Tradução Roberto Machado. São Paulo: Graal, 2004a.

_____. **Arqueologia do saber**. 7. ed. Tradução Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004b.

_____. **O que é um autor?**. 6. ed. Tradução António Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. Lisboa: Passagens, 2006.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRANCO, Edgar; NUNES, Fábio Oliveira. Freakpedia: a ironia da liberdade. In: VENTURELLI, Suzete (org.). **Arte e tecnologia, interseções entre arte e pesquisas tecnológicas**. Brasília: Pós-Graduação em Arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 2007, p. 105-109.

GEIGER, R. Stuart. The lives of bots. In: LOVINK, Geert; TKACZ, Nathaniel (Ed.). **Critical point of view - A Wikipedia reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, p. 78-93.

GORZ, André. **O imaterial. Conhecimento, valor e capital**. Tradução Celso Azzan Jr. São Paulo: Annablume, 2005.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7. ed. Tradução Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HARDT, Michael. O comum no comunismo. In: ZIZEK, Slavoj; DOUZINAS, Costas. **The idea of communism**. Tradução Paulo Henrique Almeida. Verso Books, 2010. Disponível em: <<http://www.universidadenomade.org.br/userfiles/file/O%20Comum%20no%20Comunismo.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2011.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Império**. 3. ed. Tradução Berilo Vargas. Rio de Janeiro: Record, 2001.

HAVELOCK, Eric. **A musa aprende a escrever - Reflexões sobre a oralidade e a literacia da Antiguidade ao presente**. Tradução Maria Leonor Santa Bárbara. Lisboa: Gradiva, 1996.

HAYLES, N. Katherine. Translating media: why we should rethink textuality. **The Yale Journal of Criticism** v.16, n. 2, 2003, p. 263-290.

_____. **Electronic literature: new horizons for the literary**. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008.

HICKS, Alan et al. **Slackware Linux Book**. Disponível em: <<http://www.slackbook.org/html/introduction-opensource.html>>. Acesso em: 12 jan. 2012.

HIMANEN, Pekka. **The hacker ethic – A radical approach to the philosophy of business**. New York: Random House, 2001.

JOHNSON, Steven. **Emergence – The connected lives of ants, brains, cities, and software**. New York: Touchstone, 2002.

JOHNSON, Bobbie. Wikipedia approaches its limits. **The Guardian**, London, 12 Aug. 2009. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/technology/2009/aug/12/wikipedia-deletionist-inclusionist>>. Acesso em: 11 jan. 2012.

JOHNSON, Telma. **Nos bastidores da Wikipédia Lusófona - Percalços e conquistas de um projeto de escrita coletiva on-line**. Rio de Janeiro: E-papers, 2010.

KITTLER, Friedrich. A história dos meios de comunicação. In: LEÃO, Lucia (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Ed. SENAC, 2005, p. 73-100.

LAMPE, Cliff; RESNICK, Paul. **Slash(dot) and burn: Distributed moderation in a large online conversation space**. 2004. Disponível em: <<http://presnick.people.si.umich.edu/papers/chi04/LampeResnick.pdf>>. Acesso em: 01 jan. 2012.

LANDOW, George P. **Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical theory and technology**. [Baltimore]: Johns Hopkins University Press, 1997.

LAZZARATO, Maurizio; NEGRI, Antonio. **Trabalho imaterial – formas de vida e produção de subjetividade**. Tradução de Mônica Jesus. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia – Arquitetura e navegação no ciberespaço**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LESSIG, Lawrence. **The future of ideas**. New York: Random House, 2001.

_____. **Cultura Livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade**. Tradução Fabio Emilio Costa. São Paulo: Trama, 2005.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. 12. Reimpressão. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2002.

_____. **O que é o virtual?** 1. Reimpressão. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1997.

LIANG, Lawrence. A brief history of the Internet from the 15th to the 18th century. In: LOVINK, Geert; TKACZ, Nathaniel (Ed.). **Critical point of view - A Wikipedia reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, p. 50-62.

LONG, Pamela O. **Openness, secrecy, authorship. Technical arts and the culture of knowledge from Antiquity to the Renaissance**. [Baltimore]: The Johns Hopkins University Press. 2001.

LONGMAN, Gabriela; VIANA, Diego. Entrevista - Jacques Rancière. **Revista Cult**, São Paulo, mar. 2010. Disponível em: <<http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/entrevista-jacques-ranciere/>>. Acesso em: 11 jan. 2012.

MALINI, Fabio. **O comunismo das redes - sistema midiático p2p, colaboração em rede e novas políticas de comunicação na Internet**. 2007. 333f. Tese de Doutorado. Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

MALLARMÉ, Stéphane. Crisis in verse. In: BURKE, Séan. **Authorship: from Plato to the postmodern**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1995, p. 51-53.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Massachusetts Institute of Technology, 2001.

_____. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005, p. 23-50.

MARTINS, Beatriz Cintra. **Cooperação e controle na rede: um estudo de caso do website Slashdot.org**. 2006a. 115f. Dissertação de Mestrado. Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

_____. **Cooperação e livre fluxo da informação: A influência da cultura hacker na definição dos padrões da Comunicação Mediada por Computador**. Revista Razón y Palabra, México, n. 52, 2006b. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n52/10Cintra.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

MATUCK, Artur. **A emergência do eletroescrito**. Revista Razón y Palabra, México, n. 49. 2005. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n49/bienal/Mesa%202/AEmergenciadoEletroecrito.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

_____. **Ewriting prospective: re-scripting authors' rights in the electronic domain**. In: Media in Transition Internacional Conference, 1, 2009, Cambridge, USA. Massachusetts Institute of Technology. Disponível em: <<http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Matuck.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

_____. **Um Manifesto pela reinformação, reescrevendo direitos intelectuais no contexto digital**. 2010. No prelo.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 15. ed. Tradução Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

MUSSO, Pierre. A filosofia da rede. In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede. Novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Tradução Marcos Homrich Hickmann. Porto Alegre: Sulina, 2004, p. 17-38.

MUKAROVSKY, Jan. La personalidad del artista. In: _____. **Escritos de estética y semiótica del arte**. Barcelona: Gustavo Gili, 1977, p. 272-291.

NIEDERER, Sabine; VAN DIJCK, José. **Wisdom of the crowd or technicity of content? Wikipedia as a sociotechnical system**. New Media & Society, v. 12, n. 8, p. 1368-1387, Dec. 2010. Disponível em: <<http://nms.sagepub.com/content/12/8/1368.full.pdf+html>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

NUNES, Carlos A. A questão homérica. In: HOMERO, **Iliada**. Tradução Carlos Alberto Nunes. 4ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004, p. 7-55.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita**. Tradução Enid Abreu Dobránszky. Campinas: Papirus, 1998.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PERUZZO, Cicilia Maria Krohling. Observação participante e pesquisa-ação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. **Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005, p. 125-145.

PETRY, Arlete. **O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia**. 292f. Tese de Doutorado – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2010.

PRIMO, Alex. **Conflito e cooperação em interações mediadas por computador**. Contemporanea: Revista de Comunicação e Cultura, v. 3, n. 1, p. 38-74, Jun. 2005. Disponível em: <<http://www.contemporanea.poscom.ufba.br/2aprimo%20j05w.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2011.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. Estética e política. 2. ed. Tradução Mônica Costa Netto. Rio de Janeiro: Editora 34. 2009.

RAYMOND, Eric. **The cathedral & the bazaar, musings on Linux and open source by and accidental revolutionary**. Revised Edition. [Cambridge]: O'Reilly, 2001.

RHEINGOLD, Howard. **Smart mobs – The next social revolution**. Cambridge: Perseu, 2003.

SHELLEY, Percy Bysshe. A defence of poetry. In: BURKE, Séan. **Reconstructing the Author. Authorship: from Plato to the postmodern**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1995, p. 43-50.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu . Redes virais e espectro aberto: descentralização e desconcentração do poder comunicacional. In: GINDRE, Gustavo et al. (Org.). **Comunicação digital e a construção dos commons: redes virais, espectro aberto e as novas possibilidades de regulação**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2007, p. 21-55.

STALLMAN, Richard. **Why software should not have owners**. 1994. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/why-free.html>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

SIMONE, Raffaele. “The Body of the Text”. In: NUNBERG, Geoffrey (Ed.). **The future of the book**. [Los Angeles]: University of California, 1996, p. 239-251.

SERELLE, Márcio. Redes anônimas: aspectos de dissolução do autor no ciberespaço. In: **Interações midiáticas**. PINTO, Julio; SERELLE, Márcio. (Org.). São Paulo: Autêntica, 2006, p. 61-75.

THOMAS, Max W. Reading and writing the Renaissance commonplace book: A question of authorship?. In: WOODMANSEE, Martha; JASZI, Peter (Ed.). **The construction of authorship. Textual appropriation in law and literature**. 3rd ed. [Durham]: Duke University Press, 2006, p. 401-415.

VEYNE, Paul. **Como se escreve a história**. 4. ed. Tradução Alda Baltazar e Maria Auxiliadora Kneipp. Brasília: Editora UnB, 2008.

WEISSBERG, Jean-Louis. Entre produção e recepção: hipermediação, uma mutação dos saberes simbólicos. In: COCCO, Giuseppe; GALVÃO; Alexander Patez; SILVA, Gerardo (Org.). **Capitalismo cognitivo: trabalho, rede e inovação**. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: DP&A, 2003, p. 109-131.

WOODMANSEE, Martha. **The author, art, and the market – Rereading the History of aesthetics**. New York: Columbia University, 1994.