

TENSÕES EM REDE: OS LIMITES E POSSIBILIDADES DA CIDADANIA NA INTERNET

Universidade Metodista de São Paulo

Conselho Diretor

Paulo Roberto Lima Bruhn (presidente), Nelson Custódio Fer (vice-presidente),
Osvaldo Elias de Almeida (secretário)

Titulares: Aires Ademir Leal Clavel, Augusto Campos de Rezende, Aureo
Lidio Moreira Ribeiro, Carlos Alberto Ribeiro Simões Junior, Kátia de Mello
Santos, Marcos Vinícius Sptizer, Oscar Francisco Alves

Suplentes: Regina Magna Araujo, Valdecir Barreros

Reitor: Marcio de Moraes

Pró-Reitora de Graduação: Vera Lúcia Gouvêa Stivaletti

Pró-Reitor de Pós-Graduação e Pesquisa: Fabio Botelho Josgrilberg

Faculdade de Comunicação

Diretor: Paulo Rogério Tarsitano

Conselho de Política Editorial

Marcio de Moraes (presidente), Almir Martins Vieira, Fulvio
Cristofoli, Helmut Renders, Isaltino Marcelo Conceição, Mário
Francisco Boratti, Peri Mesquida (representante externo), Rodolfo Carlos
Martino, Roseli Fischmann, Sônia Maria Ribeiro Jaconi

Comissão de Publicações

Almir Martins Vieira (presidente), Helmut Renders, José Marques de Melo,
Marcelo Módolo, Maria Angélica Santini, Rafael Marcus Chiuzi, Sandra
Duarte de Souza

Editora executiva

Léia Alves de Souza

ORGANIZADORES

SÉRGIO AMADEU DA SILVEIRA • FABIO B. JOSGRILBERG

tensões em rede

os limites e possibilidades da cidadania na internet



UMESP
São Bernardo do Campo, 2012

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade Metodista de São Paulo)

T259 Tensões em rede: os limites e possibilidades da cidadania na internet / organização de Sérgio Amadeu da Silveira, Fábio Botelho Josgrilberg. São Bernardo do Campo : Universidade Metodista de São Paulo, 2012.
150 p.

Bibliografia
ISBN 978-85-7814-245-2

1. Comunicação digital - Aspectos sociais 2. Sociedade digital
3. Novas tecnologias (Comunicação) 4. Comunicação e cidadania
5. Tecnologia da informação - Aspectos sociais 6. Internet (Redes de computadores) - Comunicação I. Silveira, Sérgio Amadeu da
II. Josgrilberg, Fábio Botelho

CDD 303.4833



Universidade Metodista de São Paulo
Rua do Sacramento, 230, Rudge Ramos
09640-000, São Bernardo do Campo, SP
Tel: (11) 4366-5537
E-mail: editora@metodista.br
www.metodista.br/editora

Editoração Eletrônica: Maria Zélia Firmino de Sá
Capa: Cristiano Freitas
Revisão: João Guimaraes
Permutas e atendimento a bibliotecas: Noeme Viana Timbó
Impressão: Assahi Gráfica e Editora

As informações e opiniões emitidas nos artigos assinados são de inteira responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, posição oficial da Universidade ou de sua mantenedora.

Sumário

Apresentação	7
Uma história da ‘internet aberta’: da internet ‘fixa’ à ‘móvel’ <i>Alison Powell</i>	9
A e-democracia legislativa em seus primórdios <i>Cristiano Ferri Soares de Faria</i>	25
A diáspora hacker: as redes livres de produção imaterial e ação política <i>Rodrigo Tarchiani Savazoni</i>	53
A função do Estado na redução da assimetria da informação <i>Vagner Diniz</i> <i>Helena Quirino Taliberti</i> <i>Caroline Burle dos Santos Guimarães</i>	75
Nossa esquisitice é livre <i>Gabriella Coleman</i>	91
Poder e anonimato na sociedade de controle <i>Sérgio Amadeu da Silveira</i>	109
Internet e governo aberto: uma análise exploratória de iniciativas em municípios brasileiros <i>Fabio B. Josgrilberg</i> <i>Leandro Carrera</i> <i>Camila Miranda Franscicon</i> <i>Jamile Bittar</i>	125
Sobre os autores	149

Apresentação

A internet emerge como um espaço de tensões entre processos colaborativos, promotores da participação cidadã, e, ao mesmo tempo, de controles econômicos e políticos. Essa tensão foi tema de debate no encontro Cidadania e Redes Digitais (<http://www.metodista.br/cidadaniae-redesdigitais>), organizado pela Universidade Metodista de São Paulo e Universidade Federal do ABC, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) e com apoio do W3C Brasil, Comitê Gestor de Internet e NIC.br e Universo Online. O trabalho realizado durante o evento é sistematizado nesta coletânea de textos.

Tensões em rede: os limites e possibilidades da cidadania na internet apresenta uma visão interdisciplinar do debate sobre as possibilidades democráticas da internet, trazendo reflexões e resultados de pesquisa sobre temas como a abertura da rede, móvel e fixa (Alison Powell), o ativismo hacker (Rodrigo Savazoni e Gabriella Coleman), a questão do anonimato na rede (Sérgio Amadeu da Silveira), a relação entre os poderes públicos com a transparência, abertura de dados e colaboração com a sociedade civil (Cristiano Ferri, Fabio Josgrilberg e equipe, Vagner Diniz e equipe).

Todos os temas apontam para a necessidade de pesquisa e ações concretas para fazer da internet um espaço, de fato, que promova a cidadania por diferentes instrumentos democráticos, a participação política e transparência das ações públicas.

Desejamos a todos e a todas uma ótima leitura.

*Dr. Fabio B. Josgrilberg
Dr. Sérgio Amadeu da Silveira*

Uma história da ‘internet aberta’: da internet ‘fixa’ à ‘móvel’

Alison Powell

London School of Economics and Political Science

A maioria dos textos sobre a internet enfatiza o alinhamento entre uma forma arquitetural aberta e os valores ‘abertos’ ou democráticos dos mais antigos pioneiros da internet. Isto continua ainda hoje ao celebrarmos as conexões entre a tecnologia da internet, a liberdade e a democracia. A realidade, no entanto, é que a arquitetura e a experiência da internet estão mudando. Há muitos modos pelos quais estas mudanças acontecem: os padrões técnicos mudam, as nações se tornam mais interessadas na regulamentação ou controle de fluxos do tráfico na internet, e os padrões legais alteram o modo pelo qual é governada a interconexão entre as redes. Uma mudança em particular, que não recebe muita atenção, é a da internet ‘fixa’ para a internet móvel’. Este capítulo explora o como esta alteração nos permite analisar o modo pelo qual a abertura – na arquitetura e na prática – foi imaginada no passado e examinar os fatores que podem possibilitá-la ou limitá-la no futuro. O argumento é o de que vários fatores estão levando a uma internet móvel ‘restrita’, o que contrasta diretamente com a internet ‘aberta’ das décadas passadas.

Este capítulo revê as origens da internet ‘aberta’, prestando atenção especial ao modo como determinados valores foram pensados por meio do desenho das redes da internet. Estas articulações entre o desenho e a política estabeleceram expectativas acerca da importância de características tais como a ‘abertura’. A abertura está vinculada a crescentes oportunidades de participação na alteração da própria internet. Esta participação é parte do que Zittrain (2008) percebe como o potencial ‘generativo’ da internet. O desenvolvimento de software de fonte livre e aberta é o caso mais notável desta participação, uma vez que ele usa a internet para organizar um grupo de pessoas cujas ações modificam a forma técnico-material da internet. Estes ‘públicos recursivos’ contribuíram significativamente para o imaginário da internet ‘aberta’.

A segunda seção contrasta as materialidades e imaginários da histórica internet ‘fixa’ com a crescente onipresença da internet ‘sem fio’. Começa por examinar as diferenças nas materialidades entre os dispositivos de acesso à internet móvel e os da internet ‘fixa’ e prossegue examinando como as culturas participativas que emergem em relação à internet móvel são diferentes das dos ‘públicos recursivos’ da internet ‘fixa’.

Contexto: os ideais da abertura da internet

A história da internet e especialmente da ideia da internet ‘aberta’ ilustra o modo pelo qual determinados valores sociais se tornam articulados – vinculados – a itens do desenho tecnológico (ver Slack, 1997). Demonstra também como certas vantagens tecnológicas podem lançar as bases para a emergência de determinadas formas sociais e culturais. Juntamente com as escolhas técnicas feitas por tecnologias específicas, aspectos normativos e culturais também se combinam para moldar as formas de comunicação que daí emergem. Podemos considerar a internet como uma forma de comunicação construída a partir de estruturas técnicas e de marcos organizacionais, de noções de governança e imagens do futuro. Muitas histórias da internet reconheceram esta coprodução sociotécnica examinando como os então existentes processos colaborativos de professores pesquisadores nas universidades contribuíram para a estrutura de rede dos primórdios da internet (Abbate, 1999) e também como os elementos de uma ‘cultura hacker’ – emergida no laboratório de inteligência artificial do MIT na década de 1960 – influenciaram as culturas de produção que vieram a caracterizar a internet (Levy, 1985).

Estas reflexões específicas contribuem para uma análise mais ampla da interação entre os imaginários sociais e técnicos da internet. Patrice Flichy (2007) afirma que os imaginários sociais da nova tecnologia são tão fortemente influenciados pelo modo como as pessoas os pensam e os constroem como o são pela própria tecnologia. Isto ecoa a perspectiva nuclear do construtivismo, que afirma que as experiências do mundo e o próprio mundo são criados conjuntamente. Esta tradição desenvolveu um foco sobre a coprodução das tecnologias e da sociedade pela observação de como as tecnologias funcionam como espaços de transferência ou intercâmbio de conhecimento (Bowker e Star 1999) e como elementos de controvérsias que mobilizam perspectivas sociais ou culturais opostas (Callon 1981). Jasanoff (2004) define coprodução em termos de produção de conhecimento: “[Isto é] taquigrafia para a afirmação

de que os modos pelos quais conhecemos e representamos o mundo (tanto a natureza como a sociedade) são inseparáveis das maneiras pelas quais optamos por viver nele” (p. 2). A infraestrutura material de tecnologias como a internet é produzida juntamente com a infraestrutura simbólica do social. No passado, esta infraestrutura simbólica focalizava a liberdade individual. Mais recentemente ela passou a focalizar a participação, na participativa ‘Web 2.0’ e em vários movimentos de fonte aberta.

Tecnologia e cultura: a história libertária da internet

Uma característica chave dos imaginários da internet, anteriores e atuais, foi o significado dos valores políticos e culturais articulados ao desenho e função de uma ‘rede de redes’. Estes valores foram frequentemente identificados como ‘liberdade’ e ‘abertura’, como se vê nos nomes de alguns das mais proeminentes ONGs que fazem *lobby* pelos direitos digitais. Estas incluem a Electronic Freedom Foundation [Fundação Fronteira Eletrônica], a Open Network Initiative [Iniciativa pró Rede Aberta] e a Open Technology Initiative of the New America Foundation [Iniciativa pela Tecnologia Aberta da Fundação Nova America]. Esta evocação da independência e liberdade da internet tem longas histórias. Como historiadores e sociólogos da computação, incluindo o historiador Fred Turner, notaram, os valores culturais dos primeiros aficionados da internet na Califórnia sempre tiveram tendência para o que fosse individualista e libertário (TURNER, 2005). ‘Abertura’, particularmente, foi um ponto fundamental de contato de práticas culturais entre pares e ideologias neoliberais. A fascinação com a rede ‘aberta’ tem raízes históricas na confluência dos valores libertários e a arquitetura técnica. Veja-se, por exemplo, a Declaração de Independência do Ciberespaço, de John Perry Barlow, onde ele escreve:

Governos do Mundo Industrial, vocês, esgotados gigantes de carne e aço, eu venho do Ciberespaço, o novo lar da Mente. Em nome do futuro, peço que vocês, do passado, nos deixem sós. Vocês não são bem-vindos entre nós. Vocês não são soberanos onde nós nos reunimos.

Não temos governo eleito, nem deveremos ter um. Por isso me dirijo a vocês sem autoridade maior que aquela com que a liberdade sempre fala. Declaro que o espaço social que estamos construindo é naturalmente independente das tiranias que vocês tentam impor sobre nós. Vocês não têm o direito moral de nos governar e nem têm quaisquer métodos de policiamento que tenhamos qualquer razão verdadeira para temer (BARLOW, 1996).

Este discurso libertário enfocava a especificidade do ambiente online vis-à-vis as jurisdições sobre as quais os estados tinham a responsabilidade de governar. Esta perspectiva era típica das que havia em meados da década de 1990, atribuindo à internet um status especial decorrente de sua arquitetura e da função de sua tecnologia. Barlow continua:

O ciberespaço consiste de transações, relacionamentos e se pensa construído como uma onda permanente na rede de nossas comunicações. O nosso é um mundo que está tanto em todo o lugar como em nenhum lugar, mas não está onde os corpos vivem (1996).

Estas declarações de que a internet tem características particulares que tornam impraticável ou ideologicamente problemático o regulamentá-la (como uma estrutura em rede e de alcance global) têm sido notavelmente persistentes. Hofman (2009) afirma que estas declarações são parte de uma ‘visão utópica de autonomia e criatividade’ (p. 2) que contrastava as telecomunicações tradicionais, sujeita à comutação, a uma rede de redes, distribuída e autonomamente conectada: uma *Internet*. Onde a rede original com computadores incorporava um “modelo burocrático que enfatiza a segurança, a estabilidade e a regularidade coletiva” (Hofman, 2009, p. 5-6), o imaginário utópico da internet sugeria uma alternativa em que a inteligência pertencia aos usuários da rede, que poderiam usar a rede descentralizada para se comunicarem sem limites.

Protocolos abertos e governança de pares: as normas da internet ‘fixa’

A internet foi planejada em seus primórdios como uma rede aberta e com interoperabilidade, com a ‘inteligência’ em suas extremidades. A abertura era assegurada por padrões e protocolos nucleares que governavam a função da rede. O *internet protocol* [protocolo de internet, IP] e o *transport control protocol* [protocolo de controle de transmissão, TCP] estabelecem conjuntamente a interconexão da internet e assim a definem. Cada nova versão destes protocolos – e quaisquer outros aspectos técnicos da internet – é apresentada à comunidade mundial de desenhistas da internet por documentos denominados Solicitações de Comentários. Braman (2011) nota que estes documentos, além de definirem padrões técnicos por meio da revisão por toda comunidade de desenhistas da internet, também fornece espaços onde algumas das mais importantes questões políticas da antiga internet eram discutidas.

Assim, a internet ‘fixa’ opera sobre padrões e protocolos que, em muitos casos, foram acordados por meio de um processo comunitário de revisão e co-

dificação. A revisão por desenhistas foi também uma parte fundamental de sua governança. A tomada de decisões técnicas acerca dos padrões e protocolos é da responsabilidade de corpos definidores de padrões, especialmente a Internet Engineering Task Force - IETF [Força Tarefa de Engenharia da Internet], aberta a qualquer um que deseje participar de suas reuniões. Em teoria, esta é uma organização não hierárquica que baseia seu processo de tomada de decisão no “consenso grosseiro e no código da funcionalidade” de modo que as decisões são tomadas sobre aqueles elementos que podem produzir um acordo em consenso e que tecnicamente funcionam bem.

As alternativas da internet 'fixa' e sua articulação a modos dominantes de vinculação

Além do desenho de padrões e protocolos, muitos dos softwares que suportam a função da internet são também construídos como 'abertos', por serem desenvolvidos e licenciados como softwares livres ou de fonte aberta (FLOSS - Free/Libre/Open Source Software). São baseados em licenças tipo *share-alike* [compartilhamento pela mesma licença], incluindo a *GNU Public License* [Licença Pública GNU] (Stallman, 1989), que estipula que produtos de software baseados em códigos de software livre devem ser liberados para um repositório comum para serem reusados. As metas da Free Software Foundation [Fundação para o software livre] eram definir, usando o marco da lei de copyright, um mecanismo pelo qual o código de um software produzido a partir de um código-fonte de software livre fosse sempre disponível para o reuso da comunidade.

Em um sentido esta aproximação alternativa reitera o tipo de governança de pares desenvolvido pela IETF, afirmando que o 'código da funcionalidade' preenche o mesmo propósito de governança do consenso sobre definições de novos padrões ou protocolos. Com o tempo, a governança do software livre também nutriu a expansão das práticas de software de fonte aberta, embora nem todas as licenças de software de fonte aberta tenham estipulado que o código deva ser retornado aos *commons* [povo comum]. Esta facilitação de participação e manutenção de um conhecimento comum cria de novo maiores oportunidades para a governança compartilhada, como o destaca Bauwens (2009). O movimento de práticas FLOSS a partir de comunidades de *hackers* e de comunidades de práticas amadoras para atores corporativos, também ilustra como as ideologias de 'abertura' se tornam relevantes em locais e contextos nos quais não haviam estado anteriormente. Em alguns destes novos contex-

tos, os valores originais vinculados a ‘abertura’ alteram-se. No caso de fonte aberta, a reformulação de softwares livres como softwares de ‘fonte aberta’ e a criação de licenças que não mais exigiam o retorno do código do software para o povo comum criaram uma conexão entre este e o mercado. Isto reconfigurou a indústria de softwares para alinhar-se à “produção de pares com base no povo comum”, segundo Benkler (2006). Esta ‘abertura’ muda de um modelo imaginado em termos de ideais libertários de liberdade para aquele tipo de abertura associado aos livres mercados liberais. Esta expansão e mudança de valor da ‘abertura’ da internet acompanhou a comercialização da internet.

A internet ‘fixa’ continuou com as características de desenho e governança que se ligam com os imaginários de sua abertura e os refletem. Várias mudanças agora criam um impacto tanto sobre uma coisa como sobre a outra, o que leva a uma tensão entre as materialidades e os imaginários da internet. Alguns dos pontos desta tensão incluem a pressão de governos nacionais para a censura ou limitação de certos de seus serviços, a exigência de provedores de serviços da internet e de outros atores corporativos de mais prioridade no movimento de dados ao longo das redes, solapando o princípio do desenho original da “neutralidade da rede” (Wu, 2003; Yoo, 2003). No entanto, um dos mais significativos desafios à abertura da internet não é frequentemente advindo de qualquer decisão regulatória particular, mas é resultado de uma mudança em ampla escala nos modos de acesso a ela.

A mudança para a internet móvel: uma restrição a caminho?

O crescente uso de aparelhos móveis para acesso à internet é um significativo fator na experiência e na estruturação da abertura da internet. Segundo dados da ComScore¹ em 2010, 14 milhões de pessoas no Reino Unido usaram seu navegador móvel para acessar a internet em outubro de 2009 e mais de 18 milhões de pessoas estavam usando aplicativos ao final desse ano. A estimativa de Gartner é a de que os telefones celulares superarão os microcomputadores como os dispositivos de acesso à internet mais comuns no mundo todo por volta de 2013 (Gartner, 2011). O uso de dados em redes móveis, no entanto, está aumentando e os operadores de celulares estão alterando seus modelos de negócios para sacar proveito de uma economia movida por dados. Além de acesso a páginas da web, os serviços de dados móveis incluem e-mail, aplicativos, mapas e serviços de telefonia por internet, tal como o Skype. Neste

¹ Nota do tradutor: Empresa de pesquisa de mercado na internet que fornece dados mercadológicos e serviços a grandes firmas de negócio por meio da rede.

contexto em mudança o uso da internet em dispositivos móveis se torna algo fluido: os aplicativos demandam conexões de dados, mas não necessariamente uma conexão à internet global, enquanto os e-mails, ainda que sejam transmitidos pela internet pública desde sua fonte, são passados aos dispositivos móveis por meio de protocolos de propriedade privada.

No contexto destas alterações, é significativo que as políticas e os protocolos para os dispositivos móveis são muito menos 'abertos' que os que se desenvolveram ao redor da internet 'fixa'. Nos Estados Unidos, por exemplo, a Federal Communications Commission – FCC [Comissão Federal de Comunicações] determinou recentemente que as companhias de telecomunicações devem preservar a neutralidade da rede, excetuados nos mercados móveis. Isto é parte de uma mudança sistêmica de afastamento da abertura e de retrocesso desta para alguns dos modos de controle que eram mais comuns nos tipos de redes de comunicação 'inteligentes', tais como as redes de telefonia sujeitas à comutação. Menos atenção se dá a estas alterações em parte pelo fato de que a internet se tornou uma infraestrutura cada vez mais essencial – e consequentemente, invisível. Como Star (1999) destaca, no momento em que as infraestruturas deixam de ser visíveis (isto é, no momento em que elas se tornam banais) é que elas acumulam maior poder. Isto representa o paradoxo da ubiquidade da comunicação: quando a conectividade da internet se torna cada vez mais esperada, fica menos clara como tal conectividade de fato acontece. Como veremos, isto cria a oportunidade para um significativo afastamento das formas de governança desenvolvidas pelos desenhistas da internet 'fixa'. Isto contribui para uma 'restrição' de vários aspectos da experiência da internet, que também incluem uma restrição técnica e limites para a escolha do consumidor. No entanto, as práticas de fonte aberta na esfera móvel podem oferecer alternativas.

A restrição técnica: limites arquiteturais à abertura

A organização histórica da indústria móvel influenciou a arquitetura usada pelos dispositivos de acesso à internet móvel. A competição entre seus fabricantes inspirou ao longo do tempo o desenvolvimento de padrões e protocolos de propriedade particular em vez dos abertos. Os provedores de telecomunicações, quando comparados com os provedores dos serviços de internet, historicamente forneciam (e por vezes possuíam) os dispositivos de acesso que seus consumidores usavam. O Blackberry, por exemplo, foi o primeiro dispositivo móvel a desenvolver e-mail móvel. Ele usa um protocolo particular e seus próprios

sistemas de serviço para transmitir mensagens eletrônicas para os dispositivos móveis tão logo elas chegam. Em contraste, os protocolos IMAP e SMTP da IETF, que são usados para o mesmo propósito na internet ‘fixa’, são abertos e usados para uma variedade de dispositivos.

A alocação de frequências de rádio por meio de leilão aos operadores de celulares também contribui para uma arquitetura móvel crescentemente restrita. As companhias de celulares fazem lances por licenças exclusivas de porções do espectro. Isto significa que os dados móveis, ao contrário dos da internet, se movem sobre um número de redes separadas, ao invés de uma ‘rede de redes’ Isto parece um ponto potencialmente menor, mas a necessidade de interconectar muitas redes foi uma razão motivadora para o desenvolvimento de padrões e protocolos interoperáveis e agnósticos em relação às plataformas. Em contraste, as redes particulares dos operadores de celulares representam um retorno ao controle de todo o processo de transmissão de dados, do emissor ao receptor. Isto é muito diferente de uma rede tipo ‘melhor esforço’ como a internet, em que as mensagens são separadas em pacotes e encaminhadas de vários modos a seu destino. O princípio da ‘neutralidade da rede’ que subjaz a esta forma de entrega de dados foi protegido na internet ‘fixa’ pela recente regulamentação da FCC, mas não nas redes de celulares, que têm permissão para bloquear conteúdos ou envolver-se em quaisquer outros tipos de controle de conteúdo que desejem. Estas formas de restrição técnica, elas mesmas vinculadas a estruturas políticas emergentes, são o primeiro exemplo da restrição celular.

A escolha do consumidor

Um segundo aspecto diz respeito ao modo pelo qual os usuários de celulares experimentam limites aos tipos de dispositivos que escolhem e os tipos de coisas que podem fazer com eles. Beur et al (2011) comparam várias características de aberturas nas economias do Brasil, China, Índia, França, Reino Unido e Estados Unidos, incluindo a escolha do consumidor, restrições de uso e a amplitude da inovação oferecida pelos fabricantes de aparelhos, programadores de aplicativos e operadores de celulares. Eles concluem que a posse dos celulares é altamente consolidada. Cada grande mercado tem apenas três ou quatro grandes atores. Os aparelhos são atados a operadores específicos e a escolha do consumidor é limitada por contratos de longa duração e pela portabilidade do aparelho. Eles escrevem: “As restrições à portabilidade do aparelho estabelece limites ao que os usuários podem fazer com seus telefones, impedindo seu uso

em redes de operadoras competidoras ou em redes no estrangeiro, quando em viagem, e negando acesso a certos aplicativos” (p. 34).

Além destas questões ligadas ao consumidor, no entanto, há preocupações ainda mais significativas acerca do ponto até onde os aplicativos e o mercado destes influenciaram a abertura dos celulares. Uma das alterações mais significativas na experiência do uso dos celulares está no desenvolvimento de aplicativos para os equipamentos ‘inteligentes’. Introduzida em 2008 oferecendo 500 aplicativos, a loja da Apple vendeu mais de 15 bilhões de *downloads* de mais de 425 mil destes (Wikipedia 2011b). Antes da introdução destes, os fabricantes pré-instalaram aplicativos como calendários nos celulares. O mercado de aplicativos permitiu que terceiros (algumas vezes pequenas empresas ou indivíduos) desenvolvessem aplicativos para o sistema operacional iOS da Apple ou para o Android da Google, respectivamente. Compondo um duopólio real nos aplicativos para os celulares – pelo menos à época da escrita deste – estas companhias controlam a aprovação dos aplicativos executáveis em suas plataformas. A Apple, especialmente, mantém um rígido processo de aprovação, recusando aplicativos que, segundo ela, violam normas comunitárias. A empresa também restringe os visitantes a lojas de aplicativos localizadas em seus próprios países. Em vez de as questões ligadas à privacidade e à segurança serem definidas por meio de regulamentos, como acontece dentro do historicamente regulamentado setor de telecomunicações, estas são definidas no âmbito da política da empresa e comunicadas aos assinantes em frequentemente longos e detalhados termos e condições.

Mais recentemente, em novembro de 2011, a Apple estabeleceu que todos os programadores que desejem criar aplicativos para o iOS deverão adicionar uma camada extra de segurança ao que eles desenvolvam, o que limita a extensão em que estes aplicativos interagem com o sistema operacional (Goodin, 2011. The Register, 3 de novembro de 2011, http://www.theregister.co.uk/2011/11/03/mac_app_store_sandbox/).

Estas e as outras exigências impostas pela Apple significam que o benefício do desenvolvimento de aplicativo por terceiros reverte para a empresa e não para os programadores. Os termos de referência frequentemente estipulam que os dados produzidos por alguém que usa os aplicativos podem ser acumulados, retidos e usados pela empresa-mãe – embora não pelo programador do aplicativo. Os programadores de aplicativos também estão limitados pelos termos e condições estabelecidos para eles pelos proprietários das plataformas e definidos em conjuntos de licenças para o desenvolvimento de softwares [Software Development Kits (SDKs)] que indicam como

os aplicativos devem ser programados a fim de que funcionem adequadamente. Estes SDK podem ser altamente restritivos.

Contrariamente aos ‘públicos recursivos’ (ver Kelty, 2004) dos usuários da internet que construíram softwares para aperfeiçoar a função desta e que estabeleceram princípios de governança de pares pelo envolvimento na definição de padrões, a economia dos APPs é um processo de mão única, em que os produtos criados por seus programadores ajudam a assegurar dados valiosos para as companhias de telefones celulares, a agregar valor aos aparelhos e liberam o código dos programadores aos proprietários dos aparelhos. Por sua vez, os programadores são pagos por sua criação e podem ganhar reputação e status ao serem associados a um aplicativo particularmente bem feito. No entanto, diferentemente das estruturas de contribuição ‘aberta’ da internet fixa, que acolhiam não apenas as contribuições a vários projetos de fonte aberta, em que o código era mantido para uso de outras pessoas, mas também contribuições ao desenvolvimento de padrões abertos, a ecologia do desenvolvimento de aplicativos é muito menos aberta. Particularmente, ela emprega a lógica da contribuição sem a lógica dos *commons* [povo comum].

Alternativas abertas? O caso dos telefones OpenMoko

O movimento em direção à internet móvel repete muitas formas de controle corporativo ao ecossistema das comunicações e acrescenta novas formas, tais como o gerenciamento da economia das APPs por meio da solicitação de contribuições sem as facilidades da governança de pares. No entanto, ao longo destas restrições ao conhecimento comum e das mudanças arquiteturais que se distanciam da abertura, há alternativas que estão também surgindo. Nesta seção do capítulo analiso o exemplo de um projeto que objetivava o desenvolvimento pleno de um telefone celular de fonte aberta: o projeto OpenMoko, uma tentativa de criar um celular totalmente aberto, incluindo o dispositivo, o software e a governança do processo de produção. Este projeto foi dirigido por Sean Moss-Pultz, um gerente de produto da FIC, uma empresa taiwanesa que produzia placas-mãe e outros hardwares eletrônicos. No comunicado de imprensa que acompanhou o lançamento do projeto em 2006, há uma citação de Sean: “Pela primeira vez o ecossistema móvel será tão aberto como o PC e os aplicativos móveis igualmente tão diversos e facilmente acessíveis... Toques de telefone já são um mercado multibilionário. Pensamos que o download de aplicativos móveis sobre uma plataforma aberta será ainda maior.” (OpenMoko, Launch Press Release, 2006). O projeto queria criar uma plataforma comum para o desenvolvimento de aplicativos para celulares, baseada no sistema operacional Linux, de fonte aberta,

bem como modelos de armazenamento e bibliotecas para aplicativos. Ele solicitava a participação de programadores de software de fonte aberta, de gente envolvida na criação de aplicativos móveis e também de hackers de hardware.

No princípio de 2007, a OpenMoko lançou o Neo1973, o primeiro *smartphone* [telefone inteligente] de fonte aberta. Com o lançamento de seu primeiro produto, o projeto expandiu o alcance de seus objetivos de fonte aberta de modo a incluir um projeto de um processo de desenvolvimento que envolvia explicitamente a participação de um grupo de amadores motivados – muito semelhante a projetos de fonte aberta, mas também incluía de modo incomum o roteiro do desenvolvimento da companhia. Em fevereiro de 2007 Moss-Pultz afixou a seguinte mensagem no quadro de avisos da companhia: “Nossa meta é liberar os usuários finais e também as empresas das limitações da propriedade privada. Nós somos a favor do encorajar as pessoas a modificarem e a personalizarem o seu software para atender a suas necessidades individuais.

Criando produtos, tal como fazemos, esforçamo-nos para capacitar as pessoas a se conectarem e a se comunicarem de modos novos e relevantes, usando suas próprias linguagens e seus próprios símbolos [...] A participação de vocês, em termos do próprio código, características do hardware, sugestões e cenários de uso moldarão as características dos produtos de nosso roteiro” (arquivos da lista da comunidade ‘OpenMoko’, fevereiro de 2007).

O projeto OpenMoko solicitou a participação entusiástica de programadores de todo o mundo que escreviam softwares, recomendavam mudanças na funcionalidade e chegaram mesmo a produzir vídeos de divulgação dos telefones OpenMoko que se tornaram virais. Os aparelhos que a empresa fabricou, incluindo o Neo1973 e posteriormente o OpenMoko FreeRunner, lançado em 2008, foram vendidos na expectativa de que programadores fariam modificações no software, no hardware e no firmware. Como o descreveu um colaborador da lista de endereços da comunidade da OpenMoko, que está arquivada publicadamente, a plataforma de desenvolvimento de aplicativos do projeto criou uma conexão íntima entre o hardware e o software, e colocou um considerável poder sobre a funcionalidade do telefone nas mãos dos programadores individuais:

Para mim a grande vinculação com o hardware é o que me interessa no projeto. Não é apenas o software. Você tem acesso a dados de acelerômetros, do GPS, a WIFI, e a todo hardware aberto. Penso que isto leva à melhor solução possível para o telefone. É o software trabalhando em conjunto com o hardware que realmente faz do Neo1973 e do OpenMoko uma ferramenta tão poderosa (afixado no quadro da “Community”, julho de 2007, acessado via arquivos da lista da comunidade).

O projeto fornecia um meio para os programadores se engajarem na modificação do hardware e para que a empresa usasse participantes comprometidos como testadores-beta para seus projetos, uma estratégia que era totalmente nova no desenvolvimento de celulares naquela época, embora fosse uma prática comum na programação de software de fonte aberta mais amplamente. Algo singular na aproximação do OpenMoko foi seu declarado compromisso de manter o processo de programação “aberto” e de permitir aos membros da comunidade que observassem e participassem do processo de desenho.

Depois do lançamento do FreeRunner em 2008, o projeto da OpenMoko de tentar abrir completamente todo o processo de produção de celulares cambaleou, talvez em parte por causa das incongruências entre as expectativas que ela criou para os programadores e aquelas que ela estabeleceu para os consumidores do ‘mercado de massa’. Ou talvez porque por volta desta época a Apple havia lançado o Iphone. Se comparado aos dispositivos do projeto OpenMoko, ao Iphone faltavam totalmente os padrões e bibliotecas abertos para o desenvolvimento de aplicativos. Ele era baseado em softwares de propriedade particular e não permitia quaisquer aplicativos de terceiros. No entanto, era um produto extraordinário para o consumidor e, como explicado anteriormente, seu mercado de massa acabou permitindo o aparecimento de lojas de aplicativos baseados em contribuições, ainda que extremamente restringidas.

Consequências a longo prazo

A saga da OpenMoko e o surgimento paralelo dos smartphones da Apple e da Android envolve os vários modos pelos quais a abertura é desejada, resistida ou reapropriada dentro dos ecossistemas celulares. O projeto de software de fonte aberta da Android, que produziu o sistema operacional desta e usado agora por muitos smartphones, tinha muitas das mesmas metas do projeto OpenMoko. No entanto, em vez de criar um projeto de hardware único, ela trabalhou com fabricantes já existentes de smartphones por meio de uma organização comercial chamada Open Handset Alliance – OHA. Esta contribuiu para o desenvolvimento da pilha de software Android, permitindo que o software pudesse ser usado em uma variedade de dispositivos manufaturados por uma série de empresas diferentes. A Android foi adquirida pela Google em 2009 e os telefones Android possuem atualmente uma fatia de 52% do mercado de smartphones (Gartner, 2011).

A OpenMoko resurgiu recentemente como um projeto comunitário, gerenciando a distribuição de versões atualizadas dos protótipos dos telefones Neo1973 e do FreeRunner e fornecendo acesso ao código fonte do sistema operacional Linux. A meta deste projeto, segundo o seu site na web, é “alimentar a inovação explosiva (tal como ocorreu com o computador pessoal) no campo da computação móvel conectada, dos telefones celulares e computação onipresente.” (OpenMoko.org., 2011). Esta é uma mudança que se afasta da meta mais radical de abertura de todo o processo de produção do desenho e fabricação de equipamentos móveis, com resultados que sugerem uma mudança completa no ecossistema móvel distanciando-se da governança de pares, e em direção do mercado consumidor. Isto ecoa no modo pelo qual os processos de fonte aberta tem se apresentado no ecossistema móvel. As economias de contribuição de fonte aberta, tais como os processos de produção de aplicativos, são evidentemente uma parte importante do mercado atual dos smartphones – na verdade um importante fator para a continuação da utilidade dos smartphones. No entanto, a economia de contribuição facilitada pelos SDKs, que oferecem bibliotecas abertas, mas continuam a reter os benefícios do trabalho contribuído pelo programador do aplicativo, sugere que houve uma ampla virada para longe de uma estrutura em que os programadores podem reivindicar alguma acumulação nos resultados de seu trabalho. Esta é uma das mais significativas e preocupantes diferenças entre a internet ‘fixa’ e a internet ‘móvel’ da perspectiva do trabalho e do desenho.

Conclusão

A internet aberta tem algumas qualidades históricas singulares que estão relacionadas ao modo pelo qual determinados valores tornaram-se vinculados a características de seu desenho. Isto criou oportunidades para participação no desenho e na governança da internet além de outras formas de produção aberta, incluindo o desenvolvimento de softwares de fonte aberta. À medida que o uso diário da mídia passou às plataformas móveis, os consumidores podem não estar conscientes do que estão perdendo em termos de abertura. Conquanto projetos como o OpenMoko tenham tentado enfrentar esta discrepância e levar os princípios da fonte aberta ao espaço móvel, a publicização de seus imaginários abertos é frequentemente obstruída pelas expectativas vinculadas à materialidade dos celulares. Um dispositivo que funcione frequentemente é mais importante que uma estrutura de contribuição aberta. A capacidade de fabricar,

vender e comprar aplicativos pode ser mais importante que a oportunidade de governar o modo da comunicação. A facilidade de uso de equipamentos como o Iphone da Apple torna os produtos ‘abertos’ inadequados e sem sentido quando comparados. As oportunidades de transformar a ecologia móvel também são superficiais: a ecologia dos aplicativos encaminha os começos do processo criativo na direção da fonte aberta e recupera o valor dos resultados.

Talvez seja inútil esperar que as plataformas de comunicação móvel tenham de repetir a abertura própria da internet. Na verdade, esta abertura é uma espécie de acidente histórico, resultante da interseção de valores subculturais com uma incomum expansão de uma nova forma de comunicação. De todos os modos, o resultado foi em muitos aspectos transformador da abertura para o potencial democrático de nossa comunicação. Independentemente de saber se os mesmos tipos de condições podem ser desenvolvidos dentro de um novo modo de comunicação, precisamos desenvolver formas e meios para aplicar a governança compartilhada a nosso ambiente de comunicações. Nossa capacidade de manter o intercâmbio democrático de informações que enriquece nosso mundo depende disso.

Referências

ABBATE, J. **Inventing the Internet**. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

BARLOW, J. P. **A declaration of the independence of cyberspace**. 1996. Disponível em <<https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>> Acesso em: 16 jun, 2011.

BAUWENS, M. Capital and class in peer production. **Capital & Class**, Edimburgo, v. 33, n. 1, p. 121-141, Primavera 2009.

BENKLER, Y. **The wealth of networks: how social production transforms markets and freedom**. New Haven, CT: Yale University Press, 2006.

BOWKER, G.; STAR, S. L. **Sorting things out: classification and its consequences**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999.

BRAMAN, S. The framing years: policy fundamentals in the internet design process – 1969–1979. **The Information Society**, Philadelphia, v. 27, n. 5, p. 295-310, set. 2011.

CALLON, M. Pour une sociologie des controverses technologiques. **Fundamenta Scientiae**, Oxford, v. 2, n, 3-4, p. 381-399, 1981.

COMSCORE. **2010 Mobile year in review**, 2011.

FLICHY, P. La place de l'imaginaire dans l'action technique. **Réseaux**, Londres, n. 109, p. 51-71, 2001.

GARTNER . **Market share: mobile communication devices by region and country**, 3Q11. 2011. Disponível em <http://www.gartner.com/resId=1847315>.

HOFMANN, J. **The libertarian origins of cybercrime: unintended side-effects of a political utopia**. SSRN eLibrary, 2009. Disponível em http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1710773.

JASANOFF, S. Ordering knowledge, ordering society. In: JASANOFF, S. (Ed.). **States of Knowledge: the co-production of science and social order**. New York: Routledge, 2004. p. 13-45.

KELTY, C.. Geeks, social imaginaries, and recursive publics. **Cultural Anthropology**, Berkeley, v. 20, n. 2, p. 185-214, 2005.

LEVY, S.. **Hackers**. Garden City, New York: Doubleday, 1984.

OPEN MOKO. **Openmoko announces the world's first integrated open source mobile communications platform at open source in mobile conference in Amsterdam**. Press Release, 2007. Disponível em página arquivada em: <<http://www.openmoko.com>> via <<http://www.internetarchive.org>>

SLACK, J. D. The theory and method of articulation in cultural studies. **Social Research**, New York, v. 64, n. 3, pp. 989-1004, 1997.

STALLMAN, R. The GNU operating system and the open source revolution. In: DI-BONA, C; OCKMAN, S; STONE, M. (Eds.) **Open Sources – voices from the open source revolution**. Londres: O'Reilly and Associates, 1999. p. 53-70.

STAR, S. L. The Ethnography of Infrastructure. **American Behavioral Scientist**, Thousand Oaks, CA, v. 43, n. 3, pp. 377-391, nov. dec. 1999.

TURNER, F. **From counterculture to cyberculture**. Chicago: University of Chicago Press, 2006.

WU, T. Network neutrality, broadband discrimination. **Journal of Telecommunications and High Technology Law**. v. 2, p. 141, 2003.

YOO, C. Would mandating broadband network neutrality help or hurt competition? A comment on the end-to-end debate. **Vanderbilt Law and Economics Research Paper**, Journal on Telecommunications High Technology Law. Pennsylvania, v. 3, n.1, pp. 23-68, 2004.

ZITTRAIN, J. **The future of the Internet and how to stop it**. New Haven: Yale University Press, 2008.

A e-democracia legislativa em seus primórdios

Cristiano Ferri Soares de Faria
Câmara dos Deputados

1. Introdução

O objetivo deste Capítulo é analisar a experiência pioneira de democracia eletrônica no âmbito legislativo, com base em estudo de caso sobre o programa de participação digital da Câmara dos Deputados brasileira, considerando, portanto, o período de implementação da sua fase-piloto, ou seja, desde a sua criação em junho de 2009 até agosto de 2010.

2. Descrição

2.1 Definição e objetivos

O portal e-Democracia da Câmara dos Deputados é um espaço virtual, interativo, com interface amigável, criado para estimular cidadãos e organizações civis de todo tipo e interesse a contribuírem na formulação de leis federais, assim como para auxiliar os deputados no trabalho de fiscalização e controle. Permite à sociedade brasileira participar do processo legislativo pela internet por meio de: a) compartilhamento de informações, estudos e outros conteúdos, na forma escrita ou audiovisual, que sejam úteis à discussão dos projetos de lei; b) participação do processo deliberativo nos fóruns de discussão; c) organização de redes sociais temáticas para fins legislativos; e d) apresentação de propostas de texto legislativo, construídas de forma colaborativa, a fim de subsidiar o trabalho dos deputados na tomada de decisão.

Seus principais objetivos são melhorar a interação entre a sociedade e a Câmara dos Deputados, fortalecer o papel do Poder Legislativo na formulação de políticas públicas, estimular a participação social responsável e construtiva, melhorar a compreensão da sociedade brasileira sobre a

complexidade do trabalho legislativo e aumentar a transparência relativa ao processo legislativo.¹

Lançado em 3 de junho de 2009, o e-Democracia começou sob o formato de projeto piloto. Foram inicialmente definidas duas discussões organizadas em comunidades virtuais com base em projetos de lei em tramitação na Câmara dos Deputados: a política de mudança do clima e o Estatuto da Juventude. Outras comunidades foram paulatinamente criadas ao longo do segundo semestre de 2009 e do primeiro de 2010, entre elas as comunidades para discussão sobre a Amazônia, a política espacial e a regulação dos centros de inclusão digital (*lan houses*).

Dessa forma, o e-Democracia procura realizar discussões temáticas, ou seja, com base em assuntos específicos e de maior interesse tratados em proposições legislativas em tramitação na Câmara dos Deputados. Além das comunidades virtuais temáticas, o e-Democracia oferece o Espaço Livre, área livre de discussão sobre qualquer assunto que afete a Câmara dos Deputados, não necessariamente organizada em forma de comunidades virtuais.

No Espaço Livre, não há moderação de conteúdo como nas comunidades virtuais, mas apenas moderação de forma, isto é, moderadores do corpo funcional da Câmara são responsáveis por verificar, por exemplo, a ocorrência de mensagens ofensivas ou que violem de alguma maneira a política de participação do e-Democracia.

2.2 Interface tecnológica

Cada comunidade virtual legislativa (CVL) compreende a formação de uma rede social digital de pessoas interessadas em determinado assunto. Assim, o participante do e-Democracia pode escolher em que CVL deseja participar e, ao optar, passa a ser membro daquela CVL. Com isso, poderá inclusive conhecer o perfil dos outros participantes. A ideia subjacente à criação de rede social legislativa é valorizar a formação de “capital social”, mesmo que temporário, em torno de temas legislativos.

Existem no e-Democracia instrumentos diversos de participação. É o que os desenvolvedores do projeto denominam *mecanismo múltiplo de participação*. Isso visa a estimular o cidadão a interagir da forma que preferir: participando de enquetes de múltipla escolha; inserindo estudos e informações estratégicas

¹ Informações retiradas do portal e-Democracia (<http://edemocracia.camara.gov.br/o-que-e>, com último acesso em 20/9/2010) e com base em declarações dos próprios desenvolvedores do e-Democracia, em entrevistas realizadas para os fins desta pesquisa.

de interesse na discussão, e assim contribuir para a formação de uma biblioteca virtual; participando de bate-papos coletivos; ou mesmo apenas acompanhando a discussão para fins de obtenção de informação.

Se o cidadão preferir, no entanto, aprofundar a forma de participação, há duas outras ferramentas com esse objetivo. A primeira é composta pelos fóruns temáticos, arenas de debate sobre tópicos específicos de projetos de lei em discussão, que pressupõem esquema de moderação (de forma e conteúdo) para refinar e organizar o debate. A outra ferramenta de participação mais robusta é o Wikilégis, aplicação voltada à construção colaborativa de textos legais.

O Wikilégis expressa a tentativa dos desenvolvedores do e-Democracia de implementar forma de interação que facilite a participação e organização de ideias por meio da redação legislativa. Como os fóruns abrangem contribuições mais livres dos participantes, o Wikilégis os forçaria a transformar sugestões em propostas de texto legislativo.

Os participantes podem, portanto, elaborar sua própria versão do projeto de lei, além de promover alterações específicas no texto original do projeto de lei ou do texto substitutivo apresentado pelo deputado relator da matéria que está sob discussão. Na verdade, funciona como qualquer ferramenta *wiki* disponível na *web*, embora os programadores do e-Democracia tenham tentado incorporar algumas funcionalidades mais apropriadas para a construção de textos legislativos.

O Wikilégis objetiva também estimular a apresentação de contribuições mais práticas e construtivas. Segue, portanto, este raciocínio (pressuposto): a faculdade de poder expressar determinada ideia em forma de texto legal força o participante a avaliar as consequências da redação legislativa. Tal sistemática também exige tolerância dos participantes na construção do texto de forma colaborativa, pois procura, desse modo, simular o trabalho real parlamentar, já que os deputados têm a básica necessidade de negociar pontos importantes no processo legislativo para expressá-los em texto legal.

Nessa tentativa de participação mais ampla na discussão legislativa, buscou-se adequar as possibilidades da plataforma às necessidades próprias do mecanismo de formulação legislativa. Assim, permite-se, em princípio, que qualquer cidadão possa reportar informações básicas ou estratégicas sobre o problema público a que se visa atacar pela proposta legislativa em discussão na Câmara dos Deputados, como parte inicial da discussão.

Cidadãos também podem compartilhar ideias e apresentar contribuições mais normativas sobre as formas de solucionar o problema motivador da discussão legislativa. Afinal, o objetivo maior de textos legislativos é inovar na

ordem jurídica com a introdução de soluções para a situação social problemática que suscitou a atuação do Poder Legislativo.

Ao apresentar possíveis formas de resolver ou minimizar o problema público em discussão, o participante do e-Democracia é convidado a expressá-las de duas maneiras, inicialmente, por meio da simples apresentação de sugestões brutas, ou seja, de ideias variadas que possam agregar valor de alguma forma à discussão.

Além disso, o cidadão pode apresentar sugestões mais elaboradas, com formato legal próprio, de acordo com as regras de técnica legislativa. Por motivos principalmente técnicos, que serão expostos posteriormente, verificou-se que os cidadãos preferem apresentar ideias no formato mais simplificado. E o trabalho técnico acaba sendo feito por um consultor legislativo.

Dessa forma, a possibilidade democrática de participação do e-Democracia parece ampla. Não obstante tal formato de participação propiciar a formulação de leis, a plataforma virtual do e-Democracia também pode ser utilizada como instrumento para o exercício das funções de fiscalização e controle sobre o Poder Executivo. No entanto, embora tal possibilidade tenha sido manifestada pelos desenvolvedores do projeto, não se verificou ocorrência de discussão no e-Democracia com esse objetivo.

2.3 Desenvolvimento do projeto

O e-Democracia foi desenvolvido por um grupo de técnicos com perfil heterogêneo, composto por alguns servidores públicos de carreira, um ocupante de função de confiança e consultores externos. Tal grupo reuniu profissionais com experiência e conhecimento do processo legislativo, de comunicação institucional, de comunidades virtuais, de gestão do conhecimento e de tecnologia de informação.

O projeto foi iniciativa desse grupo, que obteve concordância da alta administração da Câmara e, em seguida, da Mesa Diretora política para a implementação de experiência piloto durante os anos de 2009 e 2010. O grupo pertencia à Assessoria de Projetos e Gestão Estratégica (Aproge), da Diretoria-Geral da Câmara dos Deputados. Essa assessoria tinha como objetivo a criação de projetos voltados à qualidade legislativa, participação popular e inteligência legislativa. Destaca-se o fato de ser órgão ligado diretamente à direção superior da Casa, com poderes, portanto, de coordenação de órgãos da administração legislativa.

A ideia, no entanto, de criação do e-Democracia partiu do Observatório de Práticas Legislativas Internacionais, pequeno grupo de pesquisa, constante da Aproge, que procurava realizar pesquisas aplicadas de interesse estratégico

da Mesa Diretora e da Diretoria-Geral para projetos de inovação a serem implantados na Câmara. Daí resultou a percepção da possibilidade de se utilizarem os instrumentos da Web 2.0 para promover maior interação entre a sociedade e o parlamento. O objetivo maior era trazer mais transparência ao processo legislativo e incorporar maior participação popular nos debates parlamentares.

Inicialmente, esse grupo realizou mapeamento de experiências de democracia eletrônica em parlamentos de outros países, entre junho e novembro de 2008. Verificou-se a existência de blogues, fóruns e sistemas de enquetes simplificados, sem maiores processos estruturados de deliberação, como os portais do parlamento basco e do parlamento neozelandês.

Durante o segundo semestre de 2008, várias possibilidades de participação foram cogitadas para compor o formato da experiência do e-Democracia. Por fim, o grupo desenvolvedor da Aproge decidiu, diferentemente do mecanismo de participação objetiva do Senador Virtual, aplicar sistema de comunidades virtuais ao processo legislativo, a fim de permitir a participação popular na elaboração das leis em forma de deliberação pública.

Uma vez definido o formato do projeto, o grupo obteve pronto apoio da administração superior (Diretoria-Geral) da Casa para desenvolvê-lo. Passou-se em seguida à consulta de parlamentares sobre a ideia, bem como sobre possíveis temas de discussão para compor o projeto piloto. A equipe realizou, então, reuniões com deputados, diretores administrativos, técnicos e grupos da sociedade civil para apresentar a ideia e receber sugestões para a formulação da versão inicial do projeto.

Alguns dos deputados receberam com entusiasmo o projeto, pois perceberam grande oportunidade de melhorar a interlocução com a sociedade, assim como de tornar o trabalho parlamentar mais visível. No início de 2009, o presidente da Câmara dos Deputados, deputado Michel Temer, autorizou a realização de um piloto para o projeto no período de junho de 2009 a agosto de 2010, a ser aplicado a algumas discussões virtuais sobre proposições legislativas.

O próximo desafio foi a escolha dos temas de discussão na fase piloto. A equipe do e-Democracia, a Diretoria Administrativa e os deputados² que participaram dessas reuniões fixaram três critérios para a seleção dos temas: o potencial engajamento de parlamentares na discussão, a viabilidade da discussão do tema em ambientes digitais e a necessidade de configurar assuntos politicamente “quentes” no contexto político e social daquela época (entre junho de 2009 a agosto de 2010). Várias possibilidades foram levantadas.

² Tiveram especial participação nesse processo os deputados Ricardo Trípoli, Sarney Filho e Roberto Rocha.

Por fim, depois de considerações políticas e administrativas, a equipe do e-Democracia e a alta administração da Câmara consideraram relevante a criação da primeira comunidade virtual para discutir projetos de lei sobre mudança do clima, conforme pedido de deputados ligados à questão ambiental. No lançamento do portal e-Democracia, em 3 de junho de 2009, apresentou-se não apenas a criação da comunidade virtual para discutir a proposição legislativa referente à mudança do clima, mas também o Espaço Livre,³ área livre de discussão geral sobre qualquer projeto de lei de interesse do participante digital. A segunda comunidade virtual do e-Democracia foi criada em agosto de 2009, por ocasião da elaboração do projeto de lei que cria o Estatuto da Juventude.

A equipe do e-Democracia preocupava-se, antes do lançamento do portal, com a possibilidade de haver participação em massa, com centenas a milhares de participantes apresentando contribuições de mérito às discussões. Por isso, pensava-se na logística para a organização e processamento desse conteúdo, já que problema muito comum em discussões virtuais com grande participação é o custo de organização para seu efetivo aproveitamento, haja vista o que acontece com as consultas públicas de agências americanas.

Por isso, a solução encontrada foi disponibilizar duas esferas de discussão: uma moderada, composta por comunidades virtuais temáticas, e outra sem moderação, denominada Espaço Livre. Assim, as comunidades virtuais receberiam logística organizacional especial, com a participação intensa da equipe do e-Democracia no planejamento e coordenação da discussão, além do envolvimento de pesquisadores, assessores de comissão e consultores legislativos na alimentação, moderação e análise do conteúdo participativo. Inclusive tal compromisso se estenderia à participação parlamentar nessas discussões. Em face do custo organizacional dessa estrutura de suporte, apenas algumas comunidades (cinco, no total) puderam ser desenvolvidas durante o período piloto.

Por outro lado, o Espaço Livre, além de não receber tal suporte direto administrativo e parlamentar, não tem limites para a constituição de discussões. O usuário registrado é livre para a criação de qualquer discussão de interesse legislativo. De qualquer forma, o Espaço Livre abrigou 85 outras discussões (tópicos) de cunho legislativo, iniciadas pelos próprios participantes⁴ durante o mesmo período, entre junho de 2009 e agosto de 2010.

³ O nome foi alterado para Espaço Livre em 2011. Antes denominava-se Espaço Cidadão.

⁴ Dados retirados por meio de contagem direta realizada no portal www.edemocracia.gov.br. Último acesso em 17/8/2010.

2.4 Gestão da participação

Cuidadosa observação deve ser realizada em relação ao processo organizacional do e-Democracia, mediante perguntas elementares: o que fazer com todo o conteúdo da participação, as contribuições dos participantes? Como elas são processadas e incorporadas à rotina parlamentar? Qual é o papel dos órgãos técnicos no processo participativo?

Durante a fase piloto nos anos de 2009 e 2010, alguns órgãos da Câmara participaram da logística do e-Democracia, seja no desenvolvimento, seja na administração de seu funcionamento, apesar da falta de integração do e-Democracia com outros órgãos de participação aberta da Casa, como as Ouvidoria Parlamentar e Comissão de Legislação Participativa.

O conteúdo participativo é o conjunto de todas as participações realizadas pelos membros de determinada CVL em fóruns, Wikilégis, bate-papos virtuais e enquetes. A imagem a seguir mostra com mais detalhes o processo de incorporação do conteúdo participativo no processo legislativo.

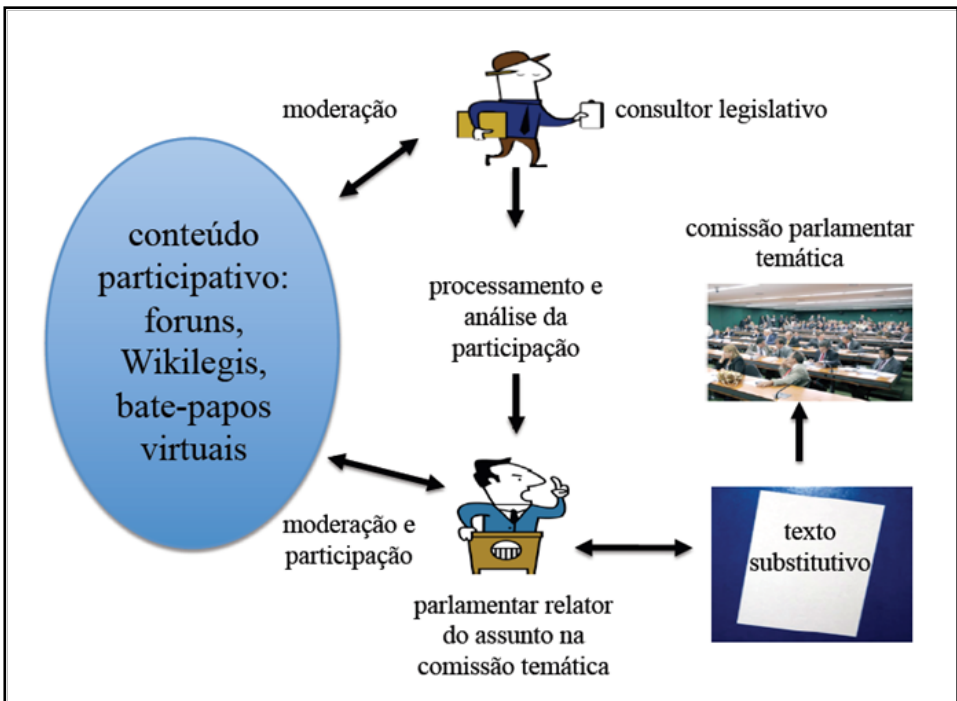


ILUSTRAÇÃO 1 – Imagem do sistema de processamento legislativo do conteúdo participativo

No processo participativo do e-Democracia, o conteúdo da discussão de cada comunidade virtual legislativa é compilado, organizado, estudado e avaliado por pequena equipe, que tem como protagonista o consultor legislativo especializado, que também exerce a moderação das comunidades virtuais. Em princípio, os consultores elaboram o *plano de discussão*, estrutura inicial de discussão dos tópicos relevantes que devem compor o futuro texto legislativo. Fóruns de discussão são criados a partir dos grandes temas dessa estrutura, e o plano de discussão servirá de referência para todo o debate virtual do e-Democracia.

A discussão em cada fórum começa com a provocação de algum deputado ou consultor legislativo sobre pontos estratégicos do tema escolhido. Os participantes passam, então, a postar mensagens nos fóruns em resposta às provocações parlamentares. Alguns parlamentares são mais assíduos e continuam a moderar a discussão, enquanto outros realizam inserções ocasionais. De forma geral, a participação parlamentar nas discussões tem sido pontual.

Em cada fórum, os participantes podem criar novos tópicos. O sistema do e-Democracia envia *e-mails* informativos de mensagens postadas nos fóruns, de modo a permitir aos participantes o acompanhamento das discussões sem necessariamente acessarem de forma direta o portal do e-Democracia.

Os consultores realizam, então, o trabalho de processamento e organização desse conteúdo para duas finalidades básicas: a) realização de sínteses com os principais pontos discutidos para que os deputados possam apreender o conteúdo da participação, já que muitos parlamentares não têm tempo para acessar diretamente o portal, e b) análise da viabilidade técnica das ideias e sugestões apresentadas.

De acordo com esse estudo realizado pelo consultor legislativo, o parlamentar responsável pela emissão do parecer e elaboração do texto final do projeto de lei decide que sugestões serão acatadas e incorporadas ao texto substitutivo a ser apresentado, se for esse o caso. O relator pode também decidir pela simples rejeição do projeto de lei em discussão, ou mesmo pela sua aceitação, sem alteração. Nesses dois últimos casos, as ideias apresentadas pela participação obviamente não seriam aproveitadas.

Cabe, por fim, ao consultor legislativo auxiliar o parlamentar na elaboração de tal parecer incorporando as sugestões dos participantes aceitas pelo parlamentar no texto substitutivo. Nessa tarefa, o consultor legislativo exerce a função de espécie de “tradutor técnico”, pois terá de transformar as ideias apresentadas no e-Democracia, muitas delas elaboradas de forma sim-

ples e coloquial, em texto legislativo, expresso, portanto, no formato legal, de acordo com as normas de redação legislativa da Casa.

Em seguida, o parecer com o texto substitutivo é apresentado na comissão respectiva, sujeito à deliberação desse órgão. Nesse momento, os deputados membros da comissão poderão acatar ou rejeitar o texto apresentado pelo relator, ou sugerir diferentes alterações, bem como aceitar outras sugestões decorrentes da participação do e-Democracia não acatadas pelo relator.

Os gestores do e-Democracia utilizaram a plataforma de moderação disponível pelo *software* em que foi desenvolvido o portal, o DotLearn.⁵ Com isso, a equipe do e-Democracia pôde realizar vários procedimentos para organizar e monitorar as discussões virtuais, bem como para comunicar algo aos participantes do portal, por exemplo, enviar *e-mails* informativos para os participantes.

A equipe tem também poderes de cadastramento e cancelamento de cadastro de usuários, e de alimentação geral de conteúdo no portal, a exemplo da inserção de notícias temáticas e de documentos nas comunidades. O acesso à plataforma de moderação funciona com base em níveis de acesso; assim, cada administrador pode ter mais ou menos poderes de gestão dentro da plataforma.

2.5 Outras informações

Em termos quantitativos, o e-Democracia apresenta os números dispostos na Tabela 1, relativos especificamente à participação nos fóruns – a ferramenta mais utilizada pelos participantes –, já que a participação no Wikilégis, enquetes, bate-papos virtuais e comentários às notícias aconteceu esporadicamente, sem resultados substanciais.

Os dados compreendem a participação dos fóruns dos dois espaços de discussão: as comunidades legislativas temáticas e o Espaço Livre. Em cada fórum, criaram-se tópicos diversos, que representam subtemas constantes de partes do projeto de lei. Funcionam como forma organizada de detalhar e segmentar a discussão geral.

⁵ O software utilizado para o desenvolvimento do e-Democracia durante a fase piloto é o DotLearn, acessível no endereço eletrônico <http://dotlrn.org/>. Desenvolvido no modelo de código aberto, que permite a programadores modificar sua programação e cujo acesso é gratuito, o DotLearn foi concebido para a utilização em ensino a distância e comunidades virtuais. Assim, com a contratação de um consultor especializado em tal software, a equipe realizou sua adaptação para os fins específicos do projeto. Encerrada a fase piloto, o portal foi reformulado (durante o segundo semestre de 2010) em outro software, o Liferay, também desenvolvido em código aberto, acessível no endereço eletrônico www.liferay.com.

Por exemplo, na CVL da política espacial foi criado o fórum “Os novos rumos da política espacial brasileira”. Dentro dessa discussão, há quatro tópicos disponíveis: a) quais os erros e acertos da política espacial brasileira? b) quais são e como o país pode superar os principais entraves na área espacial? c) que objetivos devem ser perseguidos pelo programa espacial diante das transformações mundiais? e d) qual o papel do Congresso Nacional na reavaliação da política espacial brasileira?⁶ Devemos entender que contribuições são as postagens realizadas pelos participantes, ou seja, os comentários, opiniões, argumentos e ideias inseridos nos fóruns.⁷

TABELA 1 – Dados quantitativos do e-Democracia nos fóruns*

Espaços de participação		Fóruns	Tópicos	Contribuições	Participantes registrados
Comunidades legislativas temáticas (CVLs)	Mudança do clima	6	9	18	779
	Estatuto da Juventude	4	13	299	404
	Lan houses	5	12	107	828
	Política espacial	5	12	12	99
	Simpósio da Amazônia	4	14	8	132
Espaço Livre	Geral	5	72	232	2.129
	Fórum mudanças do clima**	1	13	40	
TOTAL		30	145	716	4.371

*Dados computados entre o período de 3 de junho de 2009 a 17 de agosto de 2010, durante a fase piloto de funcionamento do portal.

** Também no espaço Livre foi criado fórum específico para discutir o tema “mudanças do clima”. Como é próprio do espaço Livre, não há a constituição de comunidade virtual, e sim o desenvolvimento de discussões em fóruns apenas, isto é, sem a agregação de outros aplicativos participativos, como *wiki* e enquetes, por exemplo, e sem a realização de moderação de conteúdo.

⁶ Disponível no endereço eletrônico <http://edemocracia.camara.gov.br/web/politica-espacial-brasileira/inicio/>.

⁷ A data de início coincide com o lançamento do e-Democracia, quando a primeira comunidade virtual relativa à mudança do clima começou a funcionar. A data final está relacionada ao período que marca o fim da fase piloto do e-Democracia. Embora as comunidades virtuais do e-Democracia tenham continuado a funcionar após 17 de agosto de 2010, o processo participativo foi reduzido quase a zero, com raríssimas contribuições. A partir desse período, os deputados passaram a se concentrar no processo eleitoral, cujas eleições gerais ocorreram em outubro desse ano. Como de praxe, houve pouquíssima atividade legislativa durante a fase eleitoral.

3 Análise

3.1 *Gestão da participação*

Os efeitos da liberdade de participação sobre a gestão

O e-Democracia estimula a participação aberta e subjetiva, isto é, o participante pode apresentar contribuições diversas, principalmente em forma de postagens em fóruns. O participante assinala por que concorda ou discorda do projeto, enumera argumentos, apresenta informações, emite opinião, sugere ideias para novo texto e assim por diante. Não obstante, houve pouquíssimas enquetes durante o período do piloto.

Se, por um lado, o portal e-Democracia proporciona formas mais abrangentes de expressão aos seus participantes, por outro, dificulta a capacidade de gestão dessas contribuições. A organização, processamento e análise da participação demandam grande esforço por parte da equipe administrativa responsável pelo e-Democracia, principalmente no que tange à função do consultor legislativo.

Como se observou, os consultores legislativos têm papel fundamental em tudo o que se refere ao processo legislativo, pois assessoram os parlamentares nas questões técnicas, como a busca de informações sobre o assunto, a elaboração legislativa dos textos, a redação de pareceres analíticos dos projetos de leis e a elaboração de estudos. Segundo dados da Consultoria Legislativa da Câmara, 95% dos deputados recorrem aos trabalhos dos consultores.

Também no e-Democracia, os consultores legislativos são fundamentais, pois auxiliam na definição da estrutura de discussão, contribuem para a moderação e analisam o conteúdo participativo. No decorrer das discussões, percebeu-se a atuação de alguns consultores na CVL da mudança do clima sobretudo ao levantarem questões e suscitarem provocações aos participantes, inclusive utilizando os próprios nomes. Outros consultores preferiram atuar como moderadores discretos: não fizeram contribuições em seus nomes, mas auxiliaram deputados e a equipe do e-Democracia na elaboração de questões estratégicas ou respostas a algumas questões dos participantes.

Todavia, a função mais relevante dos consultores legislativos ocorreu no momento pós-participação, quando foi preciso que depurassem os resultados da participação depois de rodadas de contribuições. Isso ganhou ainda maior valor em face do fato de que boa parte dos deputados não acompanhou diretamente as discussões do e-Democracia (nem disponibilizou assessores para isso).

Por isso, a equipe do e-Democracia concluiu ser necessária a elaboração de relatório que contivesse basicamente dois trabalhos: a síntese das discussões e a análise de viabilidade técnica das sugestões apresentadas. E os consultores legislativos são os profissionais aptos a realizar tais tarefas, pois detêm conhecimento aprofundado sobre o tema em discussão.

Um dos aspectos que contribuíram para a realização do primeiro nível de filtragem das mensagens foi a definição de tópicos de cada CVL, de acordo com a estrutura básica do projeto de lei respectivo. Por exemplo, criaram-se os seguintes fóruns na CVL de mudança do clima que reproduzem seções do projeto de lei em discussão: discussões gerais sobre mudança do clima; financiamento da política nacional de mudança do clima; harmonização de conceitos para a política nacional de mudança do clima; e princípios, diretrizes e objetivos da política nacional de mudança do clima.

Desvios e distorções nessa estrutura de discussão aconteceram, como a postagem de mensagens em fóruns indevidos e o desenvolvimento de discussões complexas que envolviam mais de dois tópicos diferentes. Porém, sob esse formato, os participantes puderam obter imediata visão panorâmica da discussão, assim como contextualizar suas contribuições com menos dificuldade.

A realização do trabalho de leitura, compreensão, sumarização e análise das contribuições dos fóruns demanda grande carga de trabalho por parte dos consultores, como já aventado. Afinal, os fóruns da CVL do Estatuto da Juventude, por exemplo, reuniram 299 mensagens. Algumas delas apresentam, numa mesma mensagem, informações variadas, argumentos complexos e ideias específicas. Exigem, portanto, leitura mais demorada e análise mais atenta.

Mesmo com a segmentação inicial dos fóruns, os participantes têm a liberdade de escrever o que pensam, da forma que quiserem. Essa filtragem inicial é insuficiente para evitar o grande trabalho necessário para separar “o joio do trigo”. Na verdade, há muita bobagem escrita entre as contribuições, o que, na expressão coloquial da internet, denomina-se *noisy idiot problem*, ou seja, o problema da idiotice ruidosa. Entre mensagens construtivas e fundamentadas, várias são manifestações de opinião e, muitas vezes, até de protesto.

Em suma, a interface aberta do e-Democracia coloca bastante peso sobre os ombros de recursos humanos qualificados para a viabilização do aproveitamento do conteúdo participativo. Isso pode comprometer a sustentabilidade do projeto se o número de participações chegar aos milhares, ainda mais com o potencial de coexistência de dezenas de CVLs num cenário futuro.

3.2 Eficácia política

Uma série de questões surge quando se procura entender o processo interno de funcionamento de determinada discussão digital. Afinal, como o conteúdo do e-Democracia foi aproveitado na formulação legislativa? Como se deu a relação entre a discussão legislativa presencial ocorrida nas comissões parlamentares e o respectivo debate na plataforma do e-Democracia? Houve efetiva repercussão da participação popular nas decisões legislativas, ou existiu alguma influência nos debates presenciais nas comissões parlamentares?

O impacto das discussões virtuais nas discussões parlamentares e vice-versa

Verificou-se no decorrer da experiência como os debates presenciais parlamentares e as discussões digitais no e-Democracia possuem relação dialética entre si, embora tenha havido mais reverberação dos acontecimentos parlamentares nas discussões virtuais do que o contrário. Podemos destacar três fatores relevantes para a compreensão dessa relação: a não linearidade das discussões parlamentares, o *timing* político e os diferentes formatos de discussão digital no e-Democracia.

Primeiramente, a equipe do e-Democracia percebeu que a discussão legislativa não acontece de forma linear. O principal foco de discussão no âmbito parlamentar são as comissões temáticas, onde ocorrem os debates mais aprofundados e detalhados. Mas as discussões nas comissões sucedem-se entre momentos de maior efervescência intercalados por semanas sem discussão.

O devido processo legislativo deve seguir certas normas comuns de apreciação que, de forma geral, compreendem basicamente a apresentação de proposição à Mesa Diretora, sua tramitação pelas comissões temáticas e posterior apreciação pelo Plenário da Casa. No entanto, há regras que flexibilizam esse rito, como a *urgência urgentíssima*⁸ e o caso dos projetos de lei com poder conclusivo nas comissões.⁹

⁸ Reprodução literal do dispositivo do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (Resolução no 17 de 1989) referente à urgência urgentíssima: “Art. 155. Poderá ser incluída automaticamente na Ordem do Dia para discussão e votação imediata, ainda que iniciada a sessão em que for apresentada, proposição que verse sobre matéria de relevante e inadiável interesse nacional, a requerimento da maioria absoluta da composição da Câmara, ou de líderes que representem esse número, aprovado pela maioria absoluta dos deputados, sem a restrição contida no § 2º do artigo antecedente”.

⁹ Reprodução literal do dispositivo do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (Resolução n. 17 de 1989) relativo ao poder conclusivo das comissões: “Art. 24. Às comissões perma-

Os debates parlamentares nem sempre seguem determinada racionalidade de deliberação. Como há muitos assuntos para discutir em várias arenas parlamentares, a priorização da agenda legislativa semanal depende de fatores regimentais, políticos e sociais diversos, muitas vezes imprevisíveis. Determinado fato social ou político pode catapultar certa proposição para o primeiro nível de prioridade da pauta. Da mesma forma, outras tantas matérias podem ficar alijadas ou “engavetadas” por tempo quase ilimitado.

Associada a esse aspecto, além das diferenças de tramitação de acordo com as condições especiais de cada proposição, como o tipo de matéria abordada e a autoria, há também a interferência do *timing* político. Quando há interesse político consensual, por exemplo, as lideranças partidárias parlamentares podem concordar em utilizar o dispositivo regimental da *urgência urgentíssima* e atribuir tramitação que sobrepassa a discussão das comissões.

Nesse caso, haverá menos debate e oportunidade para participação popular. Da mesma forma, ocorre o contrário, quando o momento político é desfavorável, ou há grande resistência de determinado grupo político forte, parlamentares ligados a esse grupo utilizam dispositivos regimentais para bloquear o andamento de projetos de lei (FARIA, 2007, p. 122).

Nos casos específicos dos projetos de lei em discussão no e-Democracia, as respectivas tramitações adquiriram diferentes formatos na práxis parlamentar. Por exemplo, na mudança do clima o debate espalhou-se em diversos foros do Congresso Nacional e no âmbito do Poder Executivo, enquanto o debate sobre o Estatuto da Juventude ocorreu em determinada comissão temática na Câmara dos Deputados, precedido por discussões externas em alguns Estados da federação.

O terceiro aspecto que afeta a relação entre a discussão parlamentar e a discussão virtual do e-Democracia envolve o formato específico de cada CVL criada na plataforma. E esse aspecto é, de alguma maneira, reflexo da forma de organização parlamentar da discussão. Por exemplo, a discussão do Estatuto da Juventude no e-Democracia deu-se em consonância com a discussão parlamentar ocorrida na Comissão da Juventude da Câmara dos Deputados.

entes, em razão da matéria de sua competência, e às demais comissões, no que lhes for aplicável, cabe: I – discutir e votar as proposições sujeitas à deliberação do Plenário que lhes forem distribuídas; II – discutir e votar projetos de lei, dispensada a competência do Plenário, salvo o disposto no § 2º do art. 132 e excetuados os projetos: a) de lei complementar; b) de código; c) de iniciativa popular; d) de comissão; e) relativos a matéria que não possa ser objeto de delegação, consoante o § 1º do art. 68 da Constituição Federal; f) oriundos do Senado, ou por ele emendados, que tenham sido aprovados pelo Plenário de qualquer das Casas; g) que tenham recebido pareceres divergentes; h) em regime de urgência; (...).”

No entanto, a discussão sobre a política espacial no e-Democracia serviu como instrumento de suporte ao Conselho de Altos Estudos da Câmara e obedeceu à sistemática de debate virtual independente, já que o conselho não se reúne sistematicamente como (algumas) comissões temáticas. A discussão da mudança do clima, por outro lado, não foi ancorada em nenhum órgão específico, vez que o tratamento do assunto ocorreu de maneira dispersa no Congresso Nacional, conforme referenciado anteriormente pelo deputado Sarney Filho.

A análise detalhada da CVL mais “agitada”, a do Estatuto da Juventude, vai explorar as nuances da relação existente entre as ações parlamentares e as discussões virtuais do e-Democracia. A CVL que discute a regulamentação das *lan houses* também teve participação considerável, mas como estava em pleno andamento – até o fechamento desta pesquisa –, cujos resultados não se encontravam ainda depuráveis e conclusivos, não será objeto da presente análise. As outras três CVLs obtiveram fluxo pequeno de participação e, portanto, não têm relevância para este tópico.

A comunidade virtual legislativa do Estatuto da Juventude

O processo legislativo

A Câmara dos Deputados compreende vinte comissões permanentes temáticas, isto é, colegiados bem menores do que o Plenário da Casa que são competentes para deliberar sobre projetos de lei em assuntos específicos. No entanto, o regimento interno dessa casa legislativa determina a criação de comissão especial temporária quando a complexidade do conteúdo de determinado projeto de lei ultrapassa o âmbito de competência de três comissões permanentes temáticas em apreciações de mérito.

Esse dispositivo tem o objetivo de facilitar o processo de deliberação, uma vez que projetos mais complexos teriam de passar pelo crivo de cinco, seis ou mais comissões permanentes, o que acarretaria demora e complicação na tramitação. A comissão especial tem a função de emitir parecer técnico que sintetizaria a manifestação de todas as outras possíveis comissões permanentes pertinentes à apreciação da matéria.

O Projeto de Lei no 4.529, de 2004, objeto de toda a discussão e que visa a instituir o Estatuto da Juventude, tramitou de forma bastante lenta desde a sua introdução na Câmara dos Deputados. Somente após a instalação da comissão especial em junho de 2009 a tramitação ganhou ritmo mais acelerado. Nesse mesmo mês, a deputada Manuela D’Ávila, do Partido Comunista do

Brasil (PC do B), pelo Rio Grande do Sul, foi designada relatora da matéria na comissão.¹⁰

A função da relatora é emitir parecer sobre o projeto de lei (PL) do Estatuto da Juventude. No parecer, além de opinar pela aprovação ou rejeição do projeto, a relatora pode apresentar emendas, ou mesmo um novo texto legislativo, que se denomina **substitutivo**. Nesse caso, uma vez aprovado seu parecer favorável ao PL com substitutivo, tal texto se torna o principal objeto de apreciação nas fases processuais seguintes, como a deliberação do Plenário da Câmara, e a posterior apreciação do Senado Federal, se aprovado.

No caso da comissão especial do Estatuto da Juventude, o debate entre os parlamentares ocorreu mais intensamente no segundo semestre de 2009. Na rotina legislativa, o relator de determinada matéria costuma ouvir várias opiniões sobre o assunto em questão antes de emitir parecer sobre a proposição. Para isso, as comissões temáticas promovem audiências públicas, quando especialistas e representantes de grupos de interesse são convidados a manifestar-se sobre o assunto.

No caso da comissão especial para discutir o Estatuto da Juventude, houve ciclos de discussão externos à Câmara dos Deputados, não muito comuns na prática legislativa. Embora os deputados participem em eventos de discussão sobre vários assuntos por todo o país, poucas são as experiências de eventos institucionais realizados fora das dependências da Câmara dos Deputados em Brasília. O mais usual tem sido a alocação de pessoas e grupos para discussão nas comissões parlamentares, ou em encontros e reuniões específicas na Câmara.

No entanto, os membros da comissão especial decidiram realizar a discussão em duas etapas. A primeira seria marcada por eventos estaduais com entidades da juventude, jovens, especialistas e outros interessados no assunto. Dessa forma, membros da comissão especial organizaram tais eventos em seus respectivos Estados com o objetivo de colher subsídios para as discussões em Brasília. O consultor legislativo responsável por auxiliar a relatora na elaboração do parecer sobre o assunto esteve presente em tais eventos e procurou extrair os principais pontos levantados nessas reuniões para posterior aproveitamento nas discussões em Brasília.

Além disso, na segunda etapa, outras nove reuniões ocorreram no âmbito da comissão especial, sendo quatro delas para audiências públicas

¹⁰ Informações sobre a tramitação legislativa desse projeto de lei podem ser encontradas no endereço eletrônico http://www.camara.gov.br/internet/sileg/Prop_Detalhe.asp?id=271219. Último acesso em: 10 out. 2010.

com organizações e entidades relacionadas ao assunto da juventude, como o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (Senai); a Confederação Nacional das Indústrias (CNI); a Organização para Educação, Ciência e Cultura das Nações Unidas (Unesco) e a Organização Internacional do Trabalho (OIT), e com representantes diretos de entidades juvenis. As outras cinco reuniões destinaram-se ao debate parlamentar propriamente dito sobre o assunto, dentro da comissão especial apenas.

Tanto a relatora Manuela D'Ávila como um dos consultores que a auxiliaram na elaboração do substitutivo apresentado informaram ter acompanhado as discussões do e-Democracia e que muitas sugestões foram acatadas e incorporadas ao texto. O substitutivo foi discutido na comissão especial pelos membros da comissão durante o primeiro semestre de 2010, e em junho desse ano a relatora apresentou nova versão acatando algumas sugestões dos deputados (D'ÁVILA, 2010). Esse texto foi aprovado pela comissão especial respectiva e, posteriormente, avalizado pelo Plenário da Câmara com poucas alterações.

A dinâmica da comunidade virtual

A CVL do Estatuto da Juventude possui uma biblioteca digital, repositório de informações que abrange legislações federal, estaduais e municipais sobre o assunto, bem como o teor das proposições legislativas em tramitação relativas a esse tema. Além disso, diversos estudos, pesquisas e *links* (endereços eletrônicos) de portais e blogs a respeito do assunto também foram disponibilizados.¹¹

Embora qualquer participante da CVL possa, e tenha sido convidado a isso, inserir tais informações, houve subutilização desse mecanismo. Muitos participantes preferiram postar informações e estudos diretamente nos fóruns. Como observado, a discussão virtual aconteceu preponderantemente nos fóruns, já que o Wikilégis obteve participação ínfima.

Por isso, esta análise recairá principalmente sobre o conteúdo dos fóruns virtuais de discussão. O debate se concentrou em três fóruns, conforme a tabela seguinte. O arranjo dos fóruns em forma de tópicos constantes da estrutura do projeto de lei facilitou o processo de filtragem das contribuições, uma vez que a grande maioria dos participantes respeitou tal estrutura de discussão e as postagens se mantiveram, de forma geral, dentro do assunto do tópico escolhido.

¹¹ Informações disponíveis no endereço eletrônico <http://web/estatuto-da-juventude.edemocracia.camara.gov.br/biblioteca-virtual>. Último acesso em: 8 out. 2010.

TABELA 2 – Estrutura de discussão da CVL do Estatuto da Juventude

Fórum	Tópico (subfóruns com discussões mais específicas)	Número de postagens
Discussões gerais	Estudo da juventude	6
Sistema Nacional da Juventude	Criação da rede nacional da juventude	17
	Avaliação e acompanhamento da gestão do sistema e das políticas públicas	5
	Instituição do sistema nacional de juventude	27
	Fortalecimento dos conselhos de juventude	38
	Financiamento e prioridades	15
Políticas públicas para a juventude	Educação, esporte e cultura	34
	Participação juvenil	78
	Segurança pública e justiça	13
	Trabalho e emprego	17
	Articulação de sistemas já existentes	8
	Capacitação para o trabalho	11
	Saúde	10
Fórum e-democracia	Mensagens de moderação da equipe e-democracia e de deputados	20
TOTAL		299

A definição dessa estrutura de discussão foi resultado do trabalho de pré-análise realizado pelo consultor legislativo especialista que se baseou na sua própria experiência e conhecimento do assunto, nas discussões de conferências anteriores sobre a juventude que acompanhou e na análise do conteúdo de cerca de vinte *websites* sobre o tema. Para isso, o consultor aplicou o *software* denominado TextSTAT (Simple Text Analyse Tool), desenvolvido pela Universidade de Berlim, que o auxiliou na realização do mapeamento inicial de categorias e palavras-chave correlacionados ao tema juventude na discussão.

Com isso, o consultor sugeriu a estrutura de discussão expressa na tabela anterior, que deveria espelhar a estrutura do texto legal substitutivo a ser apresentado pela relatora após o processo participativo e os debates na comissão especial. De forma geral, os participantes da comunidade aceitaram a estrutura de discussão e não houve, de forma significativa, sugestões expressivas de alteração desse desenho.

As discussões dos fóruns começam com questões e provocações geralmente apresentadas por um parlamentar. Segue exemplo de como a citada relatora do projeto de lei que regulamenta o Estatuto da Juventude iniciou o fórum relativo à discussão sobre a instituição do Sistema Nacional de Juventude.

Após a análise das discussões dessa CVL, pode-se perceber de imediato grandes diferenças entre as contribuições, que podem ser subdivididas em basicamente seis categorias: a) opiniões técnicas ou especializadas, b) opiniões livres, c) ideias inovadoras, d) contribuições informativas, e) contribuições adicionais e f) mensagens inúteis.

O primeiro tipo expressa as contribuições mais qualificadas tecnicamente, que contêm opiniões – inclusive pessoais, além de corporativas – sustentadas por argumentos fundamentados. Apresentadas geralmente por pesquisadores, técnicos e lideranças com experiência na área, essas contribuições articulam ideias complexas ou apenas oferecem sugestões técnicas pontuais, com menor repercussão no texto legislativo.

Não importa nessa categoria se os argumentos são verídicos ou não, mas sim a intenção do autor em articular ideias e informações para embasar determinado argumento. Pode-se observar que esse tipo de opinião gera, não raro, momentos de polêmica na discussão, com picos de grande participação. Isso ocorreu quando, por exemplo, determinado participante se manifestou a favor da política de cotas em universidades dentro do escopo do projeto de lei.

A *opinião técnica* tende a explorar com profundidade mínima a compreensão do problema em discussão, e o autor acaba se manifestando a favor ou contra determinada ideia ou solução já previamente apresentada. Foi o caso citado, em que o participante respondia à questão iniciadora do fórum: se o Estatuto da Juventude deveria ou não tecer diretrizes para a criação de um sistema nacional da juventude.

Por outro lado, *opiniões livres* são contribuições que não agregam valor significativo nem para o conhecimento do problema que a lei visa resolver, nem para a apresentação de soluções para esse problema. Na verdade, expressam discursos políticos genéricos, declarações emocionais, protestos, desabaços pessoais, sugestões impraticáveis e genéricas, ou argumentos sem fundamentação técnica.

A principal vantagem desse tipo de contribuição é evidenciar os “sentimentos” da discussão, ou seja, o que certa parcela de participantes está mais preocupada e interessada em debater e defender. Nessa modalidade de contribuição, os participantes manifestam-se a favor ou contra determinada proposta, mas sem a fundamentação da opinião técnica. Esse tipo de contribuição,

portanto, pouco agrega tecnicamente ao trabalho legislativo, confirmando constatação semelhante de pesquisas anteriores (COLEMAN e ROSS, 2002; DI GENNARO e DUTTON, 2006).

Outros participantes preferem apresentar ideias *inovadoras*, que têm o principal benefício de trazer propostas novas, o elemento criatividade para a discussão. Essas ideias se expressam de duas formas basicamente: ideias *generalistas* e ideias *específicas*. As ideias *generalistas* expõem princípios, valores e crenças que devem permear todo o texto. Elas trazem conteúdo útil, embora na forma abstrata. Exige-se, portanto, maior esforço dos consultores legislativos para transformar tal contribuição em texto legal.

Por exemplo, muitas postagens reforçaram a ideia de que jovens precisam auxiliar técnicos do governo na implementação da política da juventude. Entretanto, poucas contribuições providenciaram formas efetivas e práticas de transformar essa ideia em algo concreto expresso no texto.

As ideias *inovadoras específicas* trazem propostas mais concretas de solução para o problema público. Lembramos que, conforme discutido, a nova lei deverá expressar soluções para um problema público que incitou a iniciativa da proposição legislativa.

Se, na *opinião técnica*, as pessoas discutem o problema em questão e se as formas propostas de resolvê-lo seriam adequadas, no tipo de contribuição ideia *inovadora específica* o participante apresenta novas propostas de solução, com realmente novos aspectos que a futura lei deverá abordar em sua opinião. Ou, de outra forma, aprofunda soluções já propostas, mas trazendo novos aspectos, como no exemplo a seguir.

Já as *contribuições informativas* trazem dados primários úteis à discussão, sem necessariamente servirem de base para algum argumento, embora também sejam comuns contribuições informativas com o objetivo de fortalecer determinado argumento. O participante tem a possibilidade, assim, de inserir estatísticas relevantes para a discussão na Biblioteca Digital ou postá-las diretamente nos fóruns. Na prática, a segunda opção predominou até o momento, pois o autor pode, assim, apresentar justificações e explicar os dados que esteja disponibilizando.

Também têm sido praxe *contribuições informativas* que apresentem *links* de outros portais importantes para a discussão e de estudos técnicos sobre o assunto, bem como o relato de experiências interessantes. Além disso, há aquelas que expõem determinada situação relevante para a discussão, ou que trazem informações sobre determinado contexto regional ou local, permitindo

aos participantes e deputados conhecerem com mais detalhes a diversidade do país, bem como auxiliando no processo de análise do potencial impacto da lei na realidade brasileira. Por exemplo, um participante explica os problemas de organização da juventude no seu Estado, o Maranhão.

Algumas contribuições não se enquadram nessas categorias. Muitas delas, que denominamos *contribuições adicionais*, agregam aspectos secundários, ou assuntos correlatos ao tema central. E geram fenômenos não esperados no processo de discussão. Observaram-se, por exemplo, perguntas realizadas pelos próprios participantes, que tinham dúvidas sobre aspectos da discussão ou demonstravam curiosidade em conhecer a realidade da organização jovem de outros Estados.

Outros participantes preferiram apontar problemas de implementação das ideias sugeridas, até mesmo questionando a necessidade de elaboração do projeto de lei em discussão. Afirmam, por exemplo, que os problemas da juventude, na verdade, não são ocasionados por falta de lei e sim por sua má aplicação.

Por fim, as *contribuições inúteis* são aquelas absolutamente deletérias, ou totalmente desprovidas de sentido. Postagens com palavrões, xingamentos, ataques diretos ofensivos a participantes e políticos, ou que promovam propagandas pessoais e de produtos não são consideradas válidas. Além delas, mensagens que promovam discussões sobre assunto diverso do tema proposto também se enquadram nessa categoria. É bom que se registre que a plataforma de discussão do e-Democracia disponibiliza de imediato qualquer contribuição, ou seja, não existe nenhuma censura prévia. Então, os moderadores de forma do portal realizam posteriormente trabalho de avaliação desse tipo de contribuição e automaticamente a eliminam.

Verificou-se também que muitas contribuições compreendem certa mistura de argumentos, informações e opiniões. Há exemplos de participantes que emitem opinião técnica sobre determinado assunto (o **porquê** concordam ou discordam de determinada solução), em seguida apresentam ideia própria para resolver o problema em discussão (o **como** fazer) e podem também inserir alguma informação para basear seus argumentos e ideias. Tudo isso é feito numa mesma contribuição ou postagem, o que dificulta ainda mais o seu aproveitamento legislativo. Em suma, quanto mais rica, isto é, qualitativamente significativa a mensagem, tanto mais difícil é a sua depuração.

Por que essa discriminação de contribuições? Qual a importância de se analisar o conteúdo da discussão de acordo com essas categorias? Decorre principalmente da necessidade metodológica de se compreender o processo

de aproveitamento desse conteúdo pelos deputados. E percebe-se, então, que cada tipo de contribuição tem utilidades específicas que interferem com maior ou menor intensidade no processo legislativo.

Após o mapeamento das 299 contribuições, observou-se que a maior parte são *opiniões técnicas* e *opiniões livres*. Ideias *inovadoras*, *contribuições informativas* e *contribuições adicionais* representam parcela excepcional na discussão. As *opiniões livres* não agregaram valor qualitativo para o projeto de lei, mas serviram para a relatora e os deputados da comissão especial perceberem o “clima” da discussão, isto é, com que os participantes se preocupavam prioritariamente, em face da sua forte carga normativa.

As *opiniões técnicas* apresentaram argumentos importantes, fundamentadores de pontos essenciais do projeto de lei. Com as ideias *inovadoras*, *genéricas* ou *específicas*, representaram a principal fonte de aproveitamento qualitativo da discussão do e-Democracia para os deputados. E alguns pontos foram, com mais ou menos intensidade, incorporados pela relatora, conforme se observará na análise do conteúdo logo a seguir.

As *contribuições informativas* e as *adicionais* tiveram impacto secundário no comportamento parlamentar e auxiliaram sobretudo o processo de discussão *per si*. Essas contribuições funcionam como elementos enriquecedores da discussão. Segundo a equipe do e-Democracia, poucos foram os casos relativos a *contribuições inúteis*, o que reduziu o custo de organização da discussão nesse aspecto.

Análise do conteúdo

Mas, afinal, o que foi realmente considerado pelos parlamentares nessa discussão do Estatuto? E como o conteúdo das contribuições chegou aos deputados, vez que grande parcela deles não acessou diretamente o e-Democracia? A ideia original da equipe era transmitir a síntese de todo o conteúdo da discussão em forma de relatório escrito, a ser distribuído aos parlamentares da comissão especial, bem como disponibilizá-lo no portal do e-Democracia, tornando-o, por conseguinte, acessível a qualquer pessoa. Tal relatório seria apresentado ao final da discussão digital como subsídio para as decisões parlamentares sobre o assunto.

Na prática, não houve nenhum trabalho escrito apresentado aos deputados com esse teor sintetizador. O consultor legislativo que acompanhou, auxiliou e moderou toda a discussão do fórum transmitiu, de forma oral e simplificada, um sumário das discussões para a relatora, que paralelamente também acompanhou o e-Democracia e participou do debate virtual.

A relatora concordou com algumas sugestões e argumentos ponderados pelos participantes e orientou o consultor a expressá-los na elaboração do texto substitutivo. O parecer da relatora, favorável ao projeto de lei com emenda substitutiva global, foi apresentado em 8 de dezembro de 2009. Depois da apreciação de sugestões dos parlamentares da comissão especial, a nova versão saiu em 6 de junho de 2010. Neste texto, consta referência geral às discussões do e-Democracia:

“Além desses espaços de interlocução, a partir de 25 de agosto de 2009 foi estabelecida uma comunidade virtual no portal e-Democracia da Câmara dos Deputados, que vem promovendo a interação e discussão virtual da sociedade e o compartilhamento de conhecimento sobre a juventude e sua realidade no processo de elaboração do Estatuto da Juventude. (...)

Conforme anteriormente mencionado, o presente projeto e o seu conteúdo são provenientes do conhecimento produzido pelos coletivos de jovens ao longo dos últimos 20 anos, incluindo as últimas conferências de juventude, a participação da sociedade pelo portal e-Democracia da Câmara dos Deputados e os recentes trabalhos de audiências públicas desta comissão nesta Casa e nos estados”¹² (D'ÁVILA 2010, p. 4).

Ao analisar o conteúdo das contribuições e o texto final do substitutivo apresentado pela relatora, e aprovado pela Câmara dos Deputados, verificou-se que pelo menos quatro conjuntos de contribuições foram considerados, adaptados e incorporados a esse substitutivo.

Os temas mais discutidos no e-Democracia foram a criação da rede nacional da juventude (17 postagens), a instituição do sistema nacional da juventude (27 postagens), o fortalecimento dos conselhos de juventude (38 postagens), educação, esporte e cultura (34 postagens), participação juvenil (78 postagens) e trabalho e emprego (17 postagens).

Em 23 de novembro de 2010, o projeto substitutivo da relatora foi aprovado pela comissão especial, com poucas modificações. Os quatro conjuntos de contribuições acatados pela relatora e incorporados ao texto desse substitutivo foram mantidos pela comissão. Posteriormente, o texto foi aprovado pelo Plenário da Câmara dos Deputados e encontra-se, atualmente, em apreciação pelo Senado Federal.¹³

¹² Disponível no endereço eletrônico http://www.camara.gov.br/internet/sileg/Prop_Detalhe.asp?id=271219. Foi disponibilizado e publicado no dia 7 jun. 2010.

¹³ Informação atualizada em 18 jan. 2012.

Comentários finais sobre a eficácia política da comunidade virtual do Estatuto da Juventude

A interface tecnológica não contribuiu para a realização da discriminação em diferentes tipos de contribuições. O participante apresentou suas ideias e opiniões livremente, não estando obrigado a definir o tipo de contribuição que realizava, exigido em algumas plataformas virtuais como processo de autofiltragem da contribuição.

No portal Climate CoLab,¹⁴ desenvolvido pelo Centro para Inteligência Coletiva do MIT (Massachusetts Institute of Technology), o participante é obrigado a definir inicialmente o tipo de contribuição que irá introduzir: ideia nova, argumento a favor ou contra determinada ideia já apresentada, comentário aberto ou participação em enquete.

O sistema aberto e livre de inserção de mensagens do e-Democracia gerou, por conseguinte, dois resultados, um positivo e outro negativo. O primeiro diz respeito à usabilidade. Ao permitir a inserção direta e imediata, o e-Democracia facilita a vida do participante, que pode livremente se expressar, sem ter de delimitar de início o tipo de contribuição que irá realizar.

Por outro lado, tal sistema dificulta a depuração geral da discussão, uma vez que, como se pode observar, é demasiado trabalhoso acompanhar, compreender e extrair os diferentes aspectos positivos das contribuições, principalmente quando as contribuições se misturam, com aspectos normativos, informativos e argumentativos.

Esse aspecto terá grande impacto nas futuras discussões do e-Democracia se, porventura, for alcançada a casa dos milhares de contribuições em cada discussão, o que dificultará progressivamente a apreensão desse conteúdo pelos parlamentares, consultores legislativos e pelos próprios participantes. Além de poder levar ao caos a discussão do projeto, o custo de processamento e compreensão desse conteúdo será administrativamente demasiado alto para a Câmara dos Deputados.

Duas evidências sobre o material primário indicam ter havido a incorporação de contribuições do debate no e-Democracia no substitutivo apresentado pela relatora. Tanto ela como o consultor legislativo que a auxiliou tecnicamente na elaboração do substitutivo foram categóricos ao afirmar que efetivamente consideraram contribuições dos fóruns do e-Democracia e aproveitaram ideias para a redação do texto legislativo. Além disso, participantes

¹⁴ O portal Climate CoLab pode ser acessado no endereço eletrônico <http://bit.ly/9lFjtK>. Último acesso em 18 out. 2010.

do e-Democracia entrevistados se mostraram satisfeitos com o texto legislativo, embora alguns não tenham compreendido exatamente os efeitos do texto.

A segunda evidência diz respeito à análise do conteúdo das discussões do e-Democracia. Como se observou até aqui, houve correspondência entre as contribuições do debate virtual e as disposições previstas no texto legislativo provisório constante do substitutivo da relatora aprovado pela comissão especial e, posteriormente, pelo Plenário da Casa.

Todavia, essa relação também acontece quando se analisam as outras formas (*off-line*) de participação previstas no processo legislativo brasileiro, a exemplo das audiências públicas e das conferências regionais que ocorreram antes e durante as discussões virtuais sobre o respectivo projeto de lei. Não estava sob o alcance desta pesquisa verificar em que medida as contribuições do e-Democracia tiveram influência isolada das outras formas de participação sobre o poder de decisão dos parlamentares.

Outro elemento importante nesse aspecto adveio da opinião de um dos participantes da comunidade virtual sobre a regulamentação das *lan houses*: “Depois do texto do relator pronto e apresentado publicamente, não consegui entender o que foi de fato aproveitado da participação no texto. Não entendo de textos legislativos e aquilo me parece indecifrável”.

Também maiores esforços da equipe do e-Democracia no futuro devem poder auxiliar no processo de evidenciação do que realmente das contribuições dos participantes foi aprovado e incorporado ao texto legal. Tal processo poderá conter ainda a justificação dessas decisões, inclusive com o porquê do não acatamento de algumas dessas sugestões.

Conclusão

O e-Democracia destaca-se pela liberdade do participante em poder contribuir para o processo legislativo com diferentes intensidades e formatos variados. O cidadão pode participar momentaneamente de um bate-papo virtual com os deputados, ou expressar suas ideias e opiniões mais profundamente na discussão em fóruns, ou mesmo auxiliar os parlamentares a elaborarem o texto legislativo no Wikilégis.

No entanto, essa liberdade de expressão exige um preço, que no caso do e-Democracia tem sido alto. Por um lado, dificulta a compreensão do cidadão durante o debate, já que participantes retrataram desorientação no acompanhamento das discussões ao se depararem com vários fóruns e outras

formas de participação (como o Wikilégis), todos disponíveis ao mesmo tempo. Faltou, portanto, maior condução do processo participativo pela equipe do e-Democracia, de modo a melhor orientar os participantes durante as discussões.

Além disso, tal sistema demanda maior quantidade e qualidade de recursos humanos, já que as tarefas administrativas necessárias abrangem desde a preparação e formatação da discussão na fase pré-participação, passando pelas atividades de moderação e articulação de parlamentares e participantes, até o trabalho de elaboração de relatórios pós-participação.

Em compensação, um dos grandes trunfos do e-Democracia é o envolvimento da Consultoria Legislativa. O engajamento no processo participativo de especialistas nas áreas legislativas temáticas, fundamentais no assessoramento dos deputados na elaboração legislativa, facilitou a conexão entre o resultado da participação e a tomada de decisão parlamentar, contribuindo assim para a repercussão no texto legal das contribuições apresentadas.

Assim, essa foi a forma de envolver os deputados durante o processo participativo, uma vez que a maioria deles não acessa o portal diretamente, nem disponibiliza assessores para realizar inserções em seu nome. Ademais, a produção de relatórios impressos com a sumarização dos resultados da participação poderá favorecer o envolvimento dos deputados, em virtude da pouca atenção direta concedida por eles às discussões virtuais. Não devemos nos esquecer de que cabe aos deputados a decisão final no processo.

Além disso, o e-Democracia é um projeto jovem, iniciado em 2009. O e-Democracia proporcionou poucas discussões, com baixa escala de participação, não alcançando mais do que algumas centenas de contribuições. A sustentabilidade do projeto, entretanto, pode ficar comprometida no caso de aumento exacerbado dessa escala em futuro próximo, ou seja, da ocorrência simultânea de diversos debates virtuais legislativos com milhares de participantes.

Embora problemas de usabilidade e de comunicação tenham aumentado o custo de acessibilidade do portal, houve razoável engajamento de participantes, principalmente em discussões não polêmicas. Os debates mais bem-sucedidos, o do Estatuto da Juventude e o da regulamentação das *lan houses*, proporcionaram, portanto, colaboração entre os participantes, não necessariamente consensual.

A discussão do Estatuto da Juventude teve reflexos no texto final aprovado pela comissão especialmente destinada para deliberar sobre o assunto, embora não tenha ficado claro o nível de intensidade dessa influência. Afinal, ela reuniu condições muito peculiares que favoreceram tal resultado: consultor legislativo engajado no processo participativo, parlamentares que valorizavam

a participação digital, a natureza não conflituosa do tema e o perfil jovem dos participantes. Resta saber em que outras condições políticas, sociais e organizacionais o e-Democracia poderá gerar resultados positivos no futuro.

Referências bibliográficas

COLEMAN, S. e ROSS, K. **The Public, Politics and the Spaces Between: Election Call and Democratic Accountability**. London: Hansard Society. 2002.

D'ÁVILA, M. Relatório ao Projeto de Lei que regulamenta o Estatuto da Juventude. DEPUTADOS, C. D. Brasília 2010.

DI GENNARO, C. e DUTTON, W. The Internet and the Public: Online and Offline Political Participation in the United Kingdom. **Parliamentary Affairs**, v. 59, n. 2, 8 mar. 2006, p. 299-313. 2006.

FARIA, C. F. S. D. Fatores Internos da Câmara dos Deputados e a Coerência das Leis Federais. **Cadernos da Escola do Legislativo**. V. 9, n. 14, jan./dez. 2007.

A diáspora hacker: as redes livres de produção imaterial e ação política*

Rodrigo Tarchiani Savazoni

Universidade Federal do ABC

“Uma autêntica economia do saber seria uma economia comunitária”¹

Introdução

As redes livres de produção imaterial e ação política são um fenômeno político mundial e também do Brasil contemporâneo. Surgem aqui em um contexto que articula os sopros renovadores do Fórum Social Mundial com o desenvolvimento do governo do presidente Luiz Inácio Lula da Silva, e conformam um lugar destacado de construção de alternativas políticas, sociais, econômicas e culturais. Nesta análise, iremos explorar como essas redes se desenvolvem a partir de uma diáspora – no sentido de obtenção de novos espaços – dos valores das comunidades de software livre por diferentes agrupamentos jovens de nossa sociedade. Esses grupos estão transformando as ideias de liberdade presentes no movimento hacker em aspecto organizador de novas formas de produzir e agir em diferentes campos: da produção de shows à luta por direitos humanos em favelas, passando pela exigência de abertura dos gabinetes da política institucional chegando até a reciclagem de equipamentos eletroeletrônicos.

O foco deste trabalho é fazer uma breve descrição dessas “redes cooperativas e comunicativas de trabalho social”, conforme podemos defini-las a partir da conceituação feita por Michael Hardt e Antonio Negri em seu ensaio *Multidão*. Para estes autores, são as redes que, do ponto de vista sociológico,

* Artigo elaborado sob orientação do Professor Doutor Sergio Amadeu da Silveira. Agradeço a colaboração e os comentários do pesquisador Murilo B. Machado, integrante do grupo de pesquisa em cultura digital e redes de compartilhamento da UFABC.

¹ Trecho do livro *O Imaterial*, de André Gorz, p. 59.

guardam consigo “o poder constituinte da multidão”, que se configura como a principal força de contestação do “Império” (HARDT & NEGRI, 2001). Neste trabalho, as redes são analisadas por sua potência de enfrentamento do capitalismo, que, em sua etapa “cultural”, centrada na produção imaterial (GORZ, 2003), mobiliza não mais a produção, mas formas de viver. A hipótese aqui é que, justamente por meio de articulações baseadas na apropriação avançada das novas tecnologias, essas redes operam o enfrentamento, inventando colônias livres no seio da “sociedade do controle” (DELEUZE, 2010).

Analisaremos quatro redes: (1) Metareciclagem, (2) Circuito Fora do Eixo, (3) Transparência Hacker e (4) Enraizados. Em um primeiro momento, essas redes serão descritas em suas especificidades, buscando no decorrer da elaboração apontar como se constituíram e como se organizam atualmente. A escolha por essas redes se deve ao fato de possuírem grande reputação entre seus pares e de operarem com alcance internacional. Nesta leitura, não temos o objetivo de buscar exemplos para encaixarmos em teorias preexistentes, mas de articular o referencial teórico de análise adequado a determinado fenômeno social dado. Sem o reforço da teoria, no entanto, ficaríamos suspensos em interpretações superficiais. Por isso, parte importante deste artigo é dedicada também a dialogar com obras recentes que se debruçam sobre a realidade política na perspectiva de apontar caminhos de transformação.

Por fim, na conclusão, o artigo se dedica a fazer algumas aproximações entre essas redes. Extrair, das observações e das leituras, características presentes em todas elas que permitem uma análise em paralelo de seu desenvolvimento. Não são aproximações simples de serem feitas, uma vez que cada uma se dedica a um aspecto distinto do mundo cotidiano – em alguns casos essa articulação pode até parecer muito distante. Ainda assim, é possível identificar várias características semelhantes, seja no seu processo formativo, seja nas táticas do agir, seja na interpretação do processo político, que, analisadas em conjunto, nos permitiriam dizer que estamos diante de um movimento em construção, com potencial de reorganizar a ação política jovem no país.

Vale destacar que, neste trabalho, entendemos a cultura hacker como a cultura daqueles que compartilham uma “ética baseada na liberdade do conhecimento e do compartilhamento dos códigos” (SILVEIRA, 2007, p. 24). Essa cultura teve início com os *experts* em programação e em segurança de sistemas informacionais, mas no correr dos anos foi apropriada por diferentes agentes sociais, num processo que aqui denominamos de diáspora hacker e iremos desenvolver na conclusão do artigo.

A rede e a política

O papel da internet para a construção de alternativas políticas é central já não é de hoje. Em seu livro, *Sem Logo – A Tirania das Marcas em um Planeta Vendido*, a ativista canadense Naomi Klein analisa, no posfácio *Adeus ao Fim da História*, o movimento *altermundista*² que se desenvolveu no final dos anos 1990 do século passado. Para ela, mais que um instrumento para a organização, a internet já se revelava, naquele momento, como um elemento de moldagem do movimento “à sua própria imagem” (KLEIN, 2002).

“Graças à net, as mobilizações são capazes de se desdobrar com pouca burocracia e hierarquia mínima; o consenso forçado e manifestos elaborados desaparecem ao fundo, substituídos por uma política de troca de informações constante, frouxamente estruturada e às vezes compulsiva” (KLEIN, 2002, p. 479).

Para a autora, surge nesta idade do processo de lutas políticas um modelo de militância que espelha as “vias orgânicas, descentralizadas e interligadas da internet” (KLEIN, p. 480).

No Brasil, um conjunto de agentes tomou parte desse processo de construção política *altermundista*, em especial porque um dos momentos cruciais dessa era de mobilizações globais teve lugar em Porto Alegre, capital do Rio Grande do Sul, cidade que recebeu as primeiras edições do Fórum Social Mundial. Klein afirma que o FSM aponta para a passagem do período de contestação – marcado por ações em contraposição aos encontros dos principais organismos políticos multilaterais, como as que ocorreram em Seattle, Praga e Gênova – para uma época de proposição de alternativas. A ausência, no entanto, de respostas gerais e de um “programa unificado” levou o movimento a se diluir em diferentes linhas de ação.

Analisando esse movimento *altermundista*, André Gorz localiza que são essas redes livres a matriz comum das mobilizações na virada do século 20 para o 21, baseadas em “estrutura não hierárquica”, em “redes horizontais descentradas em vias de se autoproduzir e de se auto-organizar”, fundadas no princípio da “democracia consensual” (GORZ, 2003).

² O *altermundismo* é um amplo conjunto de movimentos sociais que surgiram no final dos anos 1990, que se reuniu em torno dos dias de Ação Global e do processo do Fórum Social Mundial, que teve início em Porto Alegre, RS, Brasil. Esse movimento, formado por ativistas de diferentes correntes políticas, propunha outra globalização, e realizava a crítica social do pensamento único neoliberal e do processo de mundialização capitalista.

No ano da segunda edição do Fórum Social Mundial, realizado em janeiro de 2002, o torneiro-mecânico Luiz Inácio Lula da Silva é eleito presidente da República do Brasil, levando pela primeira vez na história do país o Partido dos Trabalhadores (PT) ao posto mais alto da República. Esse fato histórico promove a atração de um conjunto de ativistas e militantes do *altermundismo* para dentro do governo Lula. Muitos desses ativistas seriam responsáveis pela elaboração e gestão de importantes políticas públicas, às quais se pode atribuir o importante fomento às “dissidências” (GORZ, 2002), por meio do reconhecimento institucional e do repasse de recursos para o desenvolvimento de ações sociais e político-culturais.

Para compreender essa importante indução, que se constituiu como um dos aspectos centrais para o fortalecimento das redes de produção imaterial, precisamos retornar a 2003, quando dois vetores se articulam no interior do governo Lula: a política de utilização e fomento do software livre, capitaneada pelo sociólogo Sergio Amadeu da Silveira, então recém-empossado presidente do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (ITI), da Casa Civil da Presidência da República, e o redirecionamento estratégico das políticas culturais no Ministério da Cultura, que, com a chegada do músico Gilberto Gil à pasta, passam a ter foco nas “forças vivas da cultura brasileira” (GIL, 2003). Esses dois acontecimentos, como narrado pela pesquisadora Eliane Costa no livro *Jangada Digital*, culminariam no desenvolvimento de políticas públicas de cultura digital que colocaram o Brasil em evidência internacional.

Durante os oito anos seguintes, os articuladores dessas redes de produção imaterial se tornaram cogestores de políticas em várias esferas do governo. Ações que foram desenvolvidas por setores responsáveis pela inclusão digital, pelos programas de fomento à conectividade da população e pelo compartilhamento da cultura popular, como o Programa Cultura Viva (responsável pela rede de Pontos de Cultura). Essas redes também foram parceiras de primeira hora na elaboração de projetos de lei cujo foco era fortalecer as liberdades na era digital, como o projeto de reforma da Lei de Direitos Autorais (LDA), o projeto da Lei de Informação Pública, e o Marco Civil de direitos digitais dos cidadãos redigido pelo Ministério da Justiça em parceria com a sociedade, por meio de uma plataforma web aberta e voltada ao compartilhamento.

Em um artigo chamado *Políticas da Tropicália*, publicado no catálogo da exposição Tropicália, que produziu um balanço da guerrilha estético-política dos anos 1960, o antropólogo Hermano Viana faz uma análise do Ministério da Cultura liderado por Gilberto Gil, destacando-o como elemento dissonante

no cenário da política tradicional justamente por dedicar-se ao fomento dos agentes ligados ao software livre, os quais, para Negri e Hardt, são exemplos de articuladores da democracia da multidão:

“Seguindo essa trilha é ‘natural’ também que Gil tenha se transformado, entre os ministros brasileiros do governo Lula (e talvez entre os ministros da Cultura de qualquer país, hoje tão temerosos diante do debate sobre a ‘pirataria’ das artes digitais ou ‘digitalizadas’), no principal militante na defesa do software livre e de seus códigos abertos, entendida como a principal batalha que está sendo hoje travada nos campos políticos, econômicos e culturais” (VIANNA, 2007, p. 141).

Na sequência desse artigo, Vianna cita a passagem no discurso de Gil proferido em aula magna na Universidade de São Paulo, quando ele se assume inspirado pela “ética hacker”.

Esse exercício de reflexão sobre o “curto-circuito antropológico” (GIL, 2003) ocorrido nos últimos anos não se completa se deixarmos de lado o processo de distribuição das tecnologias de informação e comunicação (TICs), no país, nos últimos dez anos. Desde 2008, a venda de computadores é maior que a de televisores no país, segundo dados colhidos pela Escola de Administração de Empresas da Fundação Getúlio Vargas (FGV).³ Atualmente, cerca de 80 milhões de brasileiros acessam a internet e o país segue, de acordo com levantamento do *Ibope/NetRatings* tendo o usuário que mais tempo permanece conectado.⁴ Em 2002, quando estavam nascendo a rede Metareciclagem e o Cubo Mágico, coletivo pioneiro do Circuito Fora do Eixo, o Brasil tinha menos de 15 milhões de internautas.⁵

Gorz, em *O Imaterial*, atribui aos “artesãos dos programas de computador e das redes livres” o papel de enfrentamento do capitalismo contemporâneo por se oporem ao cercamento do saber. Para ele, esses grupos se constituem em uma “dissidência social e cultural” (GORZ, 2003, p. 63) que propõe outra concepção de sociedade.

Será a partir dessa perspectiva, que orientou as políticas culturais brasileiras durante o governo Lula, como vimos, que iremos analisar os agentes inte-

³ Dados em <http://convergenciadigital.uol.com.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?inford=13764&sid=5>. Acesso em: 12 nov. 2011.

⁴ Para um detalhamento completo do perfil de navegação atual do brasileiro, vale a visita ao link http://tobeguarany.com/internet_no_brasil.php

⁵ Dado publicado em tabela comparativa do CIA World Factbook, também disponível em: <http://www.indexmundi.com/g/g.aspx?c=br&v=118>

grantes das redes de produção imaterial e ação política brasileiras articulados em torno do Metareciclagem, do Fora do Eixo, do Transparência Hacker e do Enraizados. Antes, no entanto, faz-se necessário um aprofundamento teórico.

A produção imaterial e a biopolítica

Gorz, em seu estudo sobre a produção imaterial, cita uma proposição de Patrick Viveret, para quem é preciso:

“detectar as pessoas e os grupos portadores de visões culturais e espirituais que têm ou terão um papel essencial para dar vida à ideia de que a humanidade está centrada numa nova era, necessitando de novos quadros conceituais, culturais e éticos para acompanhar essa grande mutação” (GORZ, 2003, p. 63).

É exatamente este o fito desta nota: localizar novos “quadros conceituais, culturais e éticos” desta “grande mutação”. As ideias centrais da “comunidade virtual, virtualmente universal, dos usuários-produtores de programas de computador e de redes livres” (GORZ, p. 66) foram apropriadas e deram origem, no Brasil, a grupos políticos que partilham de visões e métodos dessa força matricial, aplicando-a em diferentes áreas do fazer, em especial na produção de comunicação e cultura (*imaterial*).

A utilização de autores de origem marxista, que se debruçam sobre esse deslocamento ocasionado pela passagem do capitalismo de sua fase industrial para a sua fase pós-industrial, nos ajuda a perceber também quais são as forças que trazem consigo a possibilidade de realizar um enfrentamento no centro da nova disputa mobilizada pelo capital. Para Gorz, as redes livres instauram “relações sociais que esboçam uma negação prática das relações sociais capitalistas” (GORZ, p. 66). Podemos estender essa conclusão para as redes surgidas no Brasil no início do século 21?

Análise semelhante à de Gorz, autor com o qual mantém profícuo diálogo intelectual, fazem Michael Hardt e Antonio Negri, autores da trilogia *Império*, *Multidão* e *Commonwealth*, obras de filosofia política que procuram traçar uma visão do capitalismo contemporâneo bem como apontar formas de enfrentá-lo.

“Falamos anteriormente das novas formas hegemônicas de trabalho “imaterial” que dependem de redes comunicativas e colaborativas que compartilhamos e que, por sua vez, também produzem novas redes de relações intelectuais, afetivas e sociais. Essas novas formas de trabalho, como explicamos, apresentam novas possibilidades de autogestão

econômica, pois os mecanismos de cooperação necessários para a produção estão contidos no próprio trabalho” (HARDT & NEGRI, 2005, p. 421).

No interior das redes livres de produção imaterial e ação política – novas redes de relações intelectuais, afetivas e sociais – reside a possibilidade de auto-gestão econômica, justamente porque os mecanismos de “cooperação necessários para a produção” partem do trabalho cuja forma reificada, na visão de Gorz está “virtualmente abolida”. O teórico radicado na França, recentemente morto, afirma que “os meios de produção se tornaram apropriáveis e suscetíveis de serem *partilhados*” (GORZ, p. 21). O computador, então, revela-se como “instrumento universal, universalmente acessível, por meio do qual todos os saberes e todas as atividades podem, em princípio, ser partilhados” (GORZ, p. 21).

É o computador, e sua interconexão em rede, aliado às demais tecnologias digitais apropriáveis e recombinaíveis, o instrumento do trabalho das redes aqui analisadas. Trazem elas, consigo, portanto, a potência de produzir de forma não alienada, transformando-se em laboratórios de alternativas sociais e econômicas. Outro aspecto que precisa ser considerado é que, ao falarmos de produção imaterial, estamos falando da produção de saber, conhecimento e cultura, que não se constituem como uma “mercadoria qualquer” (GORZ, p. 59), porque possuem valor (monetário) indeterminável. Uma vez digitalizados, esses produtos podem se multiplicar infinitamente, sem perda de qualidade e sem que sejam necessários custos adicionais para produzir essa multiplicação.

O objetivo deste texto não é forçar a mão para encaixar os movimentos em análise nas teorias supracitadas, mas observar o quanto esse raciocínio é útil para compreender esse fenômeno, abrindo-se para demonstrar sua potência política.

“Na realidade, quando produtos do trabalho não são bens materiais, mas relações sociais, redes de comunicação e formas de vida, torna-se claro que a produção econômica implica imediatamente uma forma de produção política, ou a produção da própria sociedade” (HARDT & NEGRI, 2005, p. 421).

Produção imaterial e ação política, portanto, nesse contexto, são indissociáveis. Afinal, “o poder tomou de assalto a vida” (PELBART, 2007), fazendo da vida e das relações sociais o motor do capitalismo contemporâneo. Com isso, as formas de luta biopolítica são as que podem apresentar alternativas (biopotência), nos termos do que nos explicam os autores do movimento da “autonomia italiana”.⁶

⁶ A autonomia italiana tem como representantes autores como Paolo Virno, Giuseppe Cocco (radicado no Brasil), Maurício Lazaratto e Antonio Negri, entre outros.

Poderíamos resumir este movimento do seguinte modo: ao poder sobre a vida responde a potência da vida. Mas esse responder não significa uma reação, já que o que se vai constatando cada vez mais é que essa potência de vida já estava lá e por toda a parte, desde o início. A vitalidade social, quando iluminada pelos poderes que a pretendem vampirizar, aparece subitamente na sua primazia ontológica. Aquilo que parecia inteiramente submetido ao capital, ou reduzido à mera passividade, isto é, à vida, aparece agora como um reservatório inesgotável de sentido, como um manancial de formas de existência, como um germe de direções que extrapolam, e muito, as estruturas de comando e os cálculos dos poderes constituídos (PELBART, 2007, p. 57-65).

Para Hardt e Negri:

“A produção econômica torna-se cada vez mais biopolítica, voltada não só para a produção de bens, mas em última análise para a produção de informação, comunicação, cooperação – em suma, a produção de relações sociais e de ordem social” (HARDT & NEGRI, 2005, p. 419).

Por isso, afirmam, “é que cultura vem a ser diretamente um elemento tanto da ordem política quanto da produção econômica” (HARDT & NEGRI, 2005).

As redes ganham as redes

Percorrido o aprofundamento teórico, é hora de descrever as redes livres de produção imaterial e ação política que surgiram na última década no Brasil. Essa descrição, ainda que superficialmente – posto que cada uma delas poderia ser objeto de um estudo específico – nos ajudará a perceber o que há nelas que as distingue e permite a análise que estamos buscando estruturar.

1. Metareciclagem

A rede Metareciclagem, articulada em torno da plataforma <http://www.metareciclagem.org>, teve início a partir da lista de discussão do projeto Metá:Fora, que reuniu, a partir do ano de 2002, articuladores de ações ligadas às novas tecnologias e que tinham como interesse “entender e propor aplicações para uma realidade em que passaremos do on line/off line para uma cultura permanentemente conectada”.⁷ Nesse mesmo ano, em conversações na lista de discussão, surge o termo Metareciclagem, conforme está descrito no *site* oficial:

⁷ <http://rede.metareciclagem.org/wiki/ProjetoMetaFora>

A MetaReciclagem é uma rede distribuída que atua desde 2002 no desenvolvimento de ações de apropriação de tecnologia, de maneira descentralizada e aberta. A rede começou em São Paulo, em parceria com a ONG Agente Cidadão, como um projeto de captação e remanufatura de computadores usados que posteriormente eram distribuídos para projetos sociais de base. A MetaReciclagem sempre teve por base a desconstrução do hardware, o uso de software livre e de licenças abertas, a ação em rede e a busca por transformação social.⁸

Muitos dos agentes dessa rede teriam papel fundamental na estruturação das políticas públicas de inclusão digital do governo Lula, em especial no Programa Cultura Viva, cuja ação principal são os Pontos de Cultura. Durante os anos de 2003 e 2004, uma rede de jovens articuladores proporia ao Ministério da Cultura a criação dos kits multimídia, utilizando software livre, que seriam distribuídos aos Pontos de Cultura, organizações da sociedade civil premiadas por meio de edital público por sua reconhecida contribuição para a cultura brasileira, em especial a cultura popular.

A participação da rede Metareciclagem é destacada por Cláudio Prado, coordenador da ação cultura digital no Ministério da Cultura, em entrevista no livro *CulturaDigital.Br*;

...eram vários grupos. O Arca, que era mais ligado ao software livre propriamente dito, o MetáFora, já estava trabalhando a ideia do MetaReciclagem. MetaReciclagem é reciclar dentro de uma percepção quântica e não puramente material. Houve uma enorme confusão justamente com essa questão de qual o limite do hardware e do software. Essas coisas se confundem de uma forma fantástica. O hardware se submete ao software em determinado momento, depois inverte, e nesse pingue-pongue de hardware e software foi que aconteceu a revolução toda (PRADO, 2009, p. 48).

A partir de 2009, com a dissolução das ações vinculadas ao Ministério da Cultura e com o aprofundamento da cooperação internacional, o grupo passa a se entender essencialmente como “uma rede aberta que *promovia a desconstrução e apropriação de tecnologias*”⁹ com a finalidade de *promover transformação social*.

Como afirma Fonseca em seu livro *Laboratórios do Pós-Digital*, “a Meta-reciclagem foi concebida genuinamente em rede, e implementada de forma distribuída e totalmente livre” (FONSECA, 2011, p. 18). Nesse mesmo texto, o ativista faz cinco afirmações sobre os primórdios da Metarec, como é conhecida

⁸ <http://rede.metareciclagem.org/wiki/MetaReciclagem> Acesso em: 22 nov. 2011.

⁹ Ibidem.

por parte de seus agentes, entre os quais, a compreensão do “caráter cultural das redes livres conectadas, a emergência de novas formas de relacionamento social e de inovação a partir delas” (FONSECA, 2011, p. 18).

Atualmente, a rede Metareciclagem conta com cerca de 500 membros em sua lista aberta de discussão, e possui em funcionamento 10 pontos locais de articulação, conhecidos como Esporos.¹⁰ Essa dimensão afirmada de busca pela “transformação social” afirma a perspectiva eminentemente política da rede, cujas decisões são tomadas internamente por meio de consensos e em encontros autogestionados.

2. Circuito Fora do Eixo

O Fora do Eixo (www.foradoeixo.org.br) é uma rede de coletivos de produção cultural que está presente em todos os Estados do Brasil. Sua história remonta à criação, em Cuiabá, do coletivo Cubo Mágico, em 2002. Seria por meio das lideranças ligadas ao Cubo, cuja grande inovação foi a criação de uma moeda social, o Cubo Card, para organizar a cena local de música jovem na capital do Mato Grosso, que o Circuito Fora do Eixo teria início. A rede se articula em 2005, por meio de uma parceria entre produtores mato-grossenses e seus pares de Rio Branco (AC), Uberlândia (MG) e Londrina (PR). Conforme registra Pablo Capilé, ativista que é o principal porta-voz da rede, em entrevista no livro *Produção Cultural no Brasil*.

O Fora do Eixo surge como movimento social, sem natureza jurídica clara, mas que já estava muito mais disposto a debater comportamento do que propriamente a cadeia produtiva da música. Era uma forma de a gente tentar visualizar como aquela moeda complementar poderia interferir no comportamento do agente produtivo. Buscamos, em vez de produtoras, coletivos que quisessem debater com esse movimento social. O Circuito Fora do Eixo trabalhava para organizar o terceiro setor, já entendendo que, a partir do movimento ligado à música, a gente poderia entender melhor o sentido antropológico de cultura, que não fosse só mercado, mas que fosse comportamental. O circuito surge no meio disso (CAPILÉ, 2010¹¹).

O Fora do Eixo é hoje uma expressão político-cultural brasileira de dimensão nacional e grande reputação. Reúne, em sua articulação, cerca de dois mil

¹⁰ “Um esporo é um espaço autogestionado de *referência*, *desenvolvimento* e *replicação* da *Me-taReciclagem*”, trecho retirado de <http://rede.metareciclagem.org/listas/esporos>

¹¹ <http://producaocultural.org.br/wp-content/uploads/livroremix/pablocapile.pdf>

integrantes, que participam dos coletivos locais e da organização nacional.¹² Sua conformação como rede de produção imaterial transcende inclusive o que costuma ser considerado cultura pelos poderes públicos e pelo mercado, centrados em geral nas artes reconhecidas e no patrimônio edificado.

O principal ponto de avanço é a gente ter conseguido definitivamente sair da perspectiva de ser coletivos de música para a perspectiva de coletivos de tecnologia social. A galera conseguiu deixar de entender cultura como única e exclusivamente linguagem artística. O que a gente tenta estabelecer é uma transformação comportamental, em que cada um dos agentes desses coletivos pode ser construtor de um alicerce para uma série de linguagens, mas não necessariamente dentro da arte (CAPILÉ, 2010).

Destaque-se a afirmação de Capilé sobre o Circuito Fora do Eixo como uma rede de produção de tecnologia social e também a ênfase dada pelo ativista no papel de movimento político que se está buscando. Não à toa, foi a partir das articulações lideradas por esse mesmo grupo que surgiram outras iniciativas de grande importância no cenário cultural contemporâneo, como o fortalecimento da Associação Brasileira de Festivais Independentes (Abrafin), a criação do Partido da Cultura, que vem buscando interlocução com a classe política tradicional sobre questões de interesse das novas gerações,¹³ a reunião da Universidade da Cultura,¹⁴ que tem elaborado modelos abertos de formação, e as Marchas da Liberdade,¹⁵ que levaram milhares de pessoas às ruas em várias cidades do país.

Em 2011, o Fora do Eixo assumiu uma ação permanente em São Paulo, onde eles alugaram uma casa no bairro do Cambuci que serve como sede operacional para o comando nacional. Nesse mesmo ano, casas semelhantes foram criadas em Porto Alegre, Fortaleza, Belo Horizonte, Manaus, São Carlos, ampliando ainda mais a força aglutinadora do circuito. Importante destacar que, conforme apontam os relatórios de produtividade publicamente compartilhados pela organização, a maior parte do valor produzido¹⁶ internamente

¹² Estabelecendo um comparativo, o movimento político-cultural Centro Popular de Cultura (CPC), que teve origem no Rio de Janeiro, na década de 1960, e até hoje é considerado uma grande referência desse tipo de articulação no país não chegou a reunir 500 membros em seu auge.

¹³ <http://partidodacultura.blogspot.com/>

¹⁴ <http://foradoeixo.org.br/caroltokuyo/blog/a-universidade-da-cultura>

¹⁵ <http://www.marchadaliberdade.org/>

¹⁶ <http://diariooficialfde.wordpress.com/>

segue sendo trocado por meio do uso de moeda social, o que faz do Fora do Eixo pioneiro no uso da economia solidária para a articulação de circuitos de produção imaterial. Nas casas Fora do Eixo, os moradores partilham todos os seus bens por meio de um caixa coletivo, utilizado para os gastos correntes e as necessidades básicas de seus habitantes.

No discurso de construção do circuito, Capilé atribui à democratização do acesso à internet de alta velocidade importância central. Para o porta-voz, foi por meio da rede que ele pôde articular as primeiras ações com seus pares e é por meio das novas tecnologias que segue tecendo as associações.

“A internet é tão veloz quanto o que a gente está construindo. Essa é a plataforma política que consegue olhar para a gente de igual para igual. A gente é parceiro. Velozes iguais. É a ferramenta ideal para que essa história pudesse acontecer. Não fosse isso, dificilmente conseguiríamos com tanta agilidade chegar aonde chegamos, no desterritório, na zona de contaminação, nas trocas de tecnologia e na inteligência colaborativa”.¹⁷

3. *Transparência Hacker*

A comunidade Transparência Hacker é a rede mais nova em análise neste trabalho. Por esse fator, há pouca documentação publicada sobre o que vem sendo desenvolvido por essa articulação, formada eminentemente por desenvolvedores, jornalistas e gestores públicos interessados em promover a transparência na política. Daniela Silva, uma das principais articuladoras da rede, explica:

“A Transparência Hacker é uma comunidade de hackers e ativistas das novas formas de fazer política na rede. Isso passa pela questão da informação pública, dos dados abertos, das tecnologias livres, mas também corresponde a uma causa maior – que tem a ver com reverter a ordem como tratamos de assuntos coletivos, com engajar grupos que antes não participavam da ação e do discurso público (por falta de espaço no debate ou por falta de interesse em formatos muito antigos), com fazer mudança usando os recursos que temos, simplesmente porque é possível. Eu gosto de pensar que somos ativistas do direito de fazer. É bizarro perceber a quantidade de impossibilidades a que grupos e indivíduos são submetidos quando querem provocar mudanças. (...) Por isso os ativistas do direito de fazer – ou do direito de agir pública e coletivamente em prol do que acreditamos ser importante – são necessários”.¹⁸

¹⁷ Afirmação feita por Capilé em entrevista a Rodrigo Savazoni, publicada parcialmente na reportagem A Reinvenção da Política, na *Revista Fórum*, edição 99, junho de 2011: http://www.revistaforum.com.br/conteudo/detalhe_materia.php?codMateria=9252

¹⁸ Entrevista de Daniela Silva, uma das principais articuladoras da comunidade Transparência Hacker, a Rodrigo Savazoni, publicada no site do Festival CulturaDigital.Br

O grupo ganhou notoriedade quando clonou o blog do Planalto, que fora lançado pelo então presidente Luiz Inácio Lula da Silva sem permitir aos usuários interação por meio de comentários. Os ativistas hackers criaram uma página semelhante à oficial, a qual reproduzia integralmente os conteúdos originais, com o diferencial de permitirem interação sem qualquer moderação.

A partir daí, passaram a realizar encontros para *raquear*¹⁹ dados públicos e criar aplicativos políticos. Atualmente, a lista aberta de discussão do THacker, como também são conhecidos, já superou a marca de 800 participantes. Daniela Silva avalia as características políticas específicas da rede que ajudou a articular:

“Olhando pra esses dois anos de comunidade, percebo que a THacker manifesta alguns princípios na sua prática. Não temos carta de ética, nem regras de uso. O que quero dizer é que, de acordo com o que essas mais de 800 pessoas praticam, dá pra perceber quais são os princípios que nos agregam na mesma rede. Para citar alguns deles: colaboração, liberdade, autonomia, ética hacker, abertura pra formas novas de agir e de pensar sobre o mundo, valores políticos emergentes e mutáveis (ou mutantes) e um certo gostinho pela provocação. Todas essas são coisas altamente poderosas na política”.²⁰

Uma das recentes iniciativas articuladas pela comunidade é o projeto Queremos Saber,²¹ um portal voltado para o envio de perguntas abertas para os canais de fale conosco dos órgãos públicos. Também há o SACSP, que *raqueou* os dados do serviço de atendimento ao cidadão da prefeitura de São Paulo, e o Deputado Analytics,²² que utiliza dados públicos para conformar um ranking de comportamento dos congressistas. Essas iniciativas são construídas com grande celeridade pelos ativistas do Thacker, na perspectiva do “faça você mesmo”. Essa forma de agir é uma das características centrais dessa rede, mas não a única, como detalha Daniela Silva:

“Falando sobre referências e sobre nossas interações com movimentos contemporâneos, acho que vale reparar que nos inspiramos muito na forma independente e ao mesmo tempo coesa como funcionam as comunidades de software livre, mas não nos identificamos quase em nada com o jeito engessado e restritivo dos movimentos sociais tradicionais. Muitos de nós militam em diversos outros grupos ligados à liberdade e à abertura – cultura livre,

¹⁹ A expressão *raquear* é um abasileiramento, a criação de um verbo em português para o ato de realizar um hack (hackear). Essa expressão vem sendo adotada já há alguns anos pelos ativistas da liberdade do conhecimento.

²⁰ Idem.

²¹ <http://www.queremossaber.org.br/>

²² <http://thacker.com.br/projeto/deputados-analytics>

recursos educacionais abertos, software livre, por exemplo, o que faz absoluto sentido, é uma ligação orgânica e natural”.²³

A ativista, durante a entrevista, também destacou o fato de que as redes articulam processos *bottom up*,²⁴ em que a capacidade de criar e inventar novos caminhos importa mais do que a reprodução de procedimentos consagrados.

“Ninguém sozinho teria sido criativo suficiente para criar as *lan houses*. Nenhum governo, movimento social ou ONG teria feito um projeto de empreendedorismo baseado em pouquíssimos recursos próprios, sevirismo, experiência e marketologia local. A emergência dessa ideia garante que a gente continue vislumbrando os potenciais de transformação da rede – e ainda por cima é implementada de forma autônoma, por pessoas que estão na periferia da política e da sociedade, colocando seus pares pra dentro dos processos de comunicação. É um processo revolucionário não apenas no conteúdo, mas no formato e na vocação.”

4. Enraizados

O Movimento Enraizados teve início em 2000, em Nova Iguaçu, Rio de Janeiro, por iniciativa do rapper Dudu de Morro Agudo (DMA), que é também programador de computador. À época, como ele relata em seu livro *Enraizados – Os Híbridos Glocais*,²⁵ uma narrativa em primeira pessoa do processo de construção da rede, DMA queria entrar em contato com outros jovens das periferias que tivessem interesse em dialogar sobre a *cultura hip hop*. Valendo-se de um velho computador, conhecimentos básicos de linguagem *web*, e disposição acima da média, ele colocou no ar um *site* de rede social – ainda que sem todos os recursos que viriam a consagrar esse tipo de mídia. Com esse trabalho, conseguiu contatar pessoas do Brasil e do exterior e forjar o embrião de uma ampla rede de mobilização de jovens das periferias.

No artigo *Híbrido Glocal, Ciberativismo e Tecnologias da Informação*, os professores Leonel Aguiar e Ângela Shaun fazem uma sólida análise, baseada nos estudos de Deleuze, Guatarri e Foucault, do Movimento Enraizados. Segundo esses pesquisadores, o Movimento Enraizados “se autodefine como uma organização de base com o objetivo de formar e orientar militantes e grupos artísticos com foco no protagonismo juvenil” (AGUIAR & SHAUN, 2011). Na visão deles, o Enraizados “é também uma rede de militância e de articulação

²³ Ibidem.

²⁴ De baixo para cima.

²⁵ O livro faz parte da Coleção Tramas Urbanas, editada pela Aeroplano, com trabalhos de autores da periferia, em especial do Rio de Janeiro.

política que utiliza o espaço virtual para reunir diversos grupos de hip hop”. Com o correr dos anos, a ação liderada por DMA passou a articular-se com outras dimensões de organização do movimento hip hop, em especial com o Movimento Hip Hop Organizado Brasileiro (MHHOB), que tem importância central na afirmação da voz cultural das periferias no cenário político nacional.

Outra característica marcante, relatada por DMA em seu livro é a obtenção, por parte do Movimento Enraizados, do título de Ponto de Cultura, e, conseqüentemente, da chegada à comunidade do kit multimídia, em software livre, já descrito quando tratávamos do surgimento da rede Metareciclagem.

Conforme o rapper narra, a chegada desses equipamentos permitiu aos jovens das comunidades acessar meios de produção que jamais estiveram disponíveis para cidadãos desse estrato social. O fato de serem artefatos equipados com software livre não gerou resistência. Ao contrário, houve um processo de apropriação crítica das tecnologias, fazendo que os militantes do movimento Hip Hop ligados à rede Enraizados aderissem à militância pelos programas de computador livres.

“O kit do Ponto de Cultura era composto por um computador multimídia, um terminal burro (sem HD), uma filmadora handcam da Sony, uma máquina fotográfica digital, um MD portátil, um microfone lapela, uma impressora jato de tinta, uma impressora a laser, um scanner, uma mesa de som de seis canais, um amplificador, dois kits de três microfones e cabos de rede. Imagina um bando de garotos que produziram com apenas um computador Pentium 100 e um teclado velho emprestado com todo esse equipamento nas mãos?” (DMA, 2010, p. 159).

Em 2007, a Rede Enraizados foi vencedora do Prêmio Cultura Viva, do Ministério da Cultura, um concurso em que competiram com iniciativas culturais do Brasil inteiro. A razão da escolha foi a antevisão, por parte dos organizadores, de que estavam diante de formas distintas de organizar a produção cultural e a ação política no país. Essa prática diferenciada, na visão de Aguiar e Shaun, é baseada em estratégias comunicacionais que podem ser classificadas como “ecologia do virtual” (GUATTARI, 1992), ou seja, uma prática micropolítica de resistência ao exercício do poder que ressalta que os “campos de luta contra as experiências fundamentais da dominação são as problematizações na ordem da subjetividade”.

“O ciberativismo político dos grupos periféricos, que se apropriam das novas tecnologias de informação para construir comunidades virtuais no ciberespaço da rede mundial de

computadores e para produzir objetos culturais com softwares livres e kits multimídia, aponta para a emergência de inovadoras potências na cibercultura. Entretanto, é preciso fazer a distinção entre os agregados imaginários de massa dos agenciamentos coletivos de enunciação, opondo os mecanismos de repetição vazia aos mecanismos vivos “auto-poiéticos” (VARELA, 1989). A perspectiva de uma ecologia do virtual pode engendrar novos territórios existenciais – uma galáxia de híbridos glocais, entre os quais, podemos exemplificar com o Movimento Enraizados –, que rompe com a visão reducionista correlativa ao primado da informação como trânsito incessante nos sistemas midiáticos e informáticos globais” (AGUIAR, SHAUN, 2008).

Atualmente, o Movimento Enraizados desenvolve inúmeras atividades culturais, políticas e educacionais em comunidades periféricas, em especial na região da baixada fluminense, contando com apoio público e privado para o desenvolvimento de suas ações.

Considerações finais

O título deste artigo faz menção a uma “diáspora hacker”. O que seria isso? O termo diáspora denota dispersão, deslocamento e, em geral, é aplicado a povos que deixam seus territórios de origem, forçados ou por opção própria, em busca de um novo sentido para suas comunidades. Os movimentos aqui analisados (3) reinterpretam, cada um à sua maneira, a *ética hacker*, a ética dos desenvolvedores de software livre, aplicando-a a diferentes áreas do conhecimento – da produção de arte, comunicação e lazer até a mobilização social pelos direitos humanos nas periferias. Mas que ética é essa? Como escreve Pekka Himanen, em seu livro *A Ética Hacker*:

“No centro de nossa era tecnológica estão umas pessoas que se autodenominam hackers²⁶ (...) um hacker é um expert ou entusiasta de qualquer tipo que pode se dedicar ou não à informática. Nesse sentido, a ética hacker é uma nova moral que desafia a ética protestante do trabalho, como foi exposta há quase um século por Max Weber em sua obra clássica *A ética protestante e o espírito do capitalismo*, e que está fundada no trabalho enfadonho, na aceitação da rotina, no valor do dinheiro e na preocupação por conta dos resultados. Frente a essa moral apresentada por Weber, a ética do hacker é fundada no valor da criatividade, e consiste em combinar paixão e liberdade. O dinheiro deixa de ser um valor em si mesmo e o benefício se mede em metas como o valor social e o livre acesso, a transparência e a franqueza” (HIMANEN, 2001, p. 4).

²⁶ Como o próprio Himanen pontua nesse trecho do seu livro, não se deve confundir hacker com cracker, que são os programadores que desenvolvem vírus ou outras ações com a finalidade de invadir sistemas.

A diáspora hacker é a dispersão desses valores entre os movimentos políticos contemporâneos que mobilizam a juventude brasileira. Como Himanen já previa, ela não é exclusividade daqueles que se envolvem com a “informática”, ainda que no caso das redes de produção imaterial e ação política a questão tecnológica exerça papel central. Hackers são todos aqueles que partilham dessa forma de agir, dessa maneira específica de compreender o mundo. Uma “ética” centrada na capacidade que temos de resolver nossos problemas mobilizando as próprias forças, o que também ajuda a explicar a afirmação acima feita de que estes são movimentos práticos, acima de tudo.

Observando o funcionamento dessas redes, há outras semelhanças importantes a se destacar. Na sequência, apresentamos uma sistematização inicial que deve ser objeto de discussões e aprofundamento.

1. A prática das redes é o programa

As redes de produção imaterial e ação política (1) provêm de articulações cuja origem não está nas estruturas partidárias, sindicais ou mesmo nos movimentos sociais surgidos no Brasil nas três décadas finais do século 20 (como o Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra – MST – ou as grandes associações de lutas por direitos humanos e sociais – como Ibase ou Ação Educativa, para ficar em apenas dois exemplos). As redes também (2) não se prendem a filiações ideológicas rígidas. Sua marca é a ação. *A prática é o programa*, como ensina Gorz (2003, p. 70). São fortes as influências da esquerda libertária no pensamento dos agentes das redes, mas é notável também o movimento de saque dos métodos e símbolos extraídos da cultura corporativa, promovendo uma espécie de disputa no interior da pós-modernidade.

2. As redes são produtoras de inovação e do comum

Em seu livro, *Laboratórios do Pós-Digital*, Fonseca, uma das principais referências da rede Metareciclagem (foi ele quem atribuiu esse nome à rede), define tecnologia como “toda ação ou objeto que embute um propósito a partir de algum método” (2011). Interessante notar que noção semelhante da construção de tecnologias é utilizada nas trocas do Circuito Fora do Eixo, onde todo conhecimento circulante é também chamado de tecnologia, ou TECs, na comunicação cotidiana. No estudo feito por Aguiar e Shaun, também aparece a produção de tecnologias como eixo estruturante da ação dos Enraizados. E na rede Transparência Hacker, como relata Daniela Silva, muitos dos ativistas estão menos preocupados com a política e mais em resolver desafios técnicos que possam gerar maior acesso cidadão às informações públicas.

Isso nos permite dizer que as redes são produtoras de inovação e dirigem seus esforços para a construção de uma sociedade de código-fonte aberto, uma vez que as trocas simbólicas que operam são todas feitas por meio de licenças flexíveis de propriedade intelectual, como GPL e Creative Commons. Para Hardt e Negri, a inovação justamente requer “recursos comuns, acesso aberto e livre interação”. Nesse sentido, ao construírem espaços abertos de trocas, essas redes acabam por produzir condições para a inovação específica e fazem disso uma vantagem comparativa.

3. As redes aprofundam a democracia

A busca pela radicalização política e da democracia, que vem sendo paulatinamente aprisionada pelos interesses econômicos e pelas vacilações dos representantes políticos tradicionais, está no centro da atuação das redes de produção imaterial e ação política.

Um diferencial notável, no entanto, é que não se tratam de movimentos que negam a política tradicional, uma vez que se ocupam com o diálogo com os poderes constituídos e também da ocupação de espaços de democracia participativa abertos pelo Estado. No caso do Metareciclagem, na elaboração e execução de políticas públicas de inclusão digital, no caso do Transparência Hacker,²⁷ na elaboração e redação da Lei de Acesso à Informação Pública e na colaboração com órgãos públicos de transparência, como a Controladoria Geral da União (CGU),²⁸ no caso do Fora do Eixo, na atuação junto aos Conselhos municipais, estaduais e federal de Cultura²⁹ e nos Enraizados no desenvolvimento de inúmeras ações sociais em sua comunidade.³⁰ Há mais exemplos que poderiam ser citados. Essa relação, no entanto, “construtiva”, não impede essas organizações de um discurso veemente na direção da construção de outra democracia, completamente distinta desta que temos.

Resumindo o desafio contemporâneo a três palavras-chave, Fonseca afirma em *Laboratórios do Pós-Digital* que as redes estão diante da: “desintermediação, colaboração e autogestão”.

²⁷ Como citado, o Metareciclagem teve papel central na articulação do Programa Cultura Viva, mas também no programa ACESSA São Paulo, de inclusão digital, desenvolvido pelo Governo do Estado de São Paulo.

²⁸ A rede transparência hacker possui entre os seus integrantes gestores públicos, que atuam dentro das instituições do Estado, seja em nível municipal, estadual ou federal.

²⁹ Em algumas localidades, foi a partir de articulações lideradas por agentes de coletivos ligados ao Fora do Eixo que essas instâncias foram criadas.

³⁰ Na página oficial da organização é possível acessar o currículo da rede, onde há menção a inúmeros convênios firmados com o poder público para o desenvolvimento de atividades sociais.

4. As redes são formadas por “agentes-desenvolvedores”

A diáspora hacker também pode ser entendida como uma dispersão do conceito de desenvolvedor para outras áreas de atuação. Jornalistas, comunicadores, produtores culturais, gestores públicos, ativistas que buscam no modelo de ação do desenvolvedor, como descrito por Gorz, em citação de Maurício Lazaratto, inspiração para a sua prática: “O ‘desenvolvedor’ não é movido por nada além do que o ‘desejo de comunicar, de agir conjuntamente, de se socializar e de se diferenciar, não pela troca de serviços, mas por relações simpáticas” (2005, p. 68).

É comum que articuladores de ações no campo das novas tecnologias sejam chamados de empreendedores. No caso dos gestores de startups, as pequenas empresas voltadas para obtenção do lucro, o termo se aplica. Não é o caso, no entanto, dos articuladores das redes livres, cuja ação não se define pela transformação de sua criação em uma empresa capitalista tradicional. Por mais que não sejam elaboradores de códigos de programação, são desenvolvedores de outras relações de produção e formas de viver, baseadas na busca de satisfação pessoal e na relação aberta com o conhecimento.

5. As redes são vetores de diversidade

De acordo com Aguiar e Shaun, no artigo *Híbrido Glocal, Ciberativismo e Tecnologias da Informação*:

“os novos movimentos sociais – especialmente aqueles voltados para as práticas discursivas do campo da comunicação e da produção cultural – sempre apostaram na multiplicidade e na pluralidade, rompendo com as propostas de proteção da identidade cultural, pois a noção de identidade significa o retorno ao Mesmo, ao Idêntico”.

A diversidade de métodos e a pluralidade de visão entre os membros que integram as redes são notáveis. Também a diversidade na produção de linguagens e expressões caracteriza, sobretudo, o trabalho do Fora do Eixo e do Enraizados. Os quatro movimentos analisados observam em sua estrutura recortes de gênero, raça e etnia. Acima de tudo, passam a compor o caleidoscópio multicultural contemporâneo a partir do momento em que adentram a arena político-cultural brasileira.

Referências bibliográficas

Livros

CAPILÉ, Pablo. Entrevista in **Produção cultural no Brasil**. Rio de Janeiro: Azougue, 2010.
COSTA, Eliane. **Jangada digital**. Rio de Janeiro: Azougue, 2011.

DELEUZE, Gilles. (2010) **Conversações (1972-1990)**. São Paulo: Ed. 34, 1992.

FONSECA, Felipe. **Laboratórios do pós-digital**. São Paulo: Edição do Autor, 2011.

GORZ, André. **O imaterial: conhecimento, valor e capital**. São Paulo: Annablume, 2005.

HARDT, Michael e NEGRI, Antônio. (2001) **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2001.
_____. (2005) **Multidão: guerra e democracia na era do império**. São Paulo: Record.

HIMANEN, Pekka. **The hacker dthic and the spirit of the information age**.

KLEIN, Naomi. **Sem logo: a tirania das marcas em um mundo vendido**. Rio de Janeiro: Record, 2002.

LEMOS, André. **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

MACEDO, Vicente (org.). **Software livre, cultura hacker e ecossistema da colaboração**. Salvador: 2009 Disponível:<http://wiki.colivre.coop.br/pub/Main/VicenteAguiar/livrohqp.pdf>

MORRO AGUDO, Dudu. **Enraizados: Os Híbridos Glocais**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2010.

PELBART, Peter Pál. **Vida Capital: Ensaios de bipolítica**. São Paulo: Iluminuras, 2011.

PRADO, Cláudio. Entrevista in SAVAZONI, Rodrigo & COHN, Sérgio (org.). **Cultura Digital**. Br. Rio de Janeiro: Azougue, 2009.

SILVEIRA, Sergio Amadeu (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.

VIANNA, Hermano. **Políticas da tropicália** in. BASUALDO, Carlos (org.). **Tropicália: Uma revolução na cultura brasileira**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Periódicos

PELBART, Peter Pál. (2007) **Biopolítica**. Sala Preta, n. 7, p. 57-65.

Sites

AGUIAR, Leonel & SCHAUN, Ângela, **Híbrido glocal, ciberativismo e tecnologias da informação**. In Observatório da Imprensa: http://observatoriodaimprensa.com.br/news/view/hibrido_glocal_ciberativismo_e_tecnologias_da_informacao. Acesso em: 20 nov. 2011.

Circuito Fora do Eixo: www.foradoeixo.org.br. Acesso em: 20 nov. 2011.

Metareciclagem: www.metareciclagem.org. Acesso em: 20 nov. 2011.

Enraizados: <http://www.enraizados.com.br/>. Acesso em: 20 nov. 2011.

Lista de Discussão do Transparência Hacker: <http://groups.google.com/group/thackday?pli=1> Acesso em: 11 dez. 2011.

Discursos de Gilberto Gil como Ministro da Cultura: <http://www.cultura.gov.br/site/categoria/o-dia-a-dia-da-cultura/discursos/> Acesso em: 11 dez. 2011.

SILVA, Daniela. Entrevista ao autor do artigo. Publicada no *site* do Festival Cultural-Digital.Br. <http://culturadigital.org.br/2011/11/uma-conversa-politico-afetiva-sobre-a-transparencia-hacker/>. Acesso: em 11 dez. 2011.

A função do Estado na redução da assimetria da informação

Vagner Diniz, Helena Quirino Taliberti,
Caroline Burle dos Santos Guimarães

World Wide Web Consortium Brasil

Nenhuma segurança ou paz, muito menos amizade, jamais
pode ser estabelecida ou preservada entre os homens, se
a opinião predominante está fundada no privilégio.
John Locke

Introdução

Este trabalho tem como objetivo mostrar por que o Estado deve ter função relevante na redução da assimetria da informação entre Estado e cidadãos e entre os próprios cidadãos. Neste contexto, a informação é vista como um bem público, conforme defendido por Stiglitz (2002), e o acesso a ela pelos cidadãos é um direito humano inalienável porque significa compartilhar e democratizar o poder.

Evitamos aprofundar a discussão sobre as diferentes abordagens existentes na “Teoria da Informação” do conceito e função da informação. Eles são bastante multifacetados, pois nem todos os teóricos consideram a informação um bem público. Alguns consideram-na como recurso, mercadoria, processo ou coisa. Preferimos trabalhar com o conceito sustentado por Ribeiro e Andrade de que a informação é um bem público por ser uma força constitutiva da sociedade, na medida em que ela “não é afetada pelo ambiente, e sim afeta o ambiente. Não está contida na estrutura social, mas cria a estrutura” (RIBEIRO e ANDRADE, 2004-2005, p. 10).¹ O que resulta em que toda a

¹ A respeito da abordagem teórica sobre Informação, Ribeiro e Andrade resumem, em monografia, a discussão sobre os diferentes conceitos de Informação e Governança Informacional. Entre os diversos autores citados destacam-se Sandra Braman e Michael Buckland. Foi Braman quem propôs uma tipologia para Informação, da qual faz parte a informação como uma força constitutiva da sociedade.

ação do Estado em torno de uma política de informação carrega consigo uma visão de como a sociedade deveria ser e, portanto, torna-se interesse coletivo.

Dessa forma, o direito e a garantia de acesso à informação pelo cidadão passam a ser central na vida pública porque, por um lado, provêm o cidadão de melhores condições de fazer suas escolhas para a consecução de direitos e, por outro, reduzem a possibilidade de abuso do poder do Estado em benefício do privado, ou melhor, não agir de acordo com o interesse coletivo.

Não existe democracia plena quando a informação não está compartilhada, quando ela está concentrada em benefício de poucos. A assimetria de informação entre Estado e cidadão e entre cidadãos se dá quando o Estado e setores privilegiados da sociedade possuem mais informações que outros, quando o Estado não promove a transparência pública e a disseminação de informações na sociedade, não é feita de forma equânime e, dessa forma, beneficia poucos setores.

A construção do Estado moderno e democrático não se verifica apenas com a concretização de um sistema constitucional-legal garantido pela presença de uma administração pública. O Estado passa a ser moderno quando se separa o patrimônio privado dos soberanos do que é patrimônio público e a sociedade civil passa a ter desempenho preponderante na construção e na sua relação com o Estado. Quando, destarte, o cidadão sabe que o Estado garante seus direitos de cidadania (BRESSER-PEREIRA, nov. de 2010).

Se o Estado é um garantidor de direitos, e se o acesso à informação na sociedade moderna é um direito humano pelo impacto que a informação tem na construção da sociedade e do próprio Estado, é razoável propor que o Estado tenha função preponderante na redução da assimetria da informação entre o Estado e os cidadãos, e entre os próprios cidadãos, como instrumento de fortalecimento da democracia e desenvolvimento da cidadania.

A ideia kantiana de que cada vez mais o sujeito singular participa diretamente do universal enfatiza a problemática apresentada. As novas tecnologias de informação e comunicação têm alterado substancialmente a forma como a sociedade usa a informação para atender as suas necessidades singulares e universais, nem sempre realizadas em suas plenitudes pelas “desigualdades informacionais”.

Nesta perspectiva, o Estado tem por dever agir na redução da assimetria de informações tanto entre governo e sociedade quanto entre os cidadãos, de tal forma que não se acentuem os processos de geração de desigualdades entre eles. É fato que as dificuldades relacionadas à obtenção de informações

envolvem custos que não podem ser descartados e que, conseqüentemente, podem tornar ineficiente a busca da informação completa, representando a perda concreta de oportunidades para aqueles que dela necessitam (ARAÚJO, 2007. p. 282).

O Estado é garantidor de direitos e promotor de maior igualdade entre os cidadãos. Os conceitos de Estado, Estado-nação e Sociedade Civil são fundamentais para compreender que um Estado que não age para assegurar a consecução de um conjunto de direitos de seus cidadãos não é um Estado moderno e democrático.

Propõe-se, por fim, alternativas para que o Estado brasileiro atue na redução do problema da assimetria da informação no âmbito da sociedade brasileira.

A assimetria da informação

“Saber é poder” – Francis Bacon.

Na sociedade capitalista, a posse da informação sempre esteve conectada ao conceito de poder. Deter a informação possibilita agir antecipadamente na obtenção, pelo detentor, de algum tipo de vantagem sobre os demais. A busca pela informação, por um lado, torna-se a disputa pela superioridade de uns sobre os outros, aprofundando as desigualdades. Por outro lado, o acesso à informação permite escolhas que impactam nos direitos fundamentais individuais e coletivos. Na esfera individual, o acesso à informação condiciona as decisões da vida cotidiana, fortalece o exercício da cidadania e a validade dos direitos individuais.

No âmbito coletivo, o acesso à informação permite o controle social dos governantes, participação nas decisões de implantação de políticas públicas, e mais transparência, aumentando o poder da sociedade de transformar realidades. Em síntese, a diminuição da assimetria informativa na relação Estado-Sociedade permite que o “principal” – sociedade – tenha condições de exercer maior controle da atuação de seus “agentes” – mandatários – e de monitorar a atuação destes, transpondo para o universo público os preceitos da “Teoria da Agência”.²

² Conforme Matias-Pereira, José. Reforma do Estado, Transparência e Democracia no Brasil – Observatorio de la Economía Latinoamericana. Observatorio de la Economía Latinoamericana, Universidad de Málaga – España, v. 26, p. 1-34, 2004, p. 4. “A teoria da agência, é aquela que, numa organização, delega responsabilidade a um outro indivíduo, denominado agente, o qual age de acordo com os seus objetivos privados. Nesse sentido, o problema reside no

Não há, no entanto, possibilidade de posse de toda a informação que se necessita, fazendo-se, então, o uso de relações que se entrelaçam em uma cadeia infundável de detentores da informação cada qual com sua especialidade e conhecimento, na qual se estabelecem áreas de conflito, desigualdade e acirrada assimetria.

Diversos aspectos da vida em sociedade passaram a ser de domínio de intermediários ou representantes, pela impossibilidade humana de absorver o saber e, portanto, as informações de todas as áreas da vida moderna. Educação, saúde, governo, manutenções especializadas são realizadas por agentes especializados, como médicos, professores, mecânicos, entre outros. Esse nível de especialização em nosso cotidiano força os cidadãos a delegarem a execução de grande parte de suas tarefas a terceiros, gerando incertezas pela profunda assimetria de informações, fragilizando e aflorando o sentimento de ser refém de situações que muitas vezes fogem completamente de sua governabilidade (CANELA, 2011 p. 53).

Na sociedade capitalista contemporânea, também chamada de sociedade da informação e do conhecimento,³ estabelece-se uma relação dialética cada vez mais acentuada, na qual, os detentores dos meios de produção se apropriam da informação como mercadoria, objeto ou serviço comercializável, comprado ou vendido e a sociedade civil reconhece a informação como um bem público.

Ribeiro e Andrade afirmam que o reconhecimento pela sociedade civil

da informação como bem público baseia-se na constatação da intangibilidade da informação e do conhecimento. Ou seja, são recursos não-materiais e, portanto, não esgotáveis. Seu consumo não os destrói, assim como seu descarte geralmente não deixa vestígios físicos (RIBEIRO e ANDRADE, 2004-2005, p. 27).

A sociedade da informação permite que a produção intelectual seja, pela primeira vez, “uma força direta de produção, não apenas um elemento decisivo

fato de que, na administração, em geral, e na pública, torna-se extremamente difícil a fiscalização do comportamento do agente. Assim, principal-agente é uma questão de supervisão e controle de comportamento de agentes que podem agir de forma oculta. Considerando que a eficiência e a decência da administração pública dependem do comportamento, nem sempre controlado e supervisionado, de agentes (burocratas), o principal (a sociedade, representada pelo governo) depara-se à mercê da perda de controle sobre a máquina governamental.”

³ Fritz Machlup popularizou o conceito em *The Production and Distribution of Knowledge in the United States*. Princeton, Princeton University Press, 1962. Ampliação do conceito em: POLIZELLI, Demerval e OZAKI, Adalton (organizadores). “Sociedade da Informação”. Editora Saraiva, 2007.

no sistema produtivo”. (CASTELLS, 1999, p. 51). É nessa perspectiva que o acesso à informação permite aumentar o poder do indivíduo e da sociedade de forma que possam exercer de fato controle sobre o Estado.

É enorme a pressão existente nos dias atuais para a privatização da informação e do conhecimento, assim como ocorreu com outros bens públicos, que no passado também foram privados, como recursos minerais, água, entre outros. O filósofo Slavoj Žižek, um dos diretores do Centro de Humanidades da *University of London*, escreveu em artigo atual que

parte desse impulso global rumo à privatização do ‘intelecto global’ é a tendência recente de organizar o ciberespaço rumo à chamada ‘computação em nuvem’⁴ (...) Tudo, portanto, é acessível, mas mediado por uma empresa que possui tudo, software e hardware, dados e computadores (...) O acesso global se baseia cada vez mais na privatização quase monopolista da nuvem que oferece o acesso. Quanto mais o usuário individual tem acesso ao espaço público universal, mais esse espaço é privatizado (ŽIZEK, 2011).

A discussão sobre a assimetria da informação deve considerar os profundos desníveis sociais mantidos em nome da liberdade que impossibilitou a muitos o acesso a direitos formalmente assegurados (DALLARI, 2007). Stiglitz (2002), ressalta a relevância da informação produzida pelo Estado ser considerada um bem público, e Canela (2011) enfatiza que esta não deve ser um monopólio do poder.

O poder da informação retido em mãos do governo, com pouco ou quase nenhum acesso pela população, promove o enfraquecimento da democracia e a negligência do Estado perante seus delegantes, dando a estes a nitidez do amortecimento de suas aspirações por seus direitos garantidos.

A informação é vital para indivíduos e sociedade civil participarem ativamente do processo democrático.⁵ Erradamente, todavia, se pensa que nas democracias a informação sempre age como promotor da igualdade. Em sociedades democráticas também é possível verificar que empresas em má situação

⁴ O conceito de computação em nuvem está relacionado com a disponibilidade de acesso à informação em qualquer computador ou celular, por meio da Internet (a rede mundial de computadores), onde quer que esteja o usuário, sem que essa informação esteja armazenada em seu próprio computador de mesa ou celular. Rigorosamente, o usuário que busca o acesso à informação por meio da computação em nuvem, não tem a menor ideia onde está armazenada essa informação desejada e que essa busca é feita por milhares de computadores interligados. Segundo Žižek, a experiência do usuário é parte de um processo alienado.

⁵ Segundo Bobbio (2000), democracia é o governo do povo.

financeira e governos que precisam melhorar também carecem de “segredos informacionais” para sobreviver. Estes permitem ineficiências, desperdícios e o crescimento da corrupção (CALLAND *in* UNESCO).

A Revolução Francesa, no final do século XVIII, promoveu o fim do Antigo Regime e o poder foi assumido pela população, que instituiu um governo democrático. A Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão surgida daquela Revolução foi base para a Declaração Universal dos Direitos Humanos,⁶ de 1948, que rege os direitos individuais perante o Direito Internacional.

No Brasil, assiste-se a infundáveis situações que apontam para o atraso e, muitas vezes, retrocesso nas conquistas pelo acesso à informação. Durante anos, a sociedade civil brasileira demandou pelo direito do cidadão conhecer as informações privadas contidas nos documentos governamentais. Somente a “Constituição Cidadã”, de 1988, contemplou o instituto do *habeas data* que visa proteger o direito amplo à informação e ao conhecimento de caráter pessoal.⁷

A Lei de Acesso à Informação,⁸ aprovada pela Câmara dos Deputados, no final de 2011, permaneceu mais de dois anos em discussão no âmbito do poder legislativo e correu sérios riscos de retrocesso em seu conteúdo por pressões de alguns legisladores.

As soluções para a redução da assimetria da informação entre o Estado e os cidadãos e entre os próprios cidadãos, ainda que acanhadas, disseminam-se motivadas pela contínua construção do Estado democrático e moderno no país e por uma sociedade cada vez mais cônica e embasada pela liberdade de expressão e pelo uso das tecnologias, fazendo do Estado um instrumento de atendimento das suas necessidades.

Para Madison, “o conhecimento sempre governará a ignorância e o povo que pretende governar a si próprio necessita armar-se com o poder que o co-

⁶ Declaração completa em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001394/139423por.pdf>. Informações complementares em: Direito Internacional Público-Curso Elementar (REZEK, 2010, p. 225-229).

⁷ No artigo 5º da Constituição Federal, inciso XIV defini-se que “é assegurado a todos o acesso à informação e resguardado o sigilo da fonte, quando necessário ao exercício profissional”; e no inciso XXXIII que “todos têm direito a receber dos órgãos públicos informações de seu interesse particular, ou de interesse coletivo ou geral, que serão prestadas no prazo da lei, sob pena de responsabilidade, ressalvadas aquelas cujo sigilo seja imprescindível à segurança da sociedade e do Estado” (Saraiva, 2010, p. 5-6).

⁸ Lei completa disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12527.htm.

nhcimento traz” (MADISON *in* UNESCO). Nessa perspectiva, a informação é um bem público e força constitutiva da sociedade.

O arcabouço conceitual: Estado, Estado-nação, sociedade civil e Estado democrático

Se a assimetria da informação afeta o ambiente social de tal forma que promove a desigualdade entre cidadãos e ameaça a democracia, somente um Estado democrático, garantidor de direitos, poderá ser um instrumento do interesse coletivo no fortalecimento da cidadania.

Para entender por que o Estado moderno e democrático deve ter desempenho intervencionista relevante na redução da assimetria da informação, tanto do ponto de vista das relações entre governo e sociedade quanto entre cidadãos, é necessário entender o conceito de Estado, bem como ocorreu a formação do Estado moderno e democrático. Essa compreensão pressupõe o entendimento dos conceitos de Estado, Estado-nação e sociedade civil.

O Estado é um sistema constitucional legal, com normas e ordem jurídica estabelecidas, organizado e garantido pela administração pública. Esta, por sua vez, é feita por meio de um conjunto de órgãos regidos pelo regime jurídico de direito público que desempenham atribuições estabelecidas em leis, gerenciam interesses públicos e prestam serviços a um coletivo social com o objetivo de atender a suas necessidades e lhe proporcionar bem-estar (DI PIETRO, 2008).

O indivíduo sempre esteve diretamente conectado ao Estado, como parte de uma comunidade que cresce em termos de abrangência e complexidade das organizações (GALLO, 1947). Silvio Gallo (1947) enfatiza que o processo de desenvolvimento do Estado ao longo dos séculos o caracteriza como concentrador dos poderes políticos durante os séculos XV e XVI, evoluindo para a monarquia absoluta com a concentração do poder na mão de um único monarca, nos séculos XVI e XVII e, finalmente, o Estado moderno,⁹ que surgiu com a Revolução Francesa quando os direitos do homem e dos cidadãos consolidaram-se no Estado Democrático.

⁹ O Estado moderno nasce como uma nova forma de organização política, cujos traços essenciais decorrem de um processo “fundado por sua vez sobre a concomitante afirmação do princípio da territorialidade da obrigação política e sobre a progressiva aquisição da impessoalidade do comando político, através da evolução do conceito de *officium*” (BOBBIO, 2000, p. 426).

O Estado só pode ser considerado moderno quando três transformações acontecem: a constitucional, o surgimento dos cidadãos e da administração pública. A transformação constitucional ocorre quando na ordem jurídica existe o império da lei, os cidadãos surgem quando deixam de ser súditos e a administração pública passa a existir quando há a separação do patrimônio público do patrimônio privado dos soberanos (BRESSER-PEREIRA, 2010, nov. de 2010, p. 5).

Naef (1947) garante o conceito e a evolução para o Estado Moderno, com a existência de uma sociedade que necessita de ordenamento e proteção. Nesse âmbito, Bresser-Pereira (2010) o evolui para o Estado Democrático, no qual a sociedade consolida direitos e cidadania.

Conceituar nação precede o conceito de Estado-nação. Nação é a sociedade que compartilha um destino comum na busca da autonomia nacional e do desenvolvimento econômico (BRESSER-PEREIRA, 2006, p. 3), associando-se inicialmente ao sentimento de pertencimento e participação política numa comunidade com histórico e cultura homogêneos e, posteriormente, à noção de liberdade e progresso. Reside nesse conceito a simbiose da essência do Estado enquanto executor da ação coletiva da nação, para definir-se, a partir daí, o Estado-nação.

O conceito de Estado-nação¹⁰ pauta-se na unidade político-territorial soberana formada pelo conjunto Estado, nação e território. É o Estado que existe sob os limites de uma área física, adstrita e territorializada, com características sociais, políticas, normativas, jurídicas, econômicas e de meio ambiente próprias. Os objetivos do Estado-nação concorrem para a integração territorial e o desenvolvimento econômico, entendido como a acumulação de capital com o progresso técnico e avanço do padrão de vida de seus cidadãos (REZEK, 2010, p. 165-169).

Sob esse prisma, a sociedade civil é entendida como o oposto do indivíduo isolado, quando se organiza voluntária e politicamente na defesa de interesses e/ou em busca de objetivos. Distingue-se do conceito de nação, pois esta associa-se a uma forma coesa de existência, história e destino comuns, autonomia nacional e a existência de um território e um Estado. À sociedade civil atribui-se a formação de grupos com interesses específicos e exigências claras na defesa de si mesmo (HOBBS, 2002) e de seus direitos, transcendendo a ideia de união nacional e territorial (BRESSER PEREIRA, 2010).

¹⁰ O conceito detalhado deve ser visto em Direito Internacional Público (REZEK, 2010, p. 165-254).

O Estado age em nome da sociedade para alcançar seus objetivos de segurança, desenvolvimento econômico, justiça social e proteção ao meio ambiente. Norberto Bobbio (1967 [1976]), interpretando a Teoria do Estado gramsciana, ressalta que “o Estado não é um fim em si mesmo, mas um aparelho, um instrumento; é o representante não de interesse universais, mas particulares” (BOBBIO, 1967 [1976]).

Se o Estado moderno pressupõe a existência de um ordenamento constitucional e legal, uma unidade territorial e uma sociedade civil, cabe indagar quais fatores o distinguem e influenciam na definição de um Estado Democrático. Este nasceu da luta contra o Absolutismo sufocante das liberdades e tem como origem o livre exercício do poder pelo povo (SUNDFELD, 2008, p. 49), implicando na afirmação de valores fundamentais da pessoa humana e no padrão liberal da mínima interferência na vida social (DALLARI, 2007, p. 145 e 280).

Legitima-se quanto mais a sociedade civil organizada for igualitária, representativa e ativa na defesa de seus direitos, quanto menores as diferenças entre seus componentes e quanto mais autônoma for a política em relação às estruturas econômicas e sociais (BRESSER-PEREIRA, 2010, p. 139). Tem como pressupostos a organização flexível, a garantia da vontade popular, a preservação da igualdade de possibilidades, com liberdade (DALLARI, 2007, p. 311).

Com base nos conceitos previamente descritos, conclui-se que o Estado moderno e democrático é aquele que se coloca como instrumento de ação dos interesses da sociedade civil, assegurando os direitos de seus cidadãos e promovendo condições adequadas para a participação destes nas decisões relativas aos seus destinos, ao incorporar a sociedade civil nos processos de formulação, implementação, monitoramento e avaliação de políticas públicas (RIBEIRO e ANDRADE, 2004-2005. p. 33).

O reconhecimento da informação como bem público e força constitutiva da sociedade demanda ao Estado cumprir a sua função de promover a equidade no acesso à informação, garantindo a igualdade entre os cidadãos. O mercado não é capaz de promover maior justiça social, portanto, um Estado que não age para assegurar a consecução de um conjunto de direitos de seus cidadãos não pode ser considerado um Estado moderno e democrático.

Panorama atual

A disseminação do conhecimento e o compartilhamento da informação oferecem à sociedade oportunidades de estreitamento das diferenças, encurtam

disparidades e promovem justiça. Pesquisa realizada pela UNESCO, em 2009, revelou que na América Latina existem 11 nações que adotaram legislações de acesso à informação (UNESCO, 2009). Embora se reconheça como partícipe dos princípios institucionais do Estado democrático, o Brasil há poucos meses ainda não possuía essa questão estruturada e regulamentada, o que revelou um movimento muitas vezes contraditório ao seu avanço social em diversos setores da sociedade.

A contradição está diminuindo paulatinamente e, no momento atual, é possível verificar avanços na dimensão constitucional, que garantem um Estado de direito. A presidenta Dilma Roussef sancionou a Lei de Acesso à Informação,¹¹ lei nº 12.527, de 18 de novembro de 2011.

Na mesma dimensão, está pendente a discussão e aprovação pelo Congresso Nacional do Marco Civil da Internet,¹² projeto de lei que dispõe acerca dos direitos dos cidadãos no chamado “espaço virtual” da rede mundial de computadores.

A Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça – SAL/MJ, em parceria com o Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro, desenvolveu a iniciativa denominada Marco Civil da Internet no Brasil, a fim de construir, de forma colaborativa, um anteprojeto de lei que estabelecesse princípios, garantias e direitos dos usuários de Internet. A proposta delimita deveres e responsabilidades a serem exigidos dos prestadores de serviços e define o papel a ser exercido pelo poder público em relação ao desenvolvimento do potencial social da rede (Projeto de Lei. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Projetos/ExpMotiv/EMI/2011/86-MJ%20MP%20MCT%20MC.htm).

Esses dois atos regulatórios – lei de Acesso à Informação e Marco Civil da Internet – são essenciais na definição de direitos dos cidadãos e precedem a discussão de outros atos, como os de crimes na Internet.

¹¹ A lei completa encontra-se disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12527.htm.

¹² “Projeto foi construído em conjunto com a sociedade, em processo que ficou conhecido sob a denominação de Marco Civil da Internet.” Mais informações sobre os objetivos do projeto em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Projetos/ExpMotiv/EMI/2011/86-MJ%20MP%20MCT%20MC.htm. O projeto de lei que “estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil” encontra-se disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Projetos/PL/2011/msg326-24ago2011.htm.

Nas dimensões de cidadania e da administração pública, o Estado é chamado a agir na garantia de acesso dos cidadãos às informações segundo as suas necessidades. Tanto do ponto de vista do acesso aos dados do governo, como do meio físico que permite o acesso a elas. São duas as ações relevantes nessas dimensões:

1. Tornar acessíveis as informações públicas a todos os cidadãos, sem restrições, de maneira compreensível, direta e de fácil entendimento;
2. Garantir a universalidade do acesso à internet por meio da banda larga como um direito do cidadão e não como um serviço privado.

Essas duas ações visam a promover maior igualdade entre os cidadãos no acesso ao “espaço virtual” e no acesso às informações.

Verifica-se que os desníveis e desigualdades do acesso à informação constituem no mais violento obstáculo à coesão do sistema social civil e à garantia dos direitos naturais inalienáveis do indivíduo à vida, à liberdade e à propriedade (LOCKE, 1973).

Considerando que o conceito de Estado moderno tem três dimensões: a *constitucional*, quando na ordem jurídica existe o império da lei; a de *cidadania*, quando surgem os cidadãos que deixam de ser súditos; e da *administração pública*, quando há a separação do patrimônio público do patrimônio privado dos soberanos (BRESSER-PEREIRA, 2010, nov. de 2010, p. 5), é possível propor uma ação do Estado brasileiro para diminuir a assimetria da informação nesses âmbitos.

Ressalta-se que o Estado deve ter função relevante na redução da assimetria da informação entre Estado e cidadãos e entre os próprios cidadãos, além da informação ser um bem público e força constitutiva da sociedade, por isso o acesso a ela é um direito inalienável. No entanto, é enorme a pressão existente, nos dias atuais, para privatização da informação e do conhecimento, o que proporciona o crescimento da assimetria de informação entre Estado e cidadãos e entre os próprios cidadãos.

O Estado moderno e democrático é, destarte, aquele que se coloca como instrumento de ação dos interesses da sociedade civil, assegurando os direitos de seus cidadãos e promovendo condições adequadas para a participação destes nas decisões relativas aos seus destinos. Nesse contexto, a atuação do Estado na disseminação do conhecimento de forma equânime e o compartilhamento da informação oferecem à sociedade oportunidades de estreitamento das desigualdades e a consecução de direitos.

Por iniciativa do governo federal, o Estado brasileiro, baseado nos princípios da lei de Acesso à Informação, tem realizado ações relevantes que visam aumentar a disseminação e a equidade das informações. O decreto presidencial de 15 de setembro de 2011 instituiu o Plano Nacional sobre Governo Aberto que, entre outras iniciativas, contempla:

I – o aumento da transparência, II – o aprimoramento da governança pública; III – o acesso às informações públicas; IV – a prevenção e o combate à corrupção; V – a melhoria da prestação de serviços públicos e da eficiência administrativa; VI – e o fortalecimento da integridade pública (Decreto de 15 de setembro de 2011. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Dsn/Dsn13117.htm).

Os governos subnacionais são contemplados no texto da lei de Acesso à Informação “cabe aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios, em legislação própria, obedecidas as normas gerais estabelecidas nesta Lei, definir regras específicas”.¹³ (Presidência, República. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12527.htm)

Outra iniciativa da União para diminuir a assimetria de informações é o engajamento internacional do país, nessa perspectiva. O Brasil é copresidente, com os Estados Unidos, da Open Government Partnership (OGP) – Parceria para Governo Aberto.¹⁴ Designada pelo governo federal, a Controladoria-Geral da União (CGU) organiza a participação brasileira na OGP.

Congregando nações e organizações da sociedade civil líderes em transparência e governo aberto, a OGP é um veículo para se avançar mundialmente no fortalecimento das democracias e dos direitos humanos, na luta contra a corrupção e no fomento de inovações e tecnologias para transformar a governança do século XXI (CGU. Disponível em: <http://www.cgu.gov.br/PrevencaodaCorrupcao/AreasAtuacao/CompromissosInternacionais/outros-compromissos-open-government-partnership.asp>).

¹³ O texto enfatiza que, especialmente quanto ao disposto no art. 9º e na Seção II do Capítulo III. A seção II – Dos Recursos – está disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12527.htm.

¹⁴ “É uma iniciativa internacional que tem o objetivo de assegurar compromissos concretos de governos nas áreas de promoção da transparência, luta contra a corrupção, participação social e de fomento ao desenvolvimento de novas tecnologias, de maneira a tornar os governos mais abertos, efetivos e responsáveis” (CGU, disponível em : <http://www.cgu.gov.br/PrevencaodaCorrupcao/AreasAtuacao/CompromissosInternacionais/outros-compromissos-open-government-partnership.asp>). Nos dias 17 e 18 de abril de 2012, será realizado o primeiro encontro dos oito países membros da OGP, no qual participarão governos dos 42 países que desejam ingressar na Parceria e representantes da sociedade civil. Informações detalhadas em: <http://www.opengovpartnership.org/>.

A CGU, no âmbito do combate à corrupção e promoção da transparência, promove a 1ª Conferência Nacional sobre Transparência e Controle Social – Consocial. A iniciativa agrega representantes das três esferas governamentais e da sociedade civil, e tem como principal objetivo “promover a transparência pública e estimular a participação da sociedade no acompanhamento da gestão pública” (Consocial, disponível em: <http://www.consocial.cgu.gov.br/objetivos/>).

Considerações finais

Dada a importância de reduzir a assimetria de informações entre o Estado e a sociedade para alcançar o estado de direito e a plena instituição da democracia, é necessário realizar esforço conjunto dos governos com a sociedade para que esse êxito seja alcançado.

A ampla divulgação dos dados estatais diminui a assimetria de informações e concretiza o Estado democrático de direito, pois permite a efetiva participação da sociedade por meio de fiscalização das ações dos entes públicos.

É preciso, portanto, que o Brasil continue avançando nas iniciativas de combate às restrições de informação e que amplie as atividades de inclusão da sociedade civil para que ocorra, de fato, a diminuição da assimetria de informações.

Referências bibliográficas

BRESSER PEREIRA, Luiz Carlos. **Nação, Estado e Estado-nação**. Texto para discussão EESP/FGV 157. Dezembro de 2006. Versão de 18 de março de 2008. Disponível em <http://www.bresserpereira.org.br/papers/2008/08.21.Na%C3%A7%C3%A3o.Estado.Estado-Na%C3%A7%C3%A3o-Mar%C3%A7o18.pdf>. Acesso em: 12 out. 2011.

BRESSER-PEREIRA, Luiz Carlos. **Estado, Estado-nação e revolução capitalista**. Texto para Discussão 272 da EESP Fundação Getúlio Vargas. Novembro de 2010.

BRESSER-PEREIRA, Luiz Carlos. **A construção política do Estado**. Lua Nova. São Paulo, 81: 117-146, 2010.

BOBBIO, Norberto (1967 [1976]) **O conceito de sociedade civil**, Rio de Janeiro: Edições Graal, 1982. Tradução de *Gramsci e la Concezione de la Società Civile*.

BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI Nicola; traduzido por PASQUINO G., CACAIS L. G. P.; e FERREIRA J. **Dicionário de política**. Brasília: Universidade de Brasília, 5. ed. 2000.

CANELA, Guilherme e NASCIMENTO, Solano, coordenadores. **Acesso à informação e controle social das políticas públicas**. Brasília, DF: ANDI; Artigo 19, 2009.

CANELA, Guilherme *in* **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação no Brasil**. Comitê Gestor da Internet no Brasil. São Paulo: 51-57. 2011. Disponível em <http://www.cetic.br/tic/2010/index.htm>. Acesso em: 12 out. 2011.

Carta à Presidente da República. **EMI Nº 00086 - MJ/MP/MCT/MC**. Subchefia de Assuntos Parlamentares. Brasília, 25 de abril de 2011. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Projetos/ExpMotiv/EMI/2011/86-MJ%20MP%20MCT%20MC.htm. Acesso em: 18 mar. 2012.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. V 1.

CGU. **Controladoria Geral da União**. Disponível em: <http://www.cgu.gov.br/PrevencaoDaCorrupcao/AreasAtuacao/CompromissosInternacionais/outros-compromissos-open-government-partnership.asp>. Acesso em: 18 mar. 2012.

Consocial. **1ª Conferência Nacional sobre Transparência e Controle Social**. Disponível em: <http://www.consocial.cgu.gov.br/objetivos/>. Acesso em: 18 mar. 2012.

Constituição da República Federativa do Brasil. Editora Saraiva. 44. ed., 2010.

DALLARI, Dalmo de Abreu. **Elementos da teoria geral do estado**. Editora Saraiva. 26. ed. 2007.

Decreto de 15 de setembro de 2011. **Institui o Plano de Ação Nacional sobre Governo Aberto e dá outras providências**. Presidência da República – Casa Civil – Subchefia para Assuntos Jurídicos. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Dsn/Dsn13117.htm. Acesso em: 12 mar. 2012.

DI PIETRO, Maria Sylvia Zanella. **Direito administrativo**. Editora Atlas. 2. ed. 2008.

GALLO, Silvio. **A filosofia política moderna e o conceito de Estado**. Disponível em <http://www.cedap.assis.unesp.br/cantolibertario/textos/0007.html>. Acesso em: 12 out. 2011.

HOBBES, Thomas. **Do cidadão**. São Paulo. Editora Martins Fontes. Coleção Clássicos. 2002.

MACHLUP FRITZ. **The production and distribution of knowledge in the United States**. Princeton, Princeton University Press, 1962.

LOCKE, John. **Carta acerca da intolerância**. In Jonh Locke, **Os Pensadores**, São Paulo: Abril Cultural. 1973.

NAEF, Werner. La idea del Estado en la edad moderna. 1947.

Open Government Partnership. Disponível em: <http://www.opengovpartnership.org/>. Acesso em: 12 mar. 2012.

POLIZELLI, Demerval e OZAKI, Adalton (organizadores). **Sociedade da Informação**. Editora Saraiva, 2007.

Projeto de Lei. **Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil**. Subchefia de Assuntos Parlamentares. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Projetos/PL/2011/msg326-24ago2011.htm. Acesso em: 12 mar. 2012.

República, Presidência. Lei de acesso à Informação. Casa Civil – subchefia de assuntos jurídicos, 2011. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12527.htm. Acesso em: 3 mar. 2012.

REZEK, José Francisco, **Direito internacional público – Curso elementar**, Saraiva. 8. ed. 2010.

RIBEIRO, Carla A. e ANDRADE, Maria Eugênia A. “**Governança informacional como sustentação das ações de combate à corrupção**”. In **Como combater la corrupción, garantizar la transparencia y rescatar la ética en la gestión gubernamental en Iberoamérica**, primeiro lugar no XVII Concurso del CLAD sobre Reforma del Estado e Modernización de la Administración Pública, Caracas, 2004-2005.

STIGLITZ, Joseph. “**Transparency in government**”. In **World Bank: The Right to Tell: The role of Mass Media in Economic Development**. Washington: World Bank, 2002, p. 28, 42ss.

SUNDFELD, Carlos Ari. **Fundamentos de direito público**. Malheiros Editores. 4. ed. 2008.

UNESCO. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. **Política brasileira de acesso a informações públicas: garantia democrática do direito à informação, transparência e participação cidadã**. Projeto de Cooperação Técnica entre a Controladoria-Geral da União e UNESCO. Brasília, DF, jan. 2010.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Representação da UNESCO no Brasil. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001394/139423por.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2012.

ZIZEK, Slavoj. “**Cibermundo S/A**”, artigo para o jornal O Estado de S. Paulo, Caderno Aliás, p. J3, 8 de maio de 2011.

Nossa esquisitice é livre*

Gabriella Coleman

New York University

O *Anonymous*, que surgiu no quadro de mensagens online *4chan* há oito anos, é por sua natureza e intenção difícil de definir. É um nome empregado por vários grupos de hackers, tecnólogos, ativistas, defensores de direitos humanos e *geeks*, um pacote de ideias e ideais adotados por estas pessoas e centralizados ao redor do anonimato. É uma bandeira para ações coletivas online e no mundo real, que vão desde assustadoras embora triviais diabruras ao suporte tecnológico para revolucionários árabes. Nos últimos meses, o *Anonymous* anunciou planos audaciosos para a derrubada de aparentemente invencíveis cartéis mexicanos de drogas; instigou e promoveu nacionalmente o movimento *Occupy*; e derrubou o site da Florida Family Association, que está por detrás de uma campanha contra o programa *All-American Muslim* na televisão e deixou vaziar os nomes e números dos cartões de crédito dos seus doadores. Estas ações algumas vezes são pacíficas e legais, mas outras vezes são perturbadoras e ilícitas, frequentemente localizadas em uma área moral e legal mal definida. O *Anonymous* age para promover causas políticas, mas também por pura diversão.

A aparente natureza paradoxal do *Anonymous* tem muito a ver com suas origens no site *4chan* que se tornou imensamente popular, icônico e injurioso desde que foi lançado em 2003. O site é um quadro de imagens composto de 51 fóruns sobre tópicos que cobrem desde *animês* a saúde e preparo físico, e amplamente reconhecido como um dos espaços mais ofensivos da internet. O fórum “aleatório”, */b/*, fervilha com pornografia, insultos e humor derivado de

* *Our Weirdness Is Free* foi originalmente publicado em 13 de janeiro de 2012 na 15a. edição de Triple Canopy, Negative Infinity, com apoio da Brown Foundation, Inc. of Houston, New York City Department of Cultural Affairs em parceria com City Council e New York Council for the Humanities. Triple Canopy é um coletivo editorial e revista online baseada em Nova Iorque, Los Angeles e Berlim.

perversão. Os participantes se comunicam em uma linguagem que parece haver reduzido o inglês a um monte de epítetos maldosos, zombarias e mensagens de texto abreviadas. Isto pode ser chocante para os visitantes, mas para os incluídos é o estado normal das coisas, uma das mais definidoras e prezadas características do *4chan*.

O *Anonymous* está associado hoje a uma irreverente e rebelde marca de políticas ativistas. Antes de 2008, no entanto, o nome era usado quase exclusivamente para passar trotes – *to troll*, no linguajar da internet – alvejando pessoas e organizações, dessacralizando reputações e revelando informações humilhantes. Em 2009, por exemplo, o *Anonymous* tentou “arruinar” Jessi Slaughter, uma menina de 11 anos de idade, depois que seus vídeos com monólogos domésticos, que haviam conseguido alguma notoriedade no site de fofocas pré-adolescentes *StickyDrama*, foram postados no *4chan*. O *Anonymous* foi levado a agir pelo atrevimento de suas fanfarrônicas – ela afirma em um vídeo que iria “enfiar uma pistola na boca de vocês e fazer um sorvete cerebral” – e publicou o número de seu telefone, seu endereço e seu nome de usuário no Twitter. Isto provocou uma inundação de odientos telefonemas com brincadeiras ameaçadoras, e-mails com suas fotos alteradas em photoshop e remixes satíricos de seus vídeos. Quando o pai dela gravou sua própria reclamação, afirmando haver descoberto a pista dos atormentadores de Jessi e os haver denunciado à polícia de cibercrimes, ele se tornou também objeto de ridículo (e de um *meme*). Por causa destes disparates, a Fox News apelidou o *4chan* de “máquina de ódio da internet”, uma farpa ironicamente bem recebida pelo *Anonymous*, que lhe respondeu com uma cruel paródia em vídeo (#) afirmando ser “a face do caos” e “arauto do julgamento” que “ri em face da tragédia.” Mas nestes últimos poucos anos o *Anonymous* adotou a estratégia de passar trotes, como parte de campanhas de protesto mais diretas. A questão é: como e por que a anárquica “máquina de ódio” se transformou em uma das mais inteligentes e eficazes operações políticas destes tempos recentes?

Procurando compreender a surpreendente metamorfose do *Anonymous*, comecei um estudo antropológico do grupo em 2008. Naquele ano ele lançou um ataque de trotes contra a Igreja da Cientologia que dentro de umas poucas semanas veio a incluir vigorosas manifestações de rua, organizadas com o uso de estratégias ativistas convencionais. O *Anonymous* se tornou ainda mais conhecido dois anos mais tarde como resultado da *Operation Payback*, uma campanha tipo *distributed-denial-of-service*, DDoS em nome da liberdade de expressão, paralisando os sites de instituições financeiras que se recusavam a transferir

fundos de doadores ao WikiLeaks. Mas mesmo nessa época, o *Anonymous* era erroneamente compreendido e descrito pelos noticiários ora como um movimento de “ativistas online”, de “ciberguerreiros globais” ou de “cibervigilantes”.

A natureza desta confusão não é difícil de compreender. Além de um compromisso com o anonimato e com o livre curso da informação desde sua fundação, o *Anonymous* não tem uma filosofia ou programa político consistente. Embora tenha devotado crescentemente suas energias ao dissenso digital e à ação direta ao redor de várias “operações” (e se tornado conhecido por isto), ele não tem uma trajetória definida. Algumas vezes desprezioso e brincalhão, outras vezes macabro e sinistro, frequentemente tudo ao mesmo tempo, o *Anonymous* ainda é movido por uma vontade coletiva dirigida para a travessura – para o *lulz*, uma distorção bastarda da abreviatura LOL (*laugh out loud*). O *Lulz* representa tanto um etos como um objetivo. Mesmo que o *Anonymous* tenha se diferenciado do *4chan* e dos trotes por motivos próprios, o caráter subjacente do grupo – e a forma de sua política – ainda estão intimamente ligados à estridente cultura dos quadros de mensagem online (para mais informação sobre a cultura do anonimato, ver o extenso ensaio de David Auerbach “Anonymity as Culture”, em <http://canopycanopycanopy.com/15/anonymity_as_culture_treatise>).

O sorriso pintado

O espírito de *lulz* não é privilégio do *Anonymous*, da internet, do passar trotes ou de nossos tempos. Os dadaístas e os “yippies” partilhavam uma disposição igualmente turbulenta, tal como os situacionistas e os *Up Against the Wall Motherfuckers*. Mais recentemente os *Yes Men* fundiram fortemente a gozação e o ativismo, apresentando certa vez um pênis dourado de um metro de comprimento (“apêndice para visualização do funcionário”) em uma conferência para a indústria têxtil da Organização Mundial do Comércio como um meio para o controle dos operários, para aplauso do auditório ligado à classe gerencial. Estas transgressões servem para muitos propósitos, ao virar as convenções de cabeça para baixo e chamar a atenção para as absurdidades de um sistema político dentro do qual uma mudança substantiva parece não ser mais possível e para gerar o tipo de espetáculo que provoca a cobertura da grande mídia. Os grupos anteriormente mencionados, no entanto, foram concebidos como empreendimentos políticos radicais, com um alcance limitado e uma composição vanguardista. O que deixa o *Anonymous* em uma categoria

à parte é sua membresia fluida e sua evolução política orgânica, juntamente com sua combinação de atitude brincalhona feroz e sua capacidade técnica de organização online.

Ou seja, o *Anonymous* segue uma lógica que lhe é própria. Por causa, em parte, de sua imagem rebelde e palhaçadas no estilo *lulzy*, o grupo atraiu uma imensa atenção – o *Anonymous* foi nomeado recentemente a pessoa do ano número quatro da *Time*, na votação por “escolha popular” promovida pela revista – e teve um incrível número de adeptos, ou *anons*. Claro, o princípio organizador do grupo, o anonimato, torna impossível dizer quantas pessoas ele tem no rol. A participação é fluida e o *Anonymous* inclui tanto hackers fanáticos quanto gente que contribui editando vídeos, escrevendo manifestos ou divulgando ações. Também há miríades de simpatizantes que talvez não gastem horas em salas de bate-papo, mas que darão ouvidos a chamados para se unirem a ataques do tipo DDoS e para repassarem mensagens enviadas por contas do *Anonymous*, no Twitter, agindo tanto como um exército mercenário ou como um time de rua. O *Anonymous* desenvolveu uma estrutura solta, usando recursos técnicos como o *Internet Relay Chat* (IRC) executada e controlada por uma pequena elite, mas esta não criou quaisquer barreiras formais a participantes, tais como regras de iniciação ou processos seletivos e as normas éticas tendem a ser estabelecidas consensualmente e observadas por todos.

As ações políticas muitas vezes ocorrem a esmo. Porque frequentemente não existe uma estratégia todo-abrangente, o *Anonymous* opera taticamente, ao longo das linhas propostas pelo pensador jesuíta francês, Michel de Certeau. “Porque não possui um lócus, a tática depende do tempo. Ela está sempre à espera de oportunidades a serem agarradas ‘na passagem’”, ele escreve em *The Practice of Everyday Life* (Certeau, 1984). “O que quer que ela ganha, não guarda. Precisa manipular os eventos constantemente a fim de transformá-los em ‘oportunidades’. Os fracos precisam redirecionar as forças que lhes são alheias na direção de seus próprios objetivos.” Esta abordagem poderia facilmente degenerar em operações desfocadas que dissipam a força coletiva do grupo, mas a ação ‘na passagem’ alavanca a estrutura fluida do *Anonymous*, dando aos *anons* uma vantagem, mesmo que temporária, sobre as instituições tradicionais – as empresas, os estados, os partidos políticos – que funcionam segundo planos unificados. De Certeau distingue isso incisivamente como estratégia, a qual “postula um locus que pode ser delimitado como seu e servir como base a partir da qual as relações com uma exterioridade composta de alvos ou ameaças... podem ser administradas.” O *Anonymous*

não está vinculado a qualquer lugar e, portanto, não abriga o que de Certeau chama “uma atitude cartesiana”.

Um ataque terrível contra a empresa de segurança HBGary, por exemplo, ganhou força somente depois que os hackers descobriram, no decorrer de alguns trotes retaliatórios, que muitas empresas de segurança estavam conspirando para minar o WikiLeaks e desacreditar seus apoiadores. Porque qualquer um pode assumir o nome – como têm feito muitos afiliados diferentes e aparentemente não relacionados – as operações podem ser intensificadas rapidamente depois que se descobre uma fragilidade do objeto em mira ou suspensas imediatamente se surge algum problema ou controvérsia interna. Assim a liderança geral do *Anonymous* permanece mais ou menos opaca até mesmo para os que estão dentro dele.

Ainda assim, conquanto disparatadas e paradoxais em sua superfície, as atividades do *Anonymous* tocaram em um profundo desencanto com o *status quo* político, sem chegar a postular uma visão utópica ou qualquer agenda abrangente como resposta. O *Anonymous* age de um modo irreverente, muitas vezes destrutivo, por vezes vingativo e geralmente desdenhoso da lei, mas também oferece uma lição objetiva daquilo a que o filósofo Ernst Bloch, da Escola de Frankfurt, chama “o princípio da esperança”. Em sua obra, em três volumes *Das Prinzip Hoffnung* (1938-47), Bloch chama a atenção para um número espantosamente diverso de sinais, símbolos e artefatos de diferentes eras históricas, desde sonhos a contos de fadas, para nos recordar que o desejo de um mundo melhor está sempre entre nós. Bloch trabalha como o arqueólogo filosófico, escavando esquecidas mensagens em canções, poemas e rituais. Estes não representam esperança no sentido religioso ou mesmo como utopias – não existe uma visão de transcendência de nossas instituições e muito menos da história – mas de fato guardam possibilidades latentes que, em certas condições, podem ser ativadas e levar a novas realidades políticas. “A porta que está ao menos entreaberta, quando parece se abrir para objetos agradáveis, é uma esperança marcante” diz ele.

O surgimento do *Anonymous* a partir de um dos mais bagunçados lugares na internet parece-me uma encenação do princípio esperança de Bloch. O que começou como uma rede de trotes se tornou, na maior parte do tempo, uma força para o bem no mundo. O que começou como uma reação à Igreja da Cientologia veio a incluir causas a favor da liberdade de expressão da Tunísia ao Parque Zuccotti. Embora o *Anonymous* não tenha posto em ação qualquer plano ou programa para derrubar instituições ou mudar leis injustas, ele tornou

o fugir delas parecer fácil e desejável. Para os que usam a máscara de Guy Fawkes associada ao *Anonymous*, esta – e não a comercial e “transparente” rede social do Facebook – é a promessa da internet. E isto implica a troca do individualismo pelo coletivismo.

Os caminhos da máscara

Se há um termo que encarne o caráter paradoxal e contraditório do *Anonymous* – que agora é sério na ação e frívolo por desenho, composto de ativistas comprometidos e agentes da travessura – este termo é *lulz*. Estas quatro letras denotam o prazer vinculado à geração e partilha de piadas e memes – como os LOLcats – o cartum do Pedobear, o mascote pedófilo. Mas elas também sugerem o qual fácil e casualmente os trotes podem minar violentamente a sensação de segurança desfrutada pelos despreocupados habitantes do “mundo real”, quando, por exemplo, ordenam dezenas de pizzas a serem entregues (e pagas) em um único endereço ou publicam o número do telefone de uma pessoa, suas comunicações pessoais, os números do seu cartão de crédito, o conteúdo do seu disco rígido ou qualquer outra informação que ela considere “pessoal” ou segura. O mais importante, talvez, é que as ações orientadas na linha de *lulz* perfuram o consenso ao redor de nossa política e ética, nossas vidas sociais, nossas sensibilidades estéticas e a inviolabilidade do mundo tal como ele é. Os trotes invalidam este mundo apontando para a possibilidade de os fanáticos da internet o destruírem, puxando o tapete de sob os nossos pés, sempre que sentirem vontade disso e sem qualquer aviso.

Em nenhum outro lugar esta sensação da existência um mundo fora daquele em que a maioria de nós habita – e mesmo oposto a este – é mais palpável do que no *4chan*. O anonimato é essencial a ele também. Pode-se dizer que ela é sua regra básica e o aspecto dominante da cultura que ele criou. Enquanto os trotes têm sido muitas vezes o espaço de panelinhas prepotentes e vaidosas – como os *Gay Niggers' Association of America* e seu ex-presidente Weev – no *4chan* ele é largamente produzido pela multidão e seus participantes são fortemente encorajados a não se autoidentificarem, focalizando em vez disso na busca coletiva de uma *epic win*.

O *Anonymous* começou a passar trotes na Igreja da Cientologia em janeiro de 2008, buscando uma vitória épica, impelido pelas ameaças da Igreja de processar os sites que se recusassem a retirar o terrível vídeo de recrutamento interno de Tom Cruise em que ele elogiava seus esforços de “criar novas e

melhores realidades”. Em linha com o “Efeito Barbra Streisand” – qualquer tentativa de se censurar informação já publicada serve somente para provocar mais atenção – o vídeo vazado tornou-se uma epidemia. Embora o vídeo pretendesse ser sério e persuasivo, legitimando a cientologia pelo poder da celebridade de Cruise, os fanáticos da internet (e a maioria dos outros) acharam que ele era uma tentativa patética – para não mencionar hilariante – de atribuir credibilidade a uma pseudociência. Quando a igreja acionou seus advogados, disse-me um dos participantes, o *Anonymous* trocou a brincadeira por uma “ultra-coordenada difamação”: ataques DDoS para congestionar os sites da Igreja da Cientologia, encomendas de pizzas ainda não pagas para as igrejas em toda a América do Norte, envio de imagens de partes nuas do corpo para as máquinas de fax da igreja e telefonemas incessantes com brincadeiras, especialmente para a linha direta da Dianética.

A disposição do *Anonymous* para criar confusão na busca de *lulz*, mas também em defesa da livre expressão e em oposição às prevaricações e falsidades da cientologia, evoca os “bandidos sociais” do século XIX na Europa, descritos pelo historiador Eric Hobsbawn em seu livro *Primitive Rebels*, de 1959. Estes bandidos são membros de máfias, sociedades secretas, seitas religiosas, gentinha urbana e gangues fora da lei. Em última análise são assaltantes, mas, segundo Hobsbawn, eles nutrem um leve espírito revolucionário. Muitas vezes quando assaltam também redistribuem bens aos pobres ou lhes oferecem proteção contra outros bandidos. Hobsbawn os define com figuras “pré-políticas”, que “ainda não encontraram ou somente começaram a encontrar uma linguagem particular na qual expressem suas aspirações acerca do mundo.” O *Anonymous* tem procurado encontrar esta linguagem com notável rapidez, desde que lançou o projeto *Chanology*.¹ Logo depois dos ataques DDoS e das brincadeiras, o *Anonimo* mudou de tática, disseminando fatos incriminatórios acerca da cientologia e forjando laços com uma geração mais velha de dissidentes, ressaltando o uso da censura pela igreja e de seu abuso dos direitos humanos. Uma improvisada canalização de trotes havia assim dado à luz um sério empreendimento ativista. O *Anonymous* havia emergido de seu santuário online e se disposto a melhorar o mundo. Segundo Hobsbawn, este é caminho normal tomado tanto por bandidos como por revolucionários. “O reconhecimento de que mudanças profundas e fundamentais ocorrem na sociedade não dependem da crença de que a utopia é realizável”, escreve ele.

¹ **Nota do Tradutor:** *Chanology* é uma composição da palavra “chan”, do site *4chan*, mais “logy”, terminação de *cientology*.

Ironicamente, a transformação do *Anonymous* coincidiu com a publicação de um vídeo satirizando a cientologia: *Mensagem à cientologia*, que convoca a um “sistemático” desmantelamento da igreja para “nosso próprio prazer.” O vídeo, um dos muitos que incitavam as pessoas a tomarem medidas contra a igreja, provocou uma discussão entre *anons* em salas de IRC sobre se deveriam protestar seriamente ou permanecer fiéis às excêntricas raízes do *Anonymous*. Um dos editores da *Mensagem à cientologia* a resumiu:

<Av>there were people who didnt think anonymous or 4chan should take to the streets

<Av>but the consensus to actually do it came relatively easily for us after the video

<Av>it seemed to be great timing, the right video at the right moment

E assim, em 10 de fevereiro de 2008, milhares de *anons* e apoiadores invadiram as ruas de cidades ao redor do mundo para um dia de ação contra a cientologia, para eventos que iam de sérios protestos políticos a travessuras carnavalescas. Seis meses depois de rotulado como “máquina de ódio da internet”, o *Anonymous* tinha legiões de seguidores no mundo real – não apenas fanáticos e hackers martelando seus teclados – agarrando-se ao nome do grupo e a sua ética de anonimato e simultânea iconografia. Naquela noite, homens com máscaras de Guy Fawkes e ternos negros, com cartazes anunciando “Nós somos a internet”, podiam ser vistos em noticiários nas redes a cabo ao redor do mundo. Um refrão comum nestes protestos foi repetido para mim por um manifestante em Dublin: “Pelo menos a nossa esquisitice é livre”.

Para muitos *anons*, a campanha validou o trabalho que precedeu o projeto *Chanology*: a organização de energias e antagonismos em uma forma política, por meio da experimentação e da prática. Nas semanas e meses seguintes, eles continuaram a protestar contra a implacável repressão legal e extralegal da cientologia contra seus críticos, especialmente aqueles que se atreveram a revelar ou divulgar documentos internos (aos quais a igreja se refere como “escrituras secretas”). Outros *anons* simplesmente retornaram a seus cantos da internet. Muitos deles agora contestam a incipiente sensibilidade política do *Anonymous*, ridicularizando seus pares no *4chan* como “bichas morais”, preferindo passar trotes em garotas do ensino médio e ocupar-se com pornografia. Mas os bichas morais não repudiaram o descaminho – no final das contas, isto é parte do tecido de sua cultura. Em 2009, por exemplo, um

grupo de *anons* executou a “operação púbis ensebado” (<http://www.youtube.com/watch?v=yrZk0C91mfg>), em que um corredor nu, coberto de vaselina e pelos púbicos, aterrorizou a sede da cientologia na cidade de Nova York . Estas violentas celebrações contrastam com a narrativa moral a que se refere Hobsbawm, segundo a qual os bandidos somente poderiam se tornar atores políticos viáveis ao abandonarem suas táticas ameaçadoras e ao assumirem as formas convencionais do poder. Para Hobsbawm, o bandido precisa enfrentar “as forças da nova sociedade que ele não pode compreender. No máximo ele pode lutar contra ela e procurar destruí-la.” Isto explica porque “o bandido é muitas vezes destrutivo e selvagem para além do alcance de seu mito.” Os bandidos digitais de hoje, no entanto, compreendem as forças da nova sociedade e são ótimos no controlá-las como meios de destruição criativa.

Botnets para a justiça

Não é difícil compreender porque a cientologia é um alvo ideal para os muitos fanáticos e hackers que compõem as fileiras do *Anonymous*. É uma religião secreta, de propriedade privada, que ensina uma pseudociência, completa com uma linguagem e costumes sectários, escravizada por falsas tecnologias (a mais proeminente das quais é o *e-meter*) e com uma “tecnologia avançada”, o termo da igreja para seus ensinamentos espirituais. A cientologia existe quase como a inversão do mundo excêntrico e hacker numa casa-de-espelhos de um parque de diversões, que investe tão fortemente na produção de uma tecnologia viável e na erradicação dos absurdos. Ela é o maléfico sócia da cultura anônima e excêntrica da internet. Mas estaria este desejo de se reunirem sob o mesmo pseudônimo – a que o teórico da mídia, Marco Desiiris, chama “um nome impróprio” – diminuído por um inimigo menos perfeito?

Aparentemente não. Ou, o aliado perfeito funciona tão bem quanto. Dois anos depois que a operação *Chanology* foi lançada, outro grupo de *anons* iniciou uma segunda onda da *Operation Payback*, novamente sem muita previsão ou planejamento. Segundo uma fonte do *Anonymous* a operação foi organizada pelo *AnonOps* (um ramo do *Anonymous*) na IRC, anunciado em um blog, divulgado no *4chan* e no Twitter, e finalmente recolhido pela grande mídia. Graças à incendiária tempestade causada pela divulgação de uma grande quantidade de telegramas diplomáticos secretos pelo WikiLeaks, a *Anon-Ops* conseguiu comandar uma infantaria de milhares – assistida por botnets – e paralisar os sites do PayPal e do Mastercard, executando um programa chamado *Low Orbit*

Ion Cannon. “Alguém na mídia o percebeu” recordava alguém do *Anonymous* que participou do ataque.

and within a few hrs
 it went viral
 we sat and watched numbers [of IRC channel population] rise
 from around 70
 which was about the lowest we had ever been
 we were saying wow it's gonna be 500 soon
 (our previous high was ~700)
 then we passed that
 then we hit 1000
 then the madness broke A: and we got to >7000
 we had to suddenly increase server numbers
 and it was a crazy crazy time
 we were stunned and a little frightened tbh [to be honest]

Ao final de 2010 parecia que um novo exército *Anonymous* havia se levantado. Nos meses seguintes o *AnonOps* trabalhou para capacitar os cidadãos a contornar os filtros do governo da Malásia e retalhou a Monsanto, uma imensa empresa de agricultura e biotecnologia, em nome dos direitos ambientais, entre dezenas de outras campanhas. Naquela época eu estava *logando* no IRC como parte de minha pesquisa antropológica, construindo relações com gente que eu apenas como conhecia por pseudônimos e muitas vezes encaminhando jornalistas ao canal de informações do *Anonymous*. Com a multiplicação das operações fiquei acorrentada a meu computador por nove meses, passando horas e horas em vários fóruns. Comecei a fazer palestras públicas sobre o *Anonymous*. Vídeos foram postados online, provocando amplos comentários de *anons*. (Esta é uma notável característica do trabalho dos etnógrafos que estudam aquilo a que o antropólogo Chris Kelty chamou jocosamente de “contra o subalterno, o ‘superalterno’”: aqueles fanáticos altamente educados que não falam somente por si mesmos, mas reagem alta e criticamente àqueles que pretendem falar por eles).

Pelo fim de janeiro, o *Anonymous* pareceu devotar-se totalmente a campanhas deixando o fazer travessuras. Alguns *anons* lamentaram a decadência do *lulz*, embora muitos outros tenham ficado entusiasmados por causa de sua contribuição à derrubada de regimes ditatoriais no oriente médio. Desafiado pelo bloqueio do governo da Tunísia ao WikiLeaks, o *Anonymous* anunciou a

OpTunisia em 2 de janeiro de 2011. Logo em seguida o *AnonOps* embarcou em uma série das chamadas “operações da liberdade” em apoio à Primavera Árabe. O *Anonymous* atacou sites do governo, mas logo começou a agir como um grupo de defesa dos direitos humanos, capacitando os cidadãos para contornarem os censores, fugindo à vigilância eletrônica e enviando pacotes de socorro com sugestões e ferramentas de segurança. Estes pacotes incluíam esta urgente e séria nota, esclarecendo o papel da mídia social: “Esta é a *sua* revolução. Ela não será tuitada nem televisionada nem jogada na IRC. Vocês *precisam* atingir as ruas ou vocês *perderão* a luta.” Embora muitos *anons* tenham sido fortalecidos por contribuírem para a histórica derrubada de regimes ditatoriais no oriente médio, para outros não podia haver evidência mais clara da ascendência dos bichas morais.

Então aconteceu a Operação HBGary. Em fevereiro, Aaron Barr, o principal executivo da empresa de segurança HBGary, afirmou ter “capturado” o *Anonymous*, descobrindo a verdadeira identidade dos agentes principais. Em resposta, *anons* controlaram a conta de Barr no Twitter e a usaram para expelir insultos raciais de 140 caracteres, enquanto seguiam as contas de Justin Bieber, do Orgulho Gay e de Hitler. Eles retalharam os servidores da HBGary, baixaram 70 mil e-mails, apagaram arquivos e acabaram com o iPhone Barr e o iPad de Barr. Em seguida, publicaram os dados da empresa, juntamente com comunicações privadas de Barr para coroarem o ato. O mais notável é que o *Anonymous* desenterrou um documento intitulado “A Ameaça WikiLeaks”, que descrevia como a HBGary Federal (uma subsidiária que tratava de contratos federais) e outras empresas de segurança podiam comprometer o WikiLeaks, oferecendo-lhe documentos falsos. Havia também evidências de planos para arruinar as carreiras dos apoiadores do WikiLeaks, entre eles o escritor Glenn Greenwald, do site www.salon.com.

Uma pequena equipe de hackers do *AnonOps* havia começado com uma retaliatória brincadeira de trotes e havia acabado por denunciar o que parecia ser uma conspiração tão danosa que membros do Congresso solicitaram a abertura de uma comissão parlamentar de inquérito. Dado o fato de que estas eram firmas particulares, a evidência obtida pelo *AnonOps* nunca poderia ser obtida por meio de canais legais, tal como um pedido ao *Freedom of Information Act*. Até então, o *Anonymous* raramente golpeará para expor falhas na segurança e acessar informações politicamente delicadas, preferindo desfigurar e desativar sites.

O sucesso da Operação HBGary criou novas alas do *Anonymous* compostas por equipes menores e mais exclusivas, dedicadas a expor vulnerabilidades de segurança e a gerar imensa divulgação de e-mails e documentos, alinhando ainda mais os hackers aos alvos do WikiLeaks. Alguns *anons* tiveram problemas com os efeitos colaterais produzidos pela operação, especialmente o excessivo vazamento de informações pessoais. A natureza necessariamente clandestina de tais ataques foi também criticada por aqueles que a viram como contrária a atos da transparência. Na época, o entanto, a maioria dos *anons* ficou vibrando. Um deles descreveu a efervescência coletiva em uma mensagem particular para durante a “celebração” na sala de bate papo após o golpe:

AAA: great work was being accomplished

AAA: but there was a major deficit of lulz biella: yep and now it has been restocked

AAA: i think this is more of a surplus

The message to *Anonymous* participants and onlookers was clear: *Anonymous* had not become Human Rights Watch; the pursuit of a more “mature” agenda did not mean an end to lulz.

A mensagem para os participantes do *Anonymous* e para os espectadores era clara: o *Anonymous* não havia se tornado o *Human Rights Watch*. Seguir uma agenda mais “madura” não significava o final do *lulz*.

Ninguém está chegando

Acabar com a vida de um executivo de segurança, publicar uma imensa quantidade de informações pessoais e de comunicações corporativas obtidas ilegalmente, e transmitir toda a questão no Twitter pode parecer anátema para os ativistas tradicionais. Estes poderiam, sim, incitar os cidadãos a contatarem os seus representantes locais. Mas atos de produção de *lulz* como estes são magnéticos em dois níveis. Eles produzem eventos e imagens espetaculares, chocantes e humorísticas, que atraem a atenção da mídia e ao mesmo tempo amarram o coletivo e rejuvenescem o seu espírito. Isso contraria os argumentos reducionistas sobre se a organização online pode ou não gerar as condições necessárias para o ativismo sério e eficaz [ver Clay Shirky (<http://www.foreignaffairs.com/articles/67038/clay-shirky/the-political-power-of-social-media>) pelo lado afirmativo e Malcolm Gladwell (http://www.newyorker.com/reporting/2010/10/04/101004fa_fact_gladwell?currentPage=all) pelo lado

negativo]. A busca de *lulz* e a tecnologia partilhada usada para conseguir isso são meios de se criar uma cultura comum e participativa (claro que a busca de *lulz* é também um fim em si mesmo). O *Anonymous* é sustentado – e por vezes amplificado – não apenas pelo uso eficaz de tecnologias de comunicação, mas por uma cultura que floresce na tensão entre a ordem e a desordem, entre o frio e o quente, a seriedade e o *lulz*, o anonimato e a transparência.

Embora os participantes do *Anonymous* devam esconder suas identidades e muitas vezes esconder suas ações, o grupo exige transparência dos atores públicos e corporativos. Para Mark Zuckerberg, do *Facebook*, transparência significa partilhar informações pessoais constantemente. Ele chegou mesmo a declarar a morte da privacidade. O *Anonymous* oferece uma provocante antítese à lógica da constante autodivulgação, o desejo de alcançar reconhecimento ou fama. Seu etos é oposto à celebridade, pois o grupo se configura e *pluribus unum*: “A partir de muitos, um”. É difícil, se não impossível, descobrir o que ou quem está atrás da máscara. Em um mundo onde postamos a maioria de nossos dados pessoais online e onde os estados e corporações brandem ferramentas invasivas para coletar e vender o resto, há algo profundamente no esperançoso na supressão do eu proposto pelo *Anonymous* (ainda que haja algo profundamente irônico e perturbador no uso da divulgação de dados pessoais e no agir como hacker para defender este ponto). O domínio do *Anonymous* capacita seus participantes a praticarem uma espécie de individualidade para além do que o antropólogo David Graeber identifica como “individualismo possessivo”, definido como “aqueles hábitos profundamente internalizados de pensar e de sentir” pelo qual vemos “tudo aquilo que está ao redor [de nós] antes de tudo como uma verdadeira ou potencial propriedade comercial”.

Embora o anonimato funcione para os *anons* muitas vezes como um imperativo ético tácito – um modo padrão de operação – eles também teorizaram explicitamente a sublimação da identidade. Enquanto preparavam, por exemplo, um artigo opinativo para o *Guardian* no inverno passado, dezenas de *anons* enviaram contribuições para um documento que esboçava o poder e os limites do anonimato. “São o coletivo sem nome e os procedimentos pelos quais ele é governado que no final das contas prevalecem sobre o indivíduo, que é necessariamente tendencioso e unilateral,” disse um comentário. “No entanto, ao mesmo tempo, a capacidade de o indivíduo contribuir para este processo comum de produção de conhecimento nunca foi maior.”

Estas ideias são muitas vezes testadas na prática. No final de janeiro de 2011, eu compartilhei um artigo sobre o *Anonymous*, extraído do Washington

Post, em um dos canais IRC do grupo. Depois de ler o texto, muitos participantes ficaram indignados. O *anon* focalizado havia revelado detalhes de sua vida pessoal ao repórter, uma infração que ficou ainda pior porque ele pouco havia contribuído para as últimas operações. Um altamente respeitado operador do IRC avaliou a situação: “Tentar usar todo o trabalho que tantos haviam produzido para sua promoção pessoal é algo que eu não tolerarei.” Vários *anons* chamaram este indivíduo em um canal diferente e pediram que ele justificasse seus atos. Insatisfeitos com suas respostas, eles o silenciaram, banindo-o deste servidor específico.

(A3 é o *anon* ofensor; A0 é o operador do IRC.)

A0: talk now

AS: A3

AS: A3

A0: before i remove you from here

AS: A3

AN: A3 queir

AN: quiet

AS: cus he knows hes fucked

A3: hahahaa

AS: ohai

A3: you believe half of that shit is true

A0: you thinki ts funy? [...]

AS: it seems about spot on from what Ive heard and seen

A0: youre saying [the newspaper] lieD?

A0: I WILL BRING THEM HERE NOW

A3: Because I would never state where I live

A0: and we will see

A3: First of all

A0: and what my parents do

AS: well you tell us you are in X [the city where A3 lives]

A0: yo would if you seek glory

A3: I live in X

AS: derp

A3: That's all

A0: we all know where you live AS grabs the shotgun

AS: A0 lets go shall we? A3 *runs* AS Master-IT brings the M16

A3 left the room (quit: Z:lined (dunbass)).

No entanto, embora os *anons* policiem coletivamente uma proibição contra a busca de fama pessoal, eles não suprimem a individualidade. O *Anonymous* não é uma frente unida, mas uma hidra, um rizoma, que engloba diferentes redes e grupos de trabalho, que muitas vezes não concordam uns com os outros. Por exemplo, poucos dos *anons* que participaram do projeto *Chanology* eram fans das campanhas de DDoS, que a princípio eram a mais importante arma política do *AnonOps*. Algumas pessoas, se não todas, da rede do *AnonOps*, pensam que a rede do projeto *Chanology* é muito pequena e de foco estreito para ser eficaz. Nas últimas semanas, estas tensões se tornaram mais palpáveis graças a ações praticadas por uma ramificação chamada *Antisec*, que fez doações a organizações de caridade a partir de contas de cartões de crédito clonados, em honra do “LulzXtmas”. Um *anon* antigo acusou o *Antisec* de ser “destrutivo, malicioso e de não servir a qualquer outro bom propósito a não ser o de aquecer a rede (do *AnonOps*).” Mas mesmo que os *anons* nem sempre concordem com o que está sendo feito sob os auspícios do *Anonymous* eles tendem a respeitar o fato de que qualquer um pode assumir este nome. É claro, a despeito da falta de uma hierarquia estável, alguns *anons* podem ser mais ativos e influentes que outros. O *Anonymous* defende uma estirpe específica de populismo meritocrático, em que indivíduos ou grupos altamente motivados estendem sua arquitetura em rede por sua contribuição em tempo, trabalho e atenção a empreendimentos existentes ou por iniciarem seu próprio projeto como acharem melhor.

Isto tem deixado a mídia noticiosa muito intrigada, especialmente porque a cobertura mundial ampliou-se muito na esteira do projeto *Chanology* e dos projetos HBGary e BART, este último lançado contra o departamento de transporte público de San Francisco neste verão, depois que ele cortou o funcionamento dos celulares nos túneis dos trens para desorganizar um protesto que estava planejado contra a violência policial. O *Anonymous* se tornou um paradoxo nestes tempos de informação e divertimento 24 horas por dia: um *cause célèbre* de oposição à celebridade. Muito poucos *anons* vieram a público para revelar detalhes sobre si próprios, apesar da solicitação da mídia. Ao mesmo tempo, o *Anonymous* teve grande sucesso no espalhar sua mensagem tão amplamente quanto possível, por todos os canais de mídia a seu alcance – em contraste com grupos criminosos que tratam de permanecer escondidos a todo custo. O *Anonymous* consegue alcançar visibilidade espetacular e invisibilidade individual simultaneamente. Mesmo depois de estudar o *Anonymous* há anos e de recentemente chegar a conhecer alguns de seus participantes

mais ativos (embora na maior parte das vezes apenas virtualmente) minha impressão acerca do grupo é a de figuras indistintas à espreita nas sombras.

TL;DR

Em junho do ano passado a OTAN publicou um relatório intitulado “Informação e Segurança da Informação” que demandava que o *Anonymous* fosse infiltrado e desmantelado: “Observadores notam que o *Anonymous* está se tornando cada vez mais sofisticado e tem o potencial para invadir arquivos governamentais, militares e corporativos vulneráveis”, diz o relatório. “Sabe-se que o grupo internacional e informal de hackers e ativistas tem hoje milhares de agentes e não tem regras nem rol de membros definidos.” Em julho, hackers do *Anonymous* infiltraram-se na OTAN poucos dias depois que 16 pessoas acusadas de serem *anons* foram presas nos Estados Unidos, 14 delas em conexão com a *Operação Payback* (dezenas de acusados já haviam sido presos no Reino Unido, na Espanha e na Turquia).

A impossibilidade de se formar qualquer imagem abrangente e consistente do *Anonymous* é precisamente o que torna o grupo tão perturbador para os governos. Até as prisões do último verão ele havia escapado eficazmente ao poder estatal. Mas mesmo enquanto fugia à vigilância, o *Anonymous* trabalhava para expor a coleta e mineração de dados pessoais por parte dos governos e corporações e, ao fazê-lo, esvaziou a noção de que existe algo tal como “informação confidencial”, em contraste com a informação na esfera pública. Esta diferença é um dos fundamentos do estado neoliberal, o mesmo meio pelo qual a individualidade é constituída e vigiada. O *Anonymous* deixou claro que não há diferença entre o que imaginamos ser nossa pessoa privada e nossa pessoa pública, entre indivíduos singulares e “divíduos” [sic] fragmentados, nos termos de Gilles Deleuze. Ou pelo menos ele revelou que a proteção da informação (que ajuda a garantir esta diferença) por um aparato de segurança benevolente é um mito. Ao mesmo tempo, o *Anonymous* apresentou seu próprio modelo – a prática do anonimato – para manter esta mesma distinção, sugerindo que os cidadãos precisam ser guardiães de sua própria individualidade ou determinar por si mesmos como e quando ela está reduzida a pacotes de dados.

Esta mensagem não é desvinculável da plataforma que o *Anonymous* estabeleceu para milhares de indivíduos articularem a dissensão coletivamente e combaterem ações corporativas e governamentais, tais como a aprovação do controverso *National Defense Authorization Act* na véspera do ano novo.

Ao fundir imprevisivelmente o ativismo convencional com a transgressão e a malandragem, o *Anonymous* capturou a atenção de uma variedade incrível de admiradores e de céticos. E mesmo enquanto capacitava indivíduos que participam em suas campanhas, a rede evitou firmemente todas as agendas reformistas, apontando sempre para o preocupante fato de que os canais políticos existentes muitas vezes não conseguem acomodar as demandas ou representar as necessidades da maioria das pessoas (ou provavelmente não acomodam ou representam), não importa o quão clara e corretamente elas sejam comunicadas.

Desde as prisões no último verão, o *Anonymous* se dispersou, tornando-se ainda mais descentralizado. Seus participantes se mudaram para nodos obscuros e se comunicam por canais privados na IRC. Até mesmo a rede IRC do *AnonOps* onde gastei tanto tempo no ano passado se desvaneceu por mais de um mês, como resultado de brigas internas e por um vigoroso ataque DDoS. Mas ao se enfurnarem os *anons* ainda mais na clandestinidade o alcance de seus ícones aumentou, especialmente depois que o *Anonymous* começou a atuar como uma ala crucial de relações públicas – embora informal – do *Occupy Wall Street* no verão, gerando vídeos e imagens e circulando informações em apoio aos objetivos do movimento (muitos *anons* se envolveram desde então em vários grupos do *Occupy* como organizadores ou como fornecedores de suporte tecnológico).

Um dos gestos mais poderosos do *Occupy Wall Street* foi o posicionar seu processo radicalmente democrático de tomar decisões, representado pelo espaço da Assembleia Geral, contra a reinante cleptocracia das corporações. Embora este tipo de horizontalidade tenha uma história rica, com muitas raízes, há uma ressonância particularmente forte na relação entre a estrutura formal e as aspirações políticas do *Anonymous*. E este está organizado não apenas em torno a uma estrutura democrática radical (às vezes caótica e anárquica), mas também em torno do próprio conceito de anonimato, aqui constituído como coletividade. A acumulação de demasiado poder – especialmente em um ponto único no espaço (virtual) – e prestígio não é apenas um tabu, mas algo muito difícil em termos funcionais.

O duradouro efeito do *Anonymous* pode ter tanto a ver com a facilitação de práticas alternativas de sociabilidade – rompendo o divisor ideológico entre o individualismo e o coletivismo – como com ataques a bancos monolíticos e a frágeis firmas de segurança. Esta é a natureza da ameaça representada pelo *Anonymous*, e está adequadamente simbolizada pela máscara de Guy Fawkes. Esta é uma caricatura do rosto de um fracassado regicida inglês do século XVI

e o mesmo nome de um feriado caracterizado por fogueiras que celebram a preservação da monarquia, usado por uma distópica revista em quadrinhos, depois por um filme de Hollywood como a cara do terrorismo anarquista e agora transformada em um ícone da resistência.

Tudo e nada ao mesmo tempo.

Bibliografia

BLOCH, E. **The Principle of Hope**. Boston: MIT Press, 1986.

CERTEAU, Michel de. **The Practice of Everyday Life**. Berkeley: University of California Press, 2011.

GRAEBER, D. **Possibilities: Essays on Hierarchy, Rebellion, and Desire**. Oakland: AK Press, 2007.

HOBSBAWN, E. **Primitive Rebels**. Manchester: Manchester University Press, 1971.

Poder e anonimato na sociedade de controle

Sérgio Amadeu da Silveira

Universidade Federal do ABC

A internet pode ser considerada o ícone da sociedade informacional e a maior expressão da sociedade de controle. Este texto pretende discutir que a crescente interatividade entre os indivíduos se dá a partir de intermediários tecnológicos baseados em arquiteturas de controle. Por isso, coloca a questão do anonimato como um dos mais importantes elementos para compreender a estruturação do poder em rede. Em um primeiro momento, a relação entre interatividade, anonimato e poder não aparenta proximidade. O esforço aqui realizado foi o de descortinar esses fluxos e suas múltiplas influências.

A denominada sociedade informacional para diversos autores, entre os quais Manuel Castells, pode ser definida pela superação das relações essencialmente industriais. Assim, a economia, a política e as práticas culturais no cotidiano têm na produção, armazenamento, processamento e distribuição de informações, os componentes mais valiosos da sociedade. É possível também vincular tais mudanças à reorganização do capitalismo que passaria a ser cognitivo, conforme a perspectiva de Ian Moulner-Boutang e de Maurizio Lazzarato. No capitalismo cognitivo, os processos de reprodução do capital não seguem simplesmente a lógica da repetição. Buscam a invenção constante e seguem a lógica da inovação. Por isso, o conhecimento é tratado como recurso estratégico e força produtiva direta.

As tecnologias mais valiosas no capitalismo cognitivo são as que tratam a informação e as que permitem uma manipulação de dados mais diretamente voltada à produção de conhecimentos, seja para a ciência, para a economia, seja para o poder ou para o entretenimento. O mercado capitalista industrial não desaparece, mas se converte em um mercado de produtos simples e de infraestrutura para as plataformas de cognição. Tudo que pode ser codificado o será. Os códigos permitem um tipo de tratamento matematizado da realidade que pode ser mais bem analisado pelas máquinas cibernéticas,

principalmente pelos computadores. A razão instrumental é cada vez mais voltada às trocas do mercado cognitivo.

Esta mercantilização extrema abarca todas as dimensões. O ideal científico de Bacon com base na livre circulação do conhecimento é subordinado à mercantilização cognitiva que exige o controle dos códigos, ou seja, de tudo que foi codificado, tal como ocorre atualmente com a biotecnologia e com as disputas pelo patenteamento genético. Contudo, como indicou Peter Pál Pelbart a mercantilização atinge também a dimensão dos afetos e permite consolidar um expressivo mercado simbólico, mobilizador das tendências de controle pela modulação dos gostos e pela constante reordenação dos produtos para atender a variação dos sentimentos.

A aparente homogeneização das subjetividades, das perspectivas e das visões de mundo não ocorre exceto em estruturas fundamentais para o capital e para a sua saúde econômico-financeira. Sem dúvida, o capitalismo cognitivo quer absorver todas as dimensões e camadas possíveis da vida. A truculência do capital no mundo industrial foi a principal matéria-prima das resistências que desembocaram na organização sindical e no associativismo dos proletários. A voracidade do capitalismo cognitivo aplainou o terreno para o surgimento de inúmeras conformações de resistência, entre as quais o ativismo hacker, as práticas de compartilhamento de bens imateriais e diversas manifestações culturais e étnicas disseminadas nas redes distribuídas.

A mercantilização de tudo promovida pelo capitalismo é a base da espetacularização do poder e do cotidiano, percebida por Guy Debord ainda no cenário industrial. A construção de uma indústria cultural e a popularização de aparelhos de comunicação foram essenciais para a massificação dos gostos. A venda contínua de produtos dependia da construção de apelos simbólicos e de estilos de vida a ser seguidos. A massificação era feita com o apelo a liberdade individual em que indivíduos somente se realizariam possuindo as mercadorias que comporiam o estilo de vida teatralizado e idealizado pelo capital. Assim a sociedade capitalista se construiu como uma sociedade de imagens. A disputa pelo poder de Estado, do mesmo modo, tornou-se dependente também dessas imagens. Sem comunicação de massa dificilmente teríamos o mercado de massas, sem o qual o capitalismo industrial não poderia se reproduzir na escala e velocidade que observamos em sua história. A criação contínua de novas e ininterruptas necessidades de consumo gerou uma sofisticada atividade de colonização do imaginário que também é componente das biopolíticas que emergiram ainda na sociedade disciplinar.

No cenário informacional, a biopolítica se alterou porque ocorreram mudanças que levaram as relações sociais se estruturarem principalmente como relações de controle, não mais principalmente como imposições disciplinares. No mundo industrial, a aceleração dos processos de comunicação essenciais ao capital, os processos científicos alavancados pelo Estado, as resistências no plano imaginário coletivo que surgiam ao lado das tendências compactadoras e homogeneizadoras, nos levaram ao mundo da cibernética, base da revolução informacional na segunda parte do século XX.

Biopolítica de modulação

Biopolítica é uma das formas do exercício do poder sobre a vida e sobre os seres vivos que Foucault considerou emergir a partir do século XVIII. Foucault dizia que o poder soberano, implantado na Europa quando surgem os Estados modernos, só poderia ser um poder maior sobre a vida a partir do momento no qual o soberano poderia matar. Tratava-se do “direito de fazer morrer ou de deixar viver”. De modo diferente, a biopolítica nasce quando se instala uma mudança massiva na política que resulta na instalação de um “direito de fazer viver e de deixar morrer” (FOUCAULT, 1999: 287).

A biopolítica teve sua origem em um contexto disciplinar. Ela não substituiu a disciplina, ao contrário, se beneficiou dela para se consolidar nas sociedades ocidentais. A biopolítica é uma tecnologia de poder. Enquanto a disciplina se dirigia ao corpo do indivíduo, a biopolítica tinha como foco a espécie, os seres vivos em sua totalidade. Assim, junto à anátomo-política do corpo cria-se a noção de população como problema político. A biopolítica considera a população como problema biológico, científico e estatístico. Essa tecnologia busca equilíbrios globais e se organiza por regulamentações de como viver e do que fazer para viver em sociedade.

Biopolítica designa pois essa entrada do corpo e da vida, bem como de seus mecanismos, no domínio dos cálculos explícitos do poder, fazendo do poder-saber um agente de transformação da vida humana. Um grupo de teóricos, majoritariamente italianos, propôs uma pequena inversão, não só semântica, mas também conceitual e política. Com ela a biopolítica deixa de ser prioritariamente a perspectiva do poder e de sua racionalidade refletida tendo por objeto passivo o corpo da população e suas condições de reprodução, sua vida. A própria noção de vida deixa de ser definida apenas a partir de processos biológicos que afetam a população. Vida inclui sinergia coletiva, a cooperação social e subjetiva no contexto de produção material e imaterial contemporânea, o intelecto geral. Vida significa inteligência, afeto, cooperação, desejo (PELBERT, 2011: 24).

Seguindo esta perspectiva aberta pelo alargamento do conceito de biopolítica e pela classificação proposta por Deleuze de sociedade de controle, podemos observar que a nova fase biopolítica busca alcançar a fonte de intersubjetividade dos viventes e se torna um conjunto de tecnologias que querem modular a espécie em sua vida social, por isso é uma biopolítica de modulação. Ela se organiza em um cenário de múltiplas ambivalências que constituem as sociedades em rede, hipercomunicacionais, a partir dos últimos anos do século XX.

É preciso resgatar que a comunicação social nas últimas três décadas do milênio anterior foi sendo gradativamente hegemonizada pelas tecnologias digitais. A intensidade comunicacional da sociedade, exigida pelo capitalismo praticamente em todas as suas dimensões, da bélica à financeira, se tornou fundamentalmente uma comunicação computadorizada, ou melhor, baseada em tecnologias cibernéticas de processamento das informações. É importante frisar que a cibernética estendeu as possibilidades da biopolítica. Os viventes nessas sociedades são ciberviventes. Viventes que se divertem, relacionam-se e trabalham em um mundo intermediado pelas tecnologias cibernéticas. Nesse contexto, a biopolítica adquiriu características mais complexas.

Para o criador da cibernética como um campo científico próprio, Norbert Wiener, autor de “Cybernetics or control and communication in the animal and the machine”, não há diferença significativa para o estudo do controle de máquinas ou de humanos. Wiener pensava que no “plano da engenharia da comunicação nos parecia... evidente que os problemas de engenharia de controle e engenharia de comunicação eram inseparáveis e se concentravam em torno da técnica da engenharia elétrica, senão em todo o conceito mais fundamental da mensagem, se transmitida através de elétrica, mecânica ou nervosa” (WIENER, 1961: 31).

A cibernética pode ser entendida como uma ciência da comunicação e do controle. Wiener considerava que os organismos para funcionarem precisavam de informações comunicadas do seu meio ambiente exterior e que grande parte das ações só poderiam ser compreendidas pela interação em uma causalidade circular que se baseia no constante processo de retroalimentação ou *feedback*. Ao analisar o pensamento de Wiener, Stephen Pfohl, afirmou que a cibernética “também procura monitorar, regular e modificar os circuitos dinâmicos de *feedback* que governam a continuidade, mas também a mudança desse mundo contingente” (PFOHL, 2001: 109). Para Pfohl, o pai da cibernética pensava sobre a modelação informacional de alguns mundos e a redução estatística

de outros. Pfohl percebeu o que Phillippe Breton chamaria de um novo tipo de pensamento utópico na visão de Wiener, consubstanciada na ciência da comunicação e do controle:

“O projeto utópico que se articula em torno da comunicação é ambicioso. Desenvolve-se em três níveis: uma sociedade ideal, uma outra definição antropológica do homem e uma promoção da comunicação como valor. Esses três níveis se concentram em torno do tema do homem novo, que chamaremos de Homo communicans”.

(...)

“O Homo communicans é um ser sem interior e sem corpo, que vive em uma sociedade sem segredo; um ser totalmente voltado para o social, que só existe através da troca e da informação, em uma sociedade tornada transparente graças às novas ‘máquinas de comunicação’” (BRETON, 1995: online).

Para Breton, Wiener pensa que “a vida não reside mais no biológico, mas na comunicação” (BRETON, 1995: on line). Essa nova perspectiva utópica que vê o homem como um ser essencialmente comunicativo e percebe seu interior como totalmente exterior. Para Breton, o homem de Wiener perde sua interioridade mítica e se torna um reagente, ou seja, “ele não age, reage”. Neste sentido, essa utopia não possui inimigos humanos. Para que se torne uma realidade, a humanidade deve combater o “ruído”, “a entropia, inimigo que tem influência, que ameaça até mesmo a dominar o mundo e que somente a ‘livre circulação de informações’ poderá conter” (BRETON, 1995: online).

Tanto o pensamento cibernético quanto as tecnologias construídas a partir desses ideais são constitutivas da sociedade informacional e, principalmente, do período que Deleuze denominou de sociedades de controle. Em uma entrevista para Antonio Negri, em 1990, Deleuze afirmou que estávamos “entrando na sociedade do controle que não funciona mais por confinamento, mas por controle contínuo e comunicação instantânea” (1992: 216). Também declarou que...

... a cada tipo de sociedade, pode se fazer corresponder um tipo de máquina... as máquinas energéticas para as de disciplina, as cibernéticas e os computadores para as sociedades de controle. (DELEUZE, 1992: 216)

(...)

... mas as máquinas não explicam nada, é preciso analisar os agenciamentos coletivos dos quais elas são apenas uma parte. face às formas próximas de um controle incessante em meio aberto, é possível que os confinamentos mais duros nos pareçam pertencer a um passado delicioso e benevolente... (DELEUZE, 1992: 216)

(...)

Controle é o nome que Burroughs propõe para designar o novo monstro, e que Foucault reconhece como nosso futuro próximo. Paul Virillo também analisa sem parar as formas ultrarápidas de controle ao ar livre, que substituem as antigas disciplinas que operavam na duração de um sistema fechado” (DELEUZE, 1992: 220).

(...)

não se deve perguntar qual é o regime mais duro, ou o mais tolerável, pois é em cada um deles que se enfrentam as liberações e as sujeições (DELEUZE, 1992: 220).

A biopolítica na sociedade aberta pelo controle cibernético é crescentemente de captação dos comportamentos dos ciberviventes, de retroalimentação da modulação dos interagentes em cada camada de frequência da vida. O indivíduo que vem do mundo moderno como um ser singular, único e “atomon”, palavra grega para indivisível, nas sociedades de controle torna-se divisível. O que interessa é cada vez mais os perfis que o cibervivente construiu serial ou simultaneamente e o potencial que cada perfil possui para a valorização do capitalismo cognitivo. A modulação dos ciberviventes gera valor e só pode ser efetuada em um contexto de hipercomunicação e enredamento digital do cotidiano.

Controles informacionais

Controle pode ser entendido como a capacidade que algo ou alguém possui de exercer fiscalização, monitoramento, regulação, domínio, condicionamento ou o comando da ação de objetos ou de seres vivos. Nesta definição, é possível perceber diversos níveis ou graus do ato de controlar que vão da simples possibilidade de observação e avaliação até o ato de comandar ou gerar determinado efeito. Independente de sua profundidade e desempenho, o controle somente pode ser exercido a partir da comunicação e de *feedbacks* ou retornos que tragam informação do controlado para o controlador.

Quando Deleuze declarou que as sociedades de controle estariam substituindo as sociedades disciplinares, percebeu que a crise generalizada de todos os meios de confinamento seria enfrentada com medidas de modulação dos comportamentos em espaços abertos. As tecnologias de informação são tecnologias de controle, cibernéticas. Seu uso generalizado permite a generalização das possibilidades de controle. Sem dúvida, uma grande corporação e um Estado possui maior capacidade de controle do que um cidadão comum. O controle está distribuído de modo assimétrico, apesar de todos que possuem habilidades necessárias poderem tentar rastrear, observar, influenciar e modular o comportamento de outros.

Inúmeras corporações capitalistas se especializaram em saber como nos comportamos, o que nos agrada ou nos repele, o que nos alegra e nos entristece. Estas informações passaram a ser mais facilmente obtidas quanto mais utilizamos as redes informacionais, que são, ao mesmo tempo, redes de comunicação e de controle. A extração das oscilações de humor, e dos afetos, traz novas possibilidades de rendimentos e torna-se uma das principais atividades das novas formas de reprodução do capital. Se o Estado Chinês pode filtrar o tráfego de dados da Internet e identificar dissidentes de seu regime a partir do escaneamento de *e-mails*, as empresas de seguros podem utilizar os rastros digitais dos cidadãos para formar um banco de dados que informe as doenças preexistentes de seus clientes. Com tais informações, os convênios podem maximizar seus ganhos e reduzir possíveis perdas indesejáveis com tratamentos dispendiosos.

Para avançar na compreensão efetiva dos controles que estruturam as sociedades informacionais é possível elencar os tipos principais de controle e suas finalidades. Eles constituem uma nova biopolítica, novos modos regulamentadores da vida social ultrapassando as tecnologias disciplinares dos ambientes fechados. O quadro a seguir seleciona os controles mais relevantes:

TIPO	FINALIDADE
PROTOCOLOS	Controlam a comunicação em rede e as arquiteturas de informação.
FORMATOS	Controlam a memória e o modo de acessá-la.
LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO	Controlam os modos de ver e organizar a inteligência e os desejos.
RASTROS DE NAVEGAÇÃO	São a base do controle de tudo que fazemos no ciberespaço.
ACESSO	Técnicas de bloqueio e permissão de uso ou navegação em plataformas e tecnologias informacionais.

A sociedade de controle é fundamentalmente informacional, digital e cibernética. Devido a uma série de fatores que se inter-relacionaram a partir da segunda metade do século XX, podemos observar a disseminação das máquinas de processamento de informação que se tornaram gradativamente meios de comunicação quando ligadas em rede. Estas redes cibernéticas se expandiram e se tornaram comunicacionalmente hegemônicas já no final da primeira década

do século XXI. A comunicação em redes digitais e cibernéticas é definida por protocolos de comunicação. Alexander Galloway descreveu o seguinte cenário:

O diagrama é a rede distribuída, de forma estrutural, sem centro, que lembra uma teia ou uma malha. A tecnologia é o computador digital, uma máquina abstrata capaz de realizar o trabalho de qualquer outra máquina (desde que possa ser descrita de forma lógica). O estilo de gestão é o protocolo, o princípio da organização nativo dos computadores em redes distribuídas (GALLOWAY, 2004: 3).

A internet é a maior expressão de uma sociedade controle. Sua viabilidade se dá pelos protocolos que definem como uma rede deve receber um dado, utilizá-lo e enviá-lo. Os protocolos podem ampliar ou restringir nosso modo de comunicação em rede. Só é possível navegar na internet aceitando instalar no computador seus protocolos básicos, o conjunto TCP/IP. Os protocolos da internet asseguram um controle técnico da comunicação sem exigir que as pessoas se identifiquem civilmente para poder se comunicar. Apesar de controlarem o conjunto das possibilidades de interação na rede, os protocolos da internet foram desenvolvidos para assegurar a liberdade de expressão, navegação e criação de novas tecnologias, dispensando a identificação.

Em um cenário de comunicação digital, os formatos definem como podemos armazenar nossas informações e como podemos acessá-las no futuro. Os formatos proprietários têm, em geral, suas especificações fechadas. Isto quer dizer que o modo como os softwares interpretarão ou lerão esses formatos dependerá do interesse, vontade ou necessidade de seu desenvolvedor, a empresa que detém a sua codificação. No mundo digital, a leitura de formatos não é direta, ela sempre é intermediada por softwares. Por isso, os formatos fechados preocupam muito por não serem transparentes e exigirem que sua leitura futura dependa de engenharia reversa caso as empresas proprietárias que os mantêm busquem dificultar o seu resgate. Os formatos definem modos de controle de acesso as nossas memórias cibernéticas.

As linguagens de programação permitem construções lógicas limitadas por seus parâmetros. Elas definem como podemos ver determinado problema e permitem um campo limitado de soluções. A cibernética é totalmente dependente de linguagens de programação e de algoritmos. Os programas ou softwares são possibilidades construídas por viventes que manipulam linguagens de programação. Eles embutem visões de mundo e definem limites de uso de uma solução informacional. Os programas ou softwares estão presentes em

todas as formas de comunicação digital, sendo os principais intermediários da comunicação realizada por máquinas de processamento de informações. A comunicação em rede praticamente transformou o software em mídia.

Ao usar os softwares e os protocolos básicos para acessar qualquer aplicação ou área da internet, necessariamente os internautas deixam um rastro digital. Este rastro é utilizado atualmente para saber qual o número de IP (endereço da rede) acessou determinado *site*, qual o horário de acesso, quais páginas visitadas, quanto tempo foi utilizado na visualização de cada página, entre outras informações. Os rastros digitais são a base do controle de tudo o que fazemos no ciberespaço. Não há como interagir na internet sem utilizar uma máquina com um endereço IP. Sem o IP, um computador não conseguiria nem mesmo trazer as informações contidas em uma home page qualquer. Os protocolos da internet exigem que as máquinas comunicantes sejam localizáveis, mesmo que por um período ínfimo.

Os rastros digitais são cada vez mais valiosos. São a base para a publicidade e para o posicionamento de diversos serviços na rede. Estão definindo a ação de investidores e, em breve, poderão se tornar derivativos nos mercados futuros. Rastros digitais também podem ser utilizados como instrumentos políticos e judiciais. Os chamados logs de acesso e de navegação são exigidos em diversos países para tentar identificar internautas que devem ser processados ou detidos por violarem alguma determinação legal. A indústria do *copyright* é uma das principais interessadas em tornar obrigatório que os provedores de acesso observem os fluxos de informação de seus usuários e guardem seu histórico de navegação, ou seja, seu rastro digital.

O controle de acesso é um dos principais instrumentos de poder de uma sociedade em rede. O sociólogo Manuel Castells escreveu que uma das “formas mais cruciais de poder seguem a lógica do poder para criar redes (*network-making power*)” (2009: 76). Quem cria redes e as programa ou reprograma pode ter o controle de quem nela navega. Pode definir um tipo de acesso que somente pode ser realizado por senhas cujo conhecimento das mesmas está sob sua guarda. O controle do acesso pode ser efetuado somente a partir da instalação no computador do usuário de pequenos programas que informem o controlador sobre sua navegação ou aspectos de seu comportamento online.

A comunicação em rede é uma comunicação cibernética. A internet é uma rede de controle que se baseia em protocolos que guardam a ideologia libertária e liberal de seus arquitetos. É importante notar que a liberdade de navegação na rede sem a obrigação de autenticação em centros obrigatórios, bem como, a possi-

bilidade de criação de novos conteúdos, formatos e protocolos, sem a necessidade de autorização de governos ou corporações só é possível pelo tipo de controle que foi pensado e executado. Não surgiram de uma determinação da natureza, muito menos de uma necessidade técnica. A existência de um tipo de controle que assegura as liberdades descritas é uma construção histórica entre tantas que poderíamos vivenciar. Todavia, a internet comporta diversas ambiguidades, fruto da complexidade técnica e das disputas entre as visões de mundo de seus artífices. Talvez a mais curiosa seja a convivência de uma estrutura de IPs distribuída e uma estrutura de DNS (nomes de domínio) extremamente centralizada.

Comunicação em rede e anonimato

Uma das questões mais complexas da sociedade informacional é a relação entre anonimato e controle. Para equacioná-la, precisamos detalhar seus componentes. A comunicação atual tem dois estados fundamentais: a comunicação face a face (analógica) e a comunicação intermediada (que é cada vez mais digital). Devido às características booleanas, o digital constituiu-se como uma metalinguagem que só pode ser praticada/executada por softwares e diagramada pelos protocolos de rede. Desse modo, o controle tecnológico das redes é uma típica manifestação do biopoder na sociedade informacional, digitalmente organizada. Assim, o controle técnico das redes define o controle dos corpos virtuais digitalizados.

Neste contexto, as redes digitais cibernéticas foram construídas para garantirem o sucesso das interações. A velocidade e qualidade da comunicação dependem de controles precisos. Além disso, quanto mais distribuída for a arquitetura da rede tanto mais será necessário que os protocolos de controle da comunicação funcionem bem para superar os diversos erros nos longos trajetos que permitem um computador encontrar o outro, em bilhões de caminhos possíveis. Computadores precisam ser localizáveis na rede para aqueles que com eles interagem. Pessoas que operam esses computadores não precisam ser civilmente identificadas. A internet teve seus protocolos fundamentais escritos por pessoas que defendiam o anonimato na navegação.

Para navegar na internet, na maioria dos países democráticos, não é necessário vincular o número de IP que o computador utiliza na navegação com a identidade civil do seu usuário. Isto é considerado importante para assegurar a privacidade em um cenário de rastros digitais e de *cookies*, um conjunto de dados inseridos no navegador do usuário pelo servidor de páginas de um *site* acessado,

além de outras técnicas de identificação e cruzamento de informações sobre quem navega. Aqui é decisivo reparar que o controle não é um elemento central ou alocado na máquina de espionagem estatal, não é um panóptico nem passa pela figura de um Big Brother. A sociedade de controle distribuiu as possibilidades de rastreamento. Todos que possuem habilidades podem estudar os protocolos das redes e suas interfaces de programação para criar rastreadores digitais.

Essa capacidade distribuída de captação e análise dos rastros é um recurso valioso do capitalismo cognitivo. Corporações capitalistas disputam quem melhor mapeia a rede e seus usuários para modular seus comportamentos e incitar seus desejos. Milhares de Terabytes são armazenados para serem “minerados” com o objetivo de encontrar informações de maior valor seja para a publicidade ou para o comércio eletrônico. Por isso, quanto mais os viventes utilizarem a internet em seu cotidiano tanto mais serão ciberviventes, ou seja, terão o conjunto de suas vidas submetidas ao controle e a captação de seus rastros digitais. Neste contexto, os hackers tornam-se mais perigosos para o Capital que os crackers. Os hackers conseguem embaralhar e apagar seus rastros o que gera prejuízos ao pleno exercício distribuído do controle pelo Capital, o que é cada vez mais essencial à sua reprodução.

Um dos fenômenos mais curiosos da atual fase da sociedade de controle se dá com a atividade de segurança do capital. A segurança privada do mundo industrial se restringia a proteger determinada propriedade particular e seus bens. O papel de buscar e encontrar o criminoso real ou em potencial era da patrulha policial, organização típica do Estado. Por isso, chamávamos de milícias privadas a ação de segurança punitiva feita por um empresário além de sua propriedade. Na sociedade de controle distribuído, assistimos à “desestatização” do patrulhamento. As redes digitais viabilizaram a segurança intrusiva, ativa, não defensiva. Esta segurança acompanha o internauta e sua navegação para identificar atividades suspeitas e *sites* que devem ser considerados criminosos. Os bancos e instituições financeiras são os que mais têm empregado softwares que são instalados nos computadores dos seus clientes, sem necessariamente uma permissão, que visam acompanhar a sua navegação e enviar aos serviços de segurança privada contratados as informações sobre possíveis *sites* clonados e outros mecanismos de fraude.¹

¹ Veja a descrição do software GBUSTER e os debates nas listas de discussão sobre os seus efeitos: <http://social.msdn.microsoft.com/forums/pt-BR/aspnetpt/thread/9bc0cfad-24ef-4fa9-8091-339664e2ee26> (último acesso 10/02/2012). Observe os debates em outro Fórum: <http://www.babooforum.com.br/forum/index.php?/topic/203816-g-buster-browser-defense/> (último acesso 10 fev. 2012).

Sem dúvida, pouco importa para a instituição financeira quem é o cibervivente que teve softwares de acompanhamento de navegação instalados em sua máquina. O importante é que seu comportamento seja modulado e que produza informações importantes para a área de marketing e de segurança bancária. Contudo, nosso sistema judicial atua sobre pessoas com nome e RG, sobre indivíduos portadores de identidades civis. Por isso, os bancos e seus lobistas também querem o fim da navegação anônima na rede. Querem a identificação plena dos ciberviventes o que nos remete à combinação da sofisticada captura de rastros das máquinas com a atuação sobre os corpos dos viventes, como nos tempos áureos da supremacia das disciplinas.

Seguindo esta lógica, há alguns projetos de Lei no Brasil que buscam reduzir ou eliminar o anonimato na navegação nas redes digitais. Além do conhecido projeto de Lei de Crimes na Internet que recebeu a alcunha de AI-5 Digital, podemos observar de modo claro a intenção de identificação plena dos ciberviventes do Projeto de Lei do Senado 494 de 2008 que trata da guarda de dados cadastrais dos usuários da internet:

“Art. 4o A atribuição de endereços IP fica condicionada ao prévio cadastro do destinatário junto ao atribuidor.

Parágrafo único. O cadastro a que se refere o caput deste artigo deverá conter, no mínimo:

I – nome, firma ou denominação;

II – número válido de inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas (CPF) ou no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ);

III – outros dados que permitam a identificação do código de acesso de origem da conexão, na forma do regulamento”.

A indústria de *copyright* também quer a identificação civil dos ciberviventes, pois acredita que conseguirá coibir as práticas de compartilhamento de arquivos digitais se puderem processar exemplarmente alguns interagentes e intimidar os demais. Os intermediários do *copyright* e rentistas do conhecimento buscam ampliar as penas e a amplitude das leis de criminalização da cópia nas redes. Sua perspectiva é claramente disciplinar e intimidatória. Por isso, propõe leis como a Hadopi, que exige que os internautas que compartilham arquivos musicais em redes P2P sejam civilmente identificados e punidos.

Simultaneamente, mas principalmente, as corporações do capitalismo cognitivo buscam extrair dos ciberviventes as informações sobre seus comportamentos e sentimentos que melhorem seus produtos ou que gerem invenções a partir da apropriação privada da inteligência coletiva. Tal controle por modula-

ção não quer impedir a ação do cibervivente, quer simplesmente observá-lo em campo aberto, deixá-lo completamente livre para que faça tudo o que quiser, desde que gere informações para compor o seu perfil e a tendência dominante nas redes. O Google, e seu gigantesco banco de dados, tem plena condição de vender não somente *links* patrocinados, mas também informações preciosas a partir da análise da massa de dados que possui sobre milhões de ciberviventes de diversas nacionalidades. Outro tipo de controle é o praticado pela empresa Phorm² que tem o objetivo de acompanhar a navegação dos ciberviventes a partir da conexão física à rede. Todos os *sites* visitados, o horário e o tempo de navegação em cada página, os links clicados, os comentários escritos, enfim toda a navegação do cibervivente é armazenada em um banco de dados que permite aos seus detentores extrair o melhor “conjunto de ciberviventes” para determinado produto ou peça publicitária.

Fica evidente que as possibilidades de acompanhamento, análise e valoração da ação dos ciberviventes nas redes de controle despertam muitos ativistas e pesquisadores para a enorme dificuldade de manter a privacidade como um princípio válido e executável nas sociedades em rede. Os aparatos de controle são plutocraticamente mercantilizados. Até o “inofensivo” Windows Media Play permite que o mecanismo de DRM (Digital Rights Management) nele embarcado, vasculhe o computador do usuário, nos seguintes termos: “DRM significa gerenciamento de direitos digitais. DRM é uma tecnologia usada pelos provedores de conteúdo, como lojas on line, para controlar como os arquivos de música e de vídeo digitais obtidos deles são usados e distribuídos. As lojas on line vendem e alugam músicas e filmes com DRM aplicado a eles. (...) Quando você tenta usar um arquivo protegido no Player, ele verifica se você tem direitos de uso de mídia válidos instalados no computador”.³

Diante da mercantilização da codificação e captura das condutas, afetos, interesses, enfim dos comportamentos, a privacidade torna-se completamente fragilizada e convertida em preocupação inexpressiva e maníaca. A privacidade

² Phorm Home: <http://www.phorm.com/> (último acesso: 22 fev. 2012). The Phorm files: http://www.theregister.co.uk/2008/02/29/phorm_roundup/ (último acesso: 22 fev. 2012). Phorm ‘illegal’ says policy group: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/7301379.stm> (último acesso: 22 fev. 2012). Parceria entre Oi e Phorm na mira do Cade e da Justiça por causa de ferramenta que identifica: <http://oglobo.globo.com/economia/parceria-entre-oi-phorm-na-mira-do-cade-da-justica-por-causa-de-ferramenta-que-identifica-2997582> (último acesso: 22 fev. 2012).

³ DRM do Windows Media Player: perguntas frequentes. <http://windows.microsoft.com/pt-BR/windows-vista/Windows-Media-Player-DRM-frequently-asked-questions> (último acesso: 22 fev. 2012).

é a habilidade de uma pessoa em controlar a exposição e a disponibilidade de informações acerca de si. Relaciona-se com a capacidade de existir na sociedade de forma anônima (inclusive pelo disfarce de um pseudônimo ou por uma identidade falsa). Existem graus de privacidade relacionados a graus de anonimato. Chris Nicoll afirmou que “um nome é apenas uma das muitas pistas para a identidade” (99). Nicoll faz três importantes considerações sobre a definição e a classificação do anonimato. Primeiro, pode-se notar que não existe um único modo ou versão do anonimato, ou seja, existem diversos graus daquilo que pode ser considerado anônimo. Segundo, o grau de anonimato que uma pessoa pode desejar dependerá de suas circunstâncias. Um criminoso vai se esforçar para esconder todos os elementos de sua identificação. Um internauta não. Terceiro, as pessoas não se apresentam com a mesma face (identidade) para as outras.

Assim, o anonimato se relaciona com a privacidade e com o controle de modo complexo. A mercantilização dos rastros digitais e a análise de dados armazenados como força produtiva do capitalismo cognitivo é um dos componentes fundamentais da sociedade de controle distribuído. A capacidade de coletar, armazenar, processar e analisar os rastros digitais tornam-se um novo tipo de poder que provisoriamente denomino de “poder de análise”. Apesar das técnicas de controle estar distribuídas, há assimetrias nas possibilidades de coleta, processamento e análise de informações, ou seja, existem grandes diferenças no “poder de análise”. Um provedor de conexão tem mais “poder de análise” que um blogueiro. Já o “poder de análise” da direção do Facebook é bem maior que o da direção do UOL. Por sua vez, atualmente a direção do Google tem muito mais recursos deste poder que o Facebook.

Direito de não ser rastreado

Na sociedade informacional que se estruturou como uma sociedade de controle distribuído, operada pelo capitalismo cognitivo, tem no anonimato e na privacidade, simultaneamente, uma forma de superação de um totalitarismo sociotécnico e de uma razão instrumental, bem como, é um elemento de desvalorização do Capital. Por isso, tanto o aparato hacker de proxies anônimos, de criptografia e de tecnologias anticontrole devem ser observados do ponto de vista de uma nova cidadania. Além disso, necessitamos discutir o direito de não ser rastreado, o direito de não ter o nosso perfil construído e o direito de não ter o comportamento analisado.

Referências bibliográficas

- BRETON, Phillipe. Norbert Wiener e a emergência de uma nova utopia. <http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol1/breton.html> Último acesso: 20 fev. 2012.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999 (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1).
- CASTELLS, Manuel. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza Editorial, 2009.
- DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. EbookLibris. Disponível: <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/socespetaculo.html> Último acesso: 10/02/2012.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34. 1992.
- FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GALLOWAY, Alexander. **Protocol: how control exists after decentralization**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- GORZ, André. **O imaterial: conhecimento, valor e capital**. São Paulo: Annablume, 2005.
- LAZZARATO, Maurizio. **As revoluções do capitalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- MOULIER-BOUTANG, Yann. O território e as políticas de controle do trabalho no capitalismo cognitivo. In: **Capitalismo Cognitivo: trabalho, redes e inovação** / Giuseppe Cocco; Alexander Patez Galvão; Gerardo Silva (orgs.). Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- NICOLL, Chris. Concealing and revealing identity on the Internet. In: **Digital Anonymity and the Law: Tensions and Dimensions** / Editores: C. Nicoll; J. E. J. Prins; M. J. M. van Dellen. The Netherlands: The Hague, 2003.
- PELBART, Peter Pál. **Vida capital: ensaios de biopolítica**. São Paulo: Iluminuras, 2009.
- PFOHL, Stephen. **O delírio cibernético de Norbert Wiener**. Revista FAMECOS. Porto Alegre: n. 15, agosto 2001.
- SILVEIRA, Sergio Amadeu. **Redes cibernéticas e tecnologias do anonimato**. Comunicação & Sociedade, Ano 30, n. 51, p. 113-134, jan./jun. 2009.
- WIENER, Norbert. **Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine**. Paris, (HERMANN & CIE) & Camb. Mass. (MIT Press), 1961.

Internet e governo aberto: uma análise exploratória de iniciativas em municípios brasileiros

Fabio B. Josgrilberg
Leandro Carrera
Camila Miranda Franciscón
Jamile Bittar*

Uma vez mais, um meio de comunicação, a internet, nutre a esperança de melhoria nos processos democráticos. Não se trata de uma novidade. O advento de objetos técnicos comunicacionais, de um modo geral, sempre alimentou sonhos de socialização do conhecimento e de reforço de princípios da democracia. Foi assim com a imprensa, com o rádio, com a TV e, como já se sabe, é assim com o ciberespaço (BENKLER, 2006; CASTELLS, 2008).

Desta vez, o novo sonho atende pelo nome de governo a aberto. As atuais tecnologias de informação e comunicação fomentam novas possibilidades de participação civil em processos democráticos, bem como nutrem a esperança de uma gestão pública mais transparente. A relevância do tema fica evidente em iniciativas governamentais por meio da Open Government Partnership (vide <http://www.opengovpartnership.org/>), que já conta com 55 países oficialmente envolvidos, sendo o governo brasileiro membro fundador com Indonésia, México, Noruega, Filipinas, África do Sul, Reino Unido e Estados Unidos. Outro fórum de evidente relevância para os debates sobre a abertura de governo é

* Todos os autores integram o projeto de pesquisa *Urbetic: um estudo comparativo de infovias municipais brasileiras*, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). Dr. Fabio B. Josgrilberg é doutor em Ciências da Comunicação, docente do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade Metodista de São Paulo e líder do grupo URBETIC e da pesquisa aqui apresentada. Dr. Leandro Carrera é doutor em Ciências Políticas, docente e pesquisador associado ao Public Policy Group da London School of Economics and Political Science. Camila Miranda Franciscón é estudante de Jornalismo na Universidade Metodista de São Paulo e bolsista de treinamento técnico 1 (FAPESP). Jamile Bittar é estudante de Jornalismo na Universidade Metodista de São Paulo e bolsista de treinamento técnico 1 (FAPESP).

o W3C (World Wide Web Consortium, <http://www.w3.org/>), cujas atividades incluem grupos de trabalho com foco em governo eletrônico e abertura de dados (<http://www.w3.org/2011/03/egov-activity-proposal/>).

Em sentido lato, a definição de governo aberto exige pensar a gestão pública sob três dimensões, a saber: colaboração, participação e transparência (“Open Government Directive”, [s.d.]; (NOVECK, 2009; SCHULER, 2010; O’REILLY, 2010; CÉSAR CALDERÓN & SEBASTIÁN LORENZO, 2010). Nesta pesquisa, buscou-se identificar de maneira exploratória condições socioeconômicas que poderiam, por hipótese, constituir solo fértil para iniciativas de governo em municípios brasileiros. O estudo foi desenvolvido por meio de *fuzzy-set qualitative comparative analysis* (fsQCA).

Os resultados indicam que a abertura de governo via internet ainda é pequena, mas que, quando ocorrem, fatores como IDH, condições de acesso, tamanho da população ou posicionamento político-partidário, isoladamente, não são suficientes para induzir à utilização da internet para esses fins. No entanto, de maneira combinada, as condições analisadas oferecem uma solução complexa com cobertura de 73% dos casos que apresentaram iniciativas de governo aberto. Nesses resultados combinados, foi possível perceber a recorrência de “alto IDH” e “alta condição de acesso em cidades com populações menores que 751 mil habitantes” na solução oferecida, permitindo formular uma nova hipótese sobre a influência dessas condições socioeconômicas e infraestruturais na abertura do governo via internet. A análise detalhada dessas soluções será feita adiante.

O caminho das iniciativas de governo aberto via internet se construiu na esteira de sonhos alimentados pela adoção de tecnologias de informação e comunicação no campo da gestão pública. Nesse percurso, emergiram ideias e-gov, e-democracia, governo 2.0, ciberdemocracia, dentre outras variações que podem dar mais ou menos ênfase a aspectos tecnológicos ou culturais. Não há espaço aqui para tratar dessas variações conceituais, mas é possível resumir as diferenças em ênfases dadas a serviços e processos de gestão, por um lado, e às possibilidades de participação, colaboração e transparência por outro.

A expressão “governo aberto ganhou força em escala global com a ascensão do governo Barack Obama. Assim que assumiu, logo no primeiro dia, Obama publicou o memorando sobre transparência e governo aberto (“Transparency and Open Government | The White House”, 2009). Em dezembro de 2009, o governo publicou ainda a Open Government Directive (“Open

Government Directive”, [s.d.]), estabelecendo prazos para tomada de providências sobre o tema.

Os princípios desses documentos norteadores do governo recém-eleito já vinham sendo burilados pela equipe de Obama durante a campanha, tomando uma dimensão maior após a eleição pelo blog de apoio à transição *Change.gov*. Neste, os gestores já se aventuravam em iniciativas como o *Citizen’s Briefing Book* (canal para sugestões ao governo), *Join the Discussion* (interação com a equipe responsável pelas novas políticas do governo), *Your Seat at the Table* (agenda de reuniões com espaço específico para envio de sugestões) e *Open for Questions* (espaço para perguntas feitas pelos cidadãos).

Obama consagrou três princípios fundamentais: o governo deve ser transparente, participativo e colaborativo. Segundo o Memorando, a transparência promove *accountability*. A proposta é publicar a informação o quanto antes, de maneira fácil e acessível ao público. A participação, no mesmo documento, aparece muito mais como a possibilidade de contar com o conhecimento disperso dos cidadãos e cidadãs para a tomada de decisão, desenvolvimento de políticas públicas e melhorias dos processos administrativos. Já a colaboração, seria uma maneira de envolver os cidadãos e cidadãs na gestão executiva do governo em si por meio de ferramentas, métodos e sistemas inovadores. Colaboração, aqui, aparece com um sentido muito próximo de cooperação (“Transparency and Open Government | The White House”, 2009).

Nenhum dos princípios anunciados pelo governo Obama é novo se pensado individualmente ou à luz da história da democracia. Mesmo a iniciativa de governo aberto dos Estados Unidos ainda carece de avaliações que possam verificar o seu sucesso ou não. Contudo, a iniciativa do governo norte-americano acabou por atrair a atenção de ativistas, pesquisadores e jornalistas e ajudou a promover o debate sobre a ideia de governo aberto. No Brasil, o tema se torna oficialmente de interesse federal a partir de decreto presidencial de 12/9/2011 (“Decreto Presidencial – Plano de Ação Nacional sobre Governo Aberto”, 2011).

No Brasil, as iniciativas de abertura de governo já eram induzidas na direção da transparência, em alguma medida, por marcos legais como a Lei Complementar n.º 131, de 27 de maio de 2009, que acrescenta dispositivos à Lei Complementar n.º 101, de 4 de maio de 2000 (Lei de Responsabilidade Fiscal). Os exemplos são os mais variados. Há iniciativas em todos os níveis de governo, como no município de Curitiba (PR, <http://www.curitibaaberta.curitiba.pr.gov.br/>), portais estaduais como o do Ceará (CE, [127](http://transparencia.</p></div><div data-bbox=)

ce.gov.br) e mesmo o Portal da Transparência do governo federal (<http://www.portaldatransparencia.gov.br>).

Os portais de transparência, em geral, variam quanto ao conteúdo publicado, refinamento das ferramentas de busca, padrão de publicação dos dados, tanto do ponto de vista de conteúdo quanto de formato (código aberto ou não), atualização dos dados e séries históricas disponíveis para consulta. Mesmo com limites diversos, a obrigação legal de promover a transparência já mobilizou setores da sociedade civil com projetos para monitoramento da abertura dos governos ou para fazer uso dos dados disponibilizados.

A ONG Contas Abertas, por exemplo, além de cobrir a execução orçamentária de segmentos do governo, promover casos de sucesso e workshops sobre o tema, criou um índice da transparência em que avalia portais do gênero quanto ao conteúdo, série histórica publicada e usabilidade do portal. No índice citado, o Portal da Transparência do governo federal figura como líder, seguido dos portais dos governos de São Paulo e Pernambuco (Contas Abertas, 2011). Em outra frente de atuação, movimentos como o Transparência Hacker (<http://thacker.com.br>) mobilizam ativistas e especialistas em torno de iniciativas que visam ao desenvolvimento de aplicativos que façam uso dos dados publicados pelos governos.

Mesmo que seja correto afirmar que a Lei Complementar nº 131 induziu à publicação de execuções orçamentárias, dentre outros dados do governo, não obstante a falta de uma regulamentação sobre padrões de publicação, deve-se perceber que há outros dispositivos em seu texto que estão ainda mais precariamente adotados, a saber, em seu Artigo 48, Parágrafo Único:

A transparência será assegurada também mediante:

I – incentivo à participação popular e realização de audiências públicas, durante os processos de elaboração e discussão dos planos, lei de diretrizes orçamentárias e orçamentos (Brasil, 2009).

Mais recentemente, a partir de 18 de maio 2012, passou a vigorar a exigência de que cidades com mais de 10 mil habitantes são obrigadas a publicar em tempo real ou diariamente informações de execução orçamentária na internet, conforme a Lei Geral de Acesso à Informação Pública, 12.527/2011, que avança na cobrança por transparência do governo na internet. Como esta pesquisa foi realizada em 2011, não houve tempo hábil para avaliar a implantação da referida lei.

Também em 2011, a presidenta Dilma Roussef instituiu por decreto presidencial o Plano Nacional de Governo Aberto com diretrizes específicas para:

- I – aumento da disponibilidade de informações acerca de atividades governamentais, incluindo dados sobre gastos e desempenho das ações e programas;
- II – fomento à participação social nos processos decisórios;
- III – estímulo ao uso de novas tecnologias na gestão e prestação de serviços públicos, que devem fomentar a inovação, fortalecer a governança pública e aumentar a transparência e a participação social; e
- IV – incremento dos processos de transparência e de acesso a informações públicas, e da utilização de tecnologias que apoiem esses processos (Civil, 2011).

Os resultados do decreto presidencial sobre governo aberto ainda não podem ser avaliados. Em larga medida, o decreto buscou integrar diferentes ações que já ocorriam em âmbito federal, buscando um movimento mais sinérgico, dando mais celeridade a novas iniciativas e caracterizando uma ação coordenada da presidenta Roussef. O número de consultas públicas, particularmente via internet, por exemplo, já estava aumentado antes do decreto, vide, por exemplo, o debate sobre nova Lei do Direito Autoral ou o Marco Civil da Internet, ambos promovidos pelo governo federal.

Há de se verificar, futuramente, se a ação do governo federal pode ter algum efeito na promoção da cultura de governo aberto nos municípios. Em várias cidades as estratégias de trabalho como o orçamento participativo via internet, e outros processos similares, já estão em vigor. Da mesma forma, portais de transparência pública também podiam ser encontrados.

Em uma perspectiva mais teórica, a definição do conceito de governo aberto é motivo de disputas. Calderón e Lorenzo (CÉSAR CALDERÓN & SEBASTIÁN LORENZO, 2010, p. 11), por exemplo, definem governo aberto como:

aquel que entabla una constante conversación con los ciudadanos con el fin de oír lo que ellos dicen y solicitan, que toma decisiones basadas en sus necesidades y preferencias, que facilita la colaboración de los ciudadanos y funcionarios en el desarrollo de los servicios que presta y que comunica todo lo que decide y hace de forma abierta (CÉSAR CALDERÓN & SEBASTIÁN LORENZO, 2010, p. 11).

No centro da definição dos autores está a comunicação. A ideia central parece a promoção da “conversa” para a tomada de decisões. Não estão em questão, ao menos em primeiro plano, as estratégias para a promoção de

processos decisórios diretos pela internet. O debate sobre o governo aberto parece girar em torno do acesso à informação, canais de comunicação e possibilidades de colaboração entre governo e os demais atores sociais, organizados formalmente ou não.

Sob outra perspectiva, é possível verificar propostas sobre governo aberto que se inspiram claramente na arquitetura distribuída da internet. Por exemplo, Douglas Schuler, presidente do Public Sphere Project, logo após reconhecer que o termo governo aberto ainda está em construção, sugere: “Governo aberto pode significar governança totalmente distribuída; o fim do governo com o único órgão governante”¹ (SCHULER, 2010, p. 93). Apenas a título de contextualização, a afirmação se dá em meio à discussão sobre um governo melhor e não sobre o tamanho da máquina pública, ou seja, não se insere na solução simplista de redução do Estado.

As possibilidades da rede distribuída também inspiram Tim O’Reilly a propor uma concepção de governo como plataforma (O’REILLY, 2010). Trata-se aqui do mesmo consultor que cunhou o termo Web 2.0, adotado pelo mercado e visto com restrições por setores da academia, pois, a rigor, o desenvolvimento da internet já previa ou possuía os atributos da tal Web 2.0. No caso de O’Reilly, de maneira relativamente previsível, trata-se de pensar um Governo 2.0.

Não se pode deixar de observar que o impacto de tal concepção de governo 2.0, se levada a cabo sem uma avaliação criteriosa, apresenta riscos políticos relevantes. Em sua proposta de “governo como plataforma”, O’Reilly sugere que o “governo é mais um organizador e um possibilitador, antes mesmo de ser a motriz da ação cívica”.² (O’REILLY, 2010, p. 13). Sua posição busca contrapor-se ao modelo “vending machine government” (KETTLE *apud* O’REILLY 2010:13). O’Reilly questiona esse modelo que pressupõe simplesmente o pagamento de impostos e a expectativa de serviços pelos cidadãos e cidadãs (*vending machine*) em favor da atuação governamental como gestor de um ecossistema que favoreça a participação e colaboração dos diversos atores sociais – a inspiração assumida é Eric Raymond, autor de *The Cathedral and the Bazaar* (1999), uma das referências do movimento de softwares abertos.

¹ Tradução livre dos autores de “open government might mean totally distribute governance, the end of government as the sole governing body” (SCHULER, 2010, p. 93).

² Tradução livre dos autores de “government is a convener and an enabler rather than the first mover of civic action” (O’REILLY, 2010, p. 13). Optou-se por organizador para caracterizar aquele que reúne as pessoas.

Em resumo, a proposta é pensar o governo como um gestor de um mercado aberto e não como um vendedor único de serviços.

Mesmo diante das possibilidades mais otimistas sobre o uso da internet pelo governo para fins de promoção dos processos comunicacionais com a sociedade civil, é inegável os riscos de fomento a diferentes formas de exclusão, mesmo entre os “conectados”. Os cidadãos e cidadãs participam e se envolvem com apenas alguns temas de interesse e, sobretudo, o envolvimento é ainda mais limitado para tomar decisões fundamentadas sobre decisões complexas, o que, em geral, favorece a participação de especialistas, grupos de poder e lobbies organizados (NOVECK, 2010; GOMES, 2011).

Os limites de uso da internet para o governo aberto em municípios brasileiros exigem um esforço especial para se evitar o fascínio exercido sobre a tecnologia. De maneira geral, as possibilidades trazidas pelos novos objetos técnicos ecoam o velho mito soteriológico de intervenção dos seres humanos no tempo e nos modos de ação da natureza, como ferreiros e alquimistas (ELIADE, 1979). Em boa medida, esses mitos nascem do desejo eterno alimentado pelos seres humanos em superar seus limites e viver da “melhor maneira possível”, ideia que varia ao longo da História e conforme o grupo social em que está inserido.

No atual período técnico, a História se repete. Dada a sua essência cibernética, fundamentalmente recombinate, a internet é pródiga em oferecer, dia após dia, novidades que sustentem a permanente recriação dos mitos soteriológicos nos mais diversos campos: economia, política, educação e até mesmo na possibilidade de registro de movimentos e ações dos seres humanos em busca de uma sociedade que seria supostamente mais segura e eficiente – chips nas placas dos carros, cartões inteligentes de identificação pessoal, etiquetas que permitem rastreamento via sistemas de georreferenciamento, são alguns exemplos.

Procedimentos metodológicos

Para a realização do estudo, optou-se por uma análise comparativa qualitativa de tipo fuzzy (fsQCA, fuzzy set qualitative analysis) (RAGIN, 2000; RAGIN, 2008; RAGIN & RIHOUX, 2009; BYRNE & RAGIN, 2009). De maneira distinta de técnicas quantitativas correlacionais, a análise comparativa qualitativa (QCA) está fundada na teoria de conjuntos. Uma interessante característica das análises QCA é a possibilidade de analisar condições causais (variáveis) complexas, ou seja, uma situação cujas características (resultado)

podem ser fruto de diferentes fatores (RAGIN, 2008, p. 23). O resultado, nesse caso, é interpretado pela total pertinência ou não do caso a um conjunto de casos em que a condição em questão está presente. Em QCA, a pertinência ao conjunto é definida pelo valor 1 ou 0 (zero).

Por exemplo, um pesquisador ou pesquisadora pode identificar um caso com uma combinação de total pertinência ao conjunto de iniciativas de governo aberto (*outcome*, resultado), total pertinência ao conjunto de municípios com alto Índice de Desenvolvimento Humano (causa 1) e sem pertinência ao conjunto de municípios com partidos políticos com forte tendência de esquerda (causa 2). Em termos de QCA, essa situação seria identificada com 1 para o resultado (*outcome*) e causa 1, e zero para a causa 2.

Uma vez que o pesquisador ou pesquisadora codificou todos os casos em relação aos resultados (*outcome*) e causas que, por hipótese, podem ter influência no resultado, a tabela pode ser analisada por meio de um software *ad hoc* a fim de identificar qual causal ou combinação causas está presente quando o resultado ocorre. Se as causas são *necessárias*, ou seja, se sempre precisam estar presentes para que o resultado ocorra, o resultado é um subconjunto da causa; ou se é *suficiente*, a causa ou combinação de causas quando presentes levam ao resultado esperado, a causa é um subconjunto do resultado. Ao identificar a combinação de possíveis condições suficientes, a análise QCA pode dar conta da complexidade causal em fenômenos sociais de modo que, eventualmente, não pode ser facilmente analisado por análise de regressão convencional.

No entanto, um fenômeno social é raramente dicotômico como o exemplo dado. É muito provável encontrar variações no grau de pertinência a um conjunto. Por exemplo, um município pode não ter total pertinência ao conjunto de alto IDH, mas também não pode ser considerado de baixo IDH. A abordagem fsQCA permite a organização sistemática de informações, atribuindo graus de pertença a conjuntos difusos (RAGIN, 2000). O grau de pertença é atribuído a partir de uma tabela de referência (*truth table*), construída pelo pesquisador com base em teorias, análises dos casos comparados, evidência sobre os casos e conceitos definidos qualitativamente, onde a pertença à dimensão analisada varia entre 0 e 1. A escala de valores do *set* (conjunto) em questão pode variar conforme os casos estudados, características ou quantidade de evidências encontradas. Com a técnica fsQCA, poderia ser atribuído um grau de pertença de 0.75, por exemplo.

O conjunto de valores mais comuns em fsQCA são:

- 0 – sem pertinência no conjunto
- 0.25 – quase sem pertinência no conjunto
- 0.5 – nem dentro ou fora do conjunto
- 0.75 – quase total pertinência no conjunto
- 1 – total pertinência no conjunto.

Ao codificar os casos, fica a critério do pesquisador ou pesquisadora determinar os valores numéricos ou as justificativas teóricas para classificar os casos. Por exemplo, pertinência total de valor “1” no conjunto de IDH alto para municípios com índice igual a 0.55 ou maior. A calibragem dos casos com a pertinência dos conjuntos *fuzzy* é o passo mais importante desse tipo de análise (RAGIN, 2009, p. 29). Uma vez que os casos estejam organizados em uma tabela, conhecida como *truth table*, deve-se recorrer ao software ad hoc³ para processamento dos dados e verificação de possíveis relações de suficiência ou necessidade de uma causa ou conjunto de causas que podem levar ao fenômeno de interesse.

No caso desta pesquisa, optou-se por uma escala de quatro níveis (0, 0.33, 0.67, 1), visto não haver variações suficientes entre os casos de modo a permitir uma análise mais refinada. Como as ações de abertura de governo na internet ainda estão em fase inicial, em larga medida reproduzem estratégias semelhantes entre si. De semelhante modo, as condições socioeconômicas investigadas não permitem grandes variações de forma a se optar por uma escala de cinco ou sete níveis, por exemplo.

Note-se, ainda, que não se trata de um *ranking* de casos, mas de uso de técnicas de análise de conjuntos e subconjuntos difusos (casos e suas filiações) e suas correlações a partir de princípios de álgebra booleana. A fsQCA permite identificar as causas que são necessárias e suficientes fazendo uso dos conceitos de conjuntos e subconjuntos. Uma causa é necessária se deve estar presente para que o fenômeno ocorra e uma causa é suficiente, se sempre que está presente o fenômeno tem lugar. Dessa forma, se uma causa é necessária, isso implica que ela contém o fenômeno de interesse (o fenômeno é um subconjunto da causa). Se uma causa é suficiente, isso quer dizer que o fenômeno contém a causa (a causa é um subconjunto do fenômeno). A análise de conjuntos difusos (*fuzzy set*) permite, então, identificar as dife-

³ O software pode ser baixado do fsQCA website em <http://www.u.arizona.edu/~cragin/fsQCA/>

rentes combinações de causas que podem levar ao fenômeno de interesse. O método permite dar conta da complexidade causal e da multicausalidade de diversos fenômenos complexos.

O princípio do fsQCA está fundado em álgebra booleana, ou seja, identificando a existência (1) ou não (0) de determinados atributos. Por se tratar de subconjuntos com características *fuzzy* (difusa), é possível atribuir um nível de pertinência dentro do intervalo 0-1, o que é particularmente útil à pesquisa social porque as condições causais sempre são complexas e se apresentam em diferentes níveis. Por utilizar princípios de álgebra booleana, o fsQCA pode ser aplicado para pesquisas com um pequeno número de casos.

Dada a complexidade social, raramente uma condição isolada é necessária ou suficiente para obter-se o resultado esperado. Em geral, há várias rotas ou caminhos para que um mesmo fenômeno ocorra. Dessa forma, torna-se imprescindível buscar a identificação das possíveis rotas que combinem diferentes graus de consistência ou cobertura para se chegar ao resultado. Dificilmente é possível encontrar uma condição consistentemente presente em todos os casos. Por essa razão, avalia-se a consistência da solução encontrada que pode estar presente na maioria dos casos, mas não em todos.

Contudo, uma condição pode nem sempre ser necessária ou suficiente. Por exemplo, em uma pesquisa em que oito de dez casos apresentam uma causa necessária. A fsQCA permite dar conta desse tipo de situação porque permite indicar a consistência das soluções encontradas que, em geral, quando são menores do que 0.65, indicam inconsistência na necessidade ou suficiência da causa encontrada.

A fsQCA também oferece o valor de cobertura da solução encontrada para que determinado fenômeno ocorra. Seguindo o exemplo anterior, a análise poderia determinar que a combinação, que se registra com o símbolo *, de alto IDH (H) e governo com tendência de esquerda (E) é suficiente para o fenômeno ocorrer entre os casos analisados. A análise poderia ainda determinar que o alto PIB (P) é suficiente para o fenômeno ocorrer entre os casos analisados. Em notação booleana, a solução seria identificada como:

H*P+E

As letras maiúsculas identificam a presença da causa. O conector lógico AND (+) indica que há ainda outra solução que é suficiente e, no caso, quando há partidos com tendência de esquerda na gestão do município. No

exemplo, o fsQCA poderia indicar que a primeira solução (H*P) tem uma cobertura de 0.57, enquanto a segunda solução tem uma cobertura de 0.78. Isso significa que a solução “H*P” é suficiente em 57% dos casos em que o fenômeno ocorreu e a solução “E” em 78% do conjunto de casos em que o fenômeno investigado se fez presente.

A partir das premissas metodológicas da fsQCA, esta pesquisa foi desenvolvida ao longo dos anos de 2010 e 2011. O interesse dos municípios na adoção de internet, em âmbito administrativo e por meio de políticas de inclusão digital, ofereceu a primeira referência para a identificação dos casos que comporiam o estudo comparativo. Dos 5.565 municípios brasileiros investigados, apenas 615 afirmavam, em 2009, possuir disponibilidade de internet, telecentros, política e plano de inclusão digital (BME, 2011).

Dos 615 municípios que afirmavam, em 2009, possuir disponibilidade de internet, telecentros, política e plano de inclusão digital (BME, 2011), foram selecionados 497 para integrar o estudo. A seleção tomou por base a possibilidade de comparação e análise do resultado esperado (iniciativas de governo aberto, *outcome*) e possíveis condições causais que influenciam a existência de iniciativas de abertura do governo via internet, a saber Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), posicionamento político-partidário do governo local, condições de acesso à Internet no Estado (tamanho da população e produto interno bruto *per capita*).

O IDH busca “aferir o avanço de uma população”, mas “não se deve considerar apenas a dimensão econômica, mas também outras características sociais, culturais e políticas que influenciam a qualidade da vida humana” (PNUD, 2012). Justifica-se a seleção dessa dimensão para análise por se pressupor que os níveis educacionais e condições gerais da vida humana ser pré-requisitos para o exercício de uma cidadania plena (BOBBIO, 2000). Entende-se, por hipótese, que a existência de uma população com maiores níveis educacionais, sociais e econômicos poderia influenciar em exigências de maior abertura de governo.

O outro fator que, também por hipótese, avaliou-se poder influenciar a maior abertura do governo via internet foi o posicionamento político dos partidos à frente da prefeitura. Seria a abertura de governo uma questão programática? No caso brasileiro, a avaliação dessa dimensão é de particular dificuldade dado o grande número de partidos existentes e da complexidade das alianças entre eles, que podem ser contraditórias entre si a depender do nível de avaliação, a saber, federal, estadual e municipal. Some-se a isso, a

dificuldade conceitual, de maneira geral, mas especialmente no Brasil em se avaliar tendências de esquerda e direita (MADEIRA & TAROUÇO, 2011; TAROUÇO, 2008). Não obstante tais limites analíticos, a tabela de pertinência foi elaborada tomando por referência o trabalho de Tarouco e análise das atuais coligações existentes a fim de verificar também se o governo aberto havia se tornado uma questão programática.

Por último, ainda por hipótese, avaliou-se que as condições de acesso à internet, tanto do governo local quanto da população, poderia ser um fator que estimulasse o uso para iniciativas de governo aberto na internet. Nesse sentido, avaliaram-se as condições médias de acesso à internet no Estado.

O *outcome* e posicionamento político-partidário foram analisados a partir de informações disponíveis na home page das prefeituras. As condições causais tomaram como referência os dados sistematizados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística e Atlas de Desenvolvimento Humano do Brasil. O *outcome* esperado, pertença ao subconjunto, ficou assim definido: “alta abertura de governo por meio de ferramentas de comunicação, iniciativas de transparência e processos de colaboração ou participação avançada”, que podem ser identificados pela existência de ouvidoria, fale conosco, portal de transparência ou similar, consulta pública, orçamento participativo, plano diretor participativo ou outro processo participativo via internet.

Em sua versão final, a pesquisa trabalhou com a seguinte tabela de pertinência para análise da relação entre conjuntos e subconjuntos (Tabela 1):

out	Outcome
0	abertura de governo pequena por meio de ouvidoria e fale conosco
0,33	abertura de governo média por meio de ferramentas de comunicação, iniciativas de transparência por meio de ouvidoria, fale conosco, portal de transparência ou similar
0,67	abertura de governo alta por meio de ferramentas de comunicação, iniciativas de transparência e processos de colaboração ou participação limitados por meio de ouvidoria, fale conosco, portal de transparência ou similar, enquetes (participação apenas consultiva e direcionada) ou similar
1	abertura de governo muito alta por meio de ferramentas de comunicação, iniciativas de transparência e processos de colaboração ou participação avançados, que podem ser identificados pela existência de ouvidoria, fale conosco, portal de transparência ou similar, consulta pública, orçamento participativo, plano diretor participativo ou outro processo participativo via internet

IDH	Índice de Desenvolvimento humano
0	baixo (<0,488)
0,33	médio (>0,488)
0,67	alto (>0,67)
1	muito alto (>0,788)
PIB	Produto interno bruto per capita
0	baixo (<10 mil)
0,33	médio (10.001 – 15 mil)
0,67	alto (15.001 – 20 mil)
1	muito alto (>20 mil)
pp	Posicionamento político-partidário
0	baixa ou nenhuma tendência de esquerda com coligações de centro e direita (DEM/PP/PTB/PL/PSC/PR)
0,33	relativa tendência de esquerda com maior possibilidade de coligações de centro e direita (PMDB/PV/PSDB)
0,67	alta tendência de esquerda com possibilidade de coligações de centro e direita (PT/PDT/PSB/PPS/PRB/PCdoB)
1	tendência muito alta de esquerda com menor possibilidade de coligações de centro ou direita (PSOL)
pop	Tamanho da população
0	0 a 250 mil
0,33	251 mil a 500 mil
0,67	501 mil a 750 mil
1	mais de 751 mil
ca	Condições de acesso do Estado
0	baixo (0,20)
0,33	médio (0,21-0,30)
0,67	alto (0,31-0,4)
1	muito alto (0,41)

Tabela 1. Pertinência nos sets

Resultados e análise

Os resultados das fsQCA não identificaram uma única condição necessária para o fenômeno de iniciativas de governo aberto ocorrer. No entanto, foi possível identificar três combinações que se mostraram suficientes para que o resultado ocorra (Tabela 2).

	Cobertura (bruta)	Consistência
HDI*POP	0.14	0.66
HDI*~pp*~ca	0.47	0.71
~HDI*~pp*~pop*CA	0.52	0.74
Cobertura da solução complexa	0.74	
Consistência da solução	0.70	

Tabela 2. *Solução complexa, fsQCA*

A análise indica que há três caminhos (rotas) que podem ser mais propícios à abertura de governo em municípios brasileiros. As três rotas alternativas, em conjunto, se fazem presentes em 74% dos casos em que a existência de iniciativas de governo aberto (*outcome*) foi identificada, com uma consistência de 70% -- ou seja, é suficiente 70% dos casos.

As combinações da solução complexa foram:

- IDH alto ($IDH \geq 0,788$) com população alta ($POP \geq$ a 751 mil)
- IDH alto ($IDH > 0,788$) sem tendência muito alta de esquerda com menor possibilidade de coligações de centro ou direita, com baixa condição de acesso à internet no Estado ($CA < 0,20$)
- Sem IDH alto ($IDH > 0,788$), sem “tendência muito alta de esquerda com menor possibilidade de coligações de centro ou direita”, sem população alta ($POP <$ a 751 mil) com alta condição de acesso à internet no Estado ($CA \geq 0,41$).

A tabela 2 indica a cobertura bruta de cada combinação e não a cobertura única. A cobertura única é uma medida muito mais restritiva, visto que toma em consideração a porcentagem de casos que apresentam o resultado e são cobertos *somente* por aquela combinação – não se toma em conta a combinação com as outras rotas. Por ser tão restritiva, a cobertura única não foi considerada para análise.

Cabe destacar que a maneira correta de expressar a solução, no caso de negação (NOT, representada pelo sinal \sim), ou seja, “não- tendência muito alta de esquerda com menor possibilidade de coligações de centro ou direita”. Portanto, não significa necessariamente de uma direita radical.

As soluções encontradas indicam que diferentes combinações de condições levaram a resultados semelhantes entre os casos analisados. Não obstante as diferentes possibilidades apresentadas, verifica-se que na solução complexa do fsQCA as combinações ou apresentavam IDH alto combinado com outras condições ou CA alta combinada com outras condições, o que permite formular uma nova hipótese de que esses fatores talvez tenham mais relevância nos resultados.

O IDH alto se mostrou um fator relevante em duas das combinações possíveis que compõem a solução. A combinação alta condição de acesso no Estado, com população não alta, com posicionamento não esquerda, mesmo com IDH não alto, apresentou a maior cobertura (bruta e única) e consistência dentre os três caminhos possíveis. Esse resultado sugere a possibilidade de alto IDH ou alta condição de acesso em cidades com populações menores que 751 mil habitantes que podem oferecer condições socioeconômicas e infraestruturais mais propícias para a abertura do governo via internet entre os casos estudados.

Os resultados exigem algumas observações adicionais. Deve-se considerar a recorrência da condição de não “tendência muito alta de esquerda com menor possibilidade de coligações de centro ou direita”, registrados em duas das combinações possíveis, sob a ressalva de que esse subconjunto reflete a grande presença combinada de prefeituras sob a gestão do PMDB (*Partido do Movimento Democrático Brasileiro*), PSDB (*Partido da Social Democracia Brasileira*) e DEM (Democratas) entre os casos que apresentaram iniciativas de governo aberto (68% municípios analisados). A possível contradição entre cidades com IDH alto, mas com condições de acesso (CA) não alta pode ser explicada porque o IDH lida com dados municipais e a CA com a média do Estado.

Já a presença de iniciativas de governo aberto mesmo entre municípios com IDH não alto remete à característica peculiar das atuais TIC como meios de fácil adoção, aprendizado e multiplicação. São, na expressão de Milton Santos, meios instrumentais de “técnicas doces” que possuem maior capacidade de penetração e adesão ao território mesmo em situações socioeconômicas adversas (SANTOS, 2000).

A complexidade das combinações de condições levando a resultados semelhantes de abertura de governo via internet aponta para a necessidade de outros projetos de pesquisa. Conclui-se que, não obstante indícios de que o IDH e as condições de acesso à internet possam ser fatores externos que influenciem em iniciativas de governo aberto municipais entre os casos analisados, há, por certo, outras condições, que podem influenciar na abertura de

governo via internet. Por exemplo, por não se tratar um item programático dos partidos brasileiros, conforme verificado na dispersão dos casos no Gráfico 1, seria importante verificar se a abertura do governo está ligada a posicionamentos individuais dos gestores.

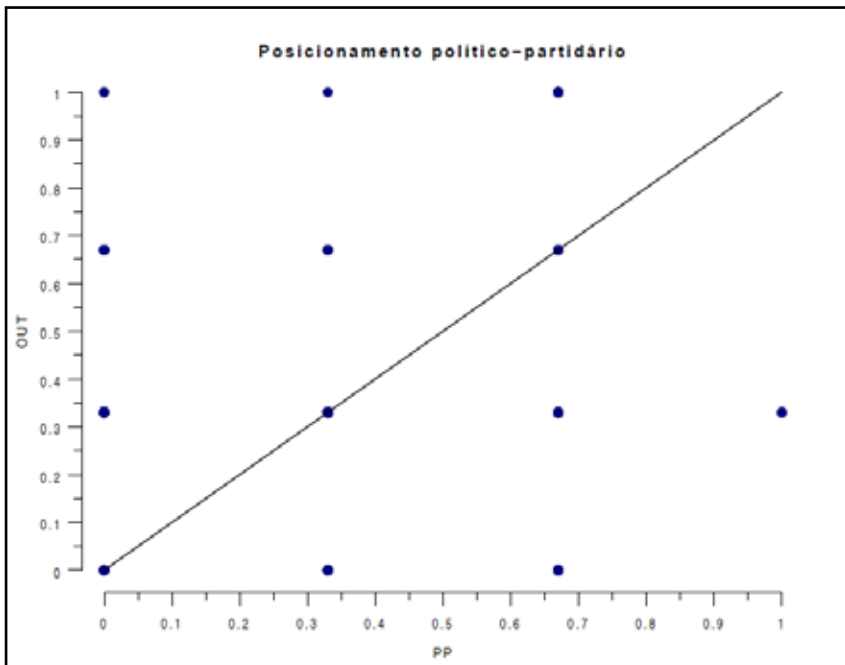


Gráfico 1. Iniciativas de governo aberto(out) x Posicionamento político partidário(pp)

Outro fator a ser considerado internamente às prefeituras são as condições técnicas para promover transparência, colaboração e participação via internet. Os limites de infraestrutura e capacitação das equipes também podem ser fatores limitantes em iniciativas de governo aberto via internet.

De uma perspectiva mais conceitual, merece ser objeto de análise a relevância da abertura do governo via internet quando não há condições socioeconômicas ou de acesso adequadas para a população, conforme identificado em alguns casos investigados nesta pesquisa. É razoável assumir que qualquer esforço para dar publicidade à ação pública ou permitir a participação de cidadãos e cidadãs deva ser valorizado. A transparência e participação são princípios fundamentais da democracia. No entanto, não se deve perder de vista que o regime democrático precisa ser inclusivo e plural (DAHL, 1997). Portanto, é preciso avaliar se o uso intensivo de TIC no governo pode ser ex-

cludente do ponto de vista democrático. O desafio parece encontrar a melhor composição de sistemas técnicos, digitais e convencionais, para a promoção da transparência, participação e colaboração. A ênfase da abertura de governo apenas por meio da tecnologia, e não por estratégias mais amplas de promoção da cidadania, pode favorecer os grupos privilegiados de sempre. A abertura de governo por meio da internet é um pequeno passo entre tantos outros necessários neste longo processo histórico de construção dos regimes democráticos.

Ao ter por princípio um ecossistema que pressupõe a participação de indivíduos em igualdade de condições para colaborar com seus conhecimentos e, conseqüentemente, tirar proveito do suposto desenvolvimento coletivo, o cenário da “plataforma” pode se tornar propício para o aprofundamento das desigualdades sociais. A rigor, os indivíduos ou grupos sociais não estão em igualdade de condições. Uns podem ter mais capacidades técnicas, econômicas e políticas, para citar algumas distinções, do que outros, seja num sistema capitalista ou mesmo em qualquer variação à esquerda e à direita do espectro político.

É preciso ter clareza que o argumento em defesa de processos sociais inspirados em redes distribuídas pode, sim, servir ao aprofundamento da desigualdade se os devidos cuidados não forem tomados (JOSGRILBERG, 2005; SANTOS, 2002). A rede distribuída favorece processos centralizadores também, visto que ela não está descolada da realidade social. Veja-se, por exemplo, os déficits em balanças comerciais de centenas de países, a alta privatização das infraestruturas que sustentam a internet ou a permanência dos partidos tradicionais, de esquerda, centro ou direita, no poder. Em se tratando de governo aberto, quem, de fato, participa, colabora e usufrui desses processos? Quem, a rigor, tem condições de definir a agenda dos processos participativos ou colaborativos? A rede não é, definitivamente, um espaço de relações sociais equilibradas.

A lógica da internet, não raramente, é a do winner-take-all, em que as recompensas para quem já está em posição privilegiada são maiores. Se, por um lado, há quem defenda o winner-take-all como estratégia para inovação, pois dessa maneira se evita o investimento redundante em projetos semelhantes (DENICOLO & FRANZONI, 2010), na política isso pode ser extremamente problemático. Hindman destaca como essa lógica é perversa e se esconde dentro do “mito da democracia digital” (HINDMAN, 2010). O autor, sustentado por uma extensiva pesquisa sobre tráfego de dados, é categórico ao afirmar que as discussões políticas são uma parte ínfima do conteúdo da internet; que a estrutura de *links* da *web* limita o conteúdo que os cidadãos veem, visto que

tal infraestrutura influencia os resultados obtidos em ferramentas de busca como o Google; que produzir conteúdo relevante custa caro e é trabalhoso; e que é evidente a existência de uma elite social política que atrai, em grande medida, o tráfego de conteúdo político.

Em fenômenos mais recentes como o Twitter ou Facebook, não investigados por Hindman, faltam razões para imaginar que os padrões de centralização do debate político encontrados não se repetem. Em 2010, 2,2% dos usuários do microblog foram responsáveis por 58,3% dos tweets produzidos, deixando evidente a grande concentração da produção de conteúdo (SYSOMOS, 2011). Desses tweets, quantos têm relevância política? Quantos foram produzidos por grandes grupos de mídia ou profissionais da política?

É muito provável que as evidências apresentadas por Hindman são recorrentes, mesmo quando se olha para o fenômeno das redes sociais na internet. Mas o que dizer sobre o argumento de que as redes, em particular a internet, favorecem atividades colaborativas, que essas atividades podem reinventar o cenário econômico e político se as devidas proteções da liberdade, neutralidade e privacidade da rede foram tomadas (BENKLER, 2006)? Mesmo Benkler, otimista sobre a reinvenção política e econômica por meio de práticas colaborativas, reconhece a centralização do debate político na internet, conforme exposto por Hindman (BENKLER *apud* HINDMAN 2010: contracapa). Por essa razão e em outro registro teórico, Santos é preciso ao reivindicar um conhecimento mais aprofundado da topografia da rede e seus fluxos, os rápidos e lentos (SANTOS, 2002).

Discutir transparência, colaboração e participação pressupõe pensar também qual processo democrático se pretende construir. Entre as formas de democracia existentes, há variações importantes sobre os diferentes modelos democráticos e suas relações com a comunicação (Cf. MARQUES, 2008 sobre os modelos democráticos e a comunicação). No modelo liberal, por exemplo, é possível privilegiar a gestão por especialistas, com ênfase na transparência das ações governamentais, mas com um grau de participação da sociedade civil distinto de propostas mais republicanas. No caso liberal, a esfera civil teria por prioridade cuidar de seus negócios particulares com um nível de atenção ao bem comum menor.

Há ainda uma variedade de posições sobre o que se entende por democracia da maioria, democracia representativa, dentre outras técnicas utilizadas pelos diversos sistemas democráticos. Todas essas definições levarão a concepções de governo aberto distintas entre si. Igualmente a forma como se

lida com transparência, participação e colaboração, pressupostos do governo aberto, definirão o tipo de democracia em jogo e poderão forçar a revisão de conceitos vigentes.

Em um contexto político que favorece os grupos organizados, a quem o governo aberto e sua predisposição para a colaboração ou participação civil beneficiariam de fato? Aos mesmos profissionais da política de sempre (políticos, especialistas, sindicalistas, ativistas etc.)? Como explica Bobbio, “a democracia de massa não é propriamente a democracia, a ‘cracia’ da massa, mas é a ‘cracia’ dos grupos mais ou menos organizados nos quais a massa, por sua natureza informe, articula-se, e, articulando-se, expressa interesses particulares” (BOBBIO, 2000, p. 471). Nesse jogo de poder, aumentar o fluxo comunicacional e os processos colaborativos com os diversos atores sociais pode ser um pré-requisito para um sistema democrático, mas de modo algum é garantia de uma sociedade mais bem representada nas esferas de elaboração e decisão sobre os rumos das políticas e ações do governo.

No caso dos municípios brasileiros analisados nesta pesquisa, não foram encontradas evidências de como as prefeituras pretendem trabalhar os desequilíbrios e desigualdades que o uso intensivo das TIC para o governo aberto pode apresentar. Em parte, a falta de evidências pode ser resultado dos próprios procedimentos metodológicos utilizados, com ênfase na análise das home pages das prefeituras. Ainda assim, no caso de processos colaborativos ou participatórios via internet, seria importante apresentar como as contribuições pelo portal da prefeitura se articulam com outros instrumentos presenciais de deliberação, por exemplo.

A internet é, sim, um espaço de disputas políticas, um fórum inovador para novas formas de ativismo e engajamento da sociedade civil. No entanto, trata-se de mais um instrumento democrático, entre tantos outros existentes e igualmente necessários, mas com os seus limites e possibilidades. Assim como qualquer objeto técnico, a internet possui uma racionalidade que lhe é própria e sua maior ou menor contribuição para a democracia dependerá da relação dialética entre as intencionalidades humanas e as da própria internet e seus aplicativos (Cf. SANTOS, 2002). A internet pressupõe diferentes formas de controle para o seu funcionamento efetivo. Não obstante ser um espaço controlado, um “lugar” no sentido teoricamente definido por Certeau (CERTEAU, 1990), tanto do ponto de pista social quanto do ponto de vista instrumental, a internet ainda assim permite a proliferação de rupturas e novos discursos políticos.

Contudo, do ponto de vista da participação política, o processo de adoção das técnicas baseadas na internet é ambíguo. A internet, enquanto um conjunto de pessoas conectadas, de práticas sociais e de meios instrumentais que a sustentam, pode ser extremamente excludente, mesmo entre aqueles que estão conectados. A rigor, há diferentes condições de atuação dos indivíduos. Como adverte Santos, há uma diferença entre os fixos, os nós de uma rede, e os fluxos informacionais (SANTOS, 2002). Dito de outra forma, deve-se ter em conta a geografia da rede na análise das atividades políticas na internet. Apesar dos riscos, limites e desafios, os processos políticos na rede também alimentam sonhos de novas formas de participação dos cidadãos e cidadãs, possibilidades que dependerão de uma série de decisões a serem tomadas pelas sociedades nos próximos anos (BENKLER, 2006).

O propósito aqui não é desencorajar a reflexão ou o movimento em direção ao governo aberto, em vez disso, trata-se de pontuar criticamente o debate para fazer avançar o diálogo sobre novas propostas de relações comunicacionais entre o governo e a sociedade civil.

O esforço está, em parte, na possibilidade de reinventar a relação entre as esferas civis e dos representantes políticos (MARQUES, 2008). Sobre isso, Winner faz a pergunta de maneira certa: “Que arranjos sócio-técnicos e que condições podem favorecer experiências expandidas e intensificadas de reforço da cidadania num mundo de redes digitais? Que tipos de práticas e instituições na rede tendem a desencorajar ou restringir possibilidades desse tipo? (WINNER, 2010, p. 37)”.

A internet não promoverá, como destacou Gomes, a constituição de um “cidadão-total” ou à “substituição da representação pelo governo direto”, mas é possível destacar o “fortalecimento da capacidade concorrencial da democracia”, a possibilidade de “consolidar e reforçar uma sociedade de direitos” e “promover a diversidade de agentes, de agências e de agendas da esfera pública” (GOMES, 2011, p. 29-30).

Referências bibliográficas

BENKLER, Yochai. **The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom**. New Haven: Yale University Press, 2006.

BOBBIO, N. (2000). **Teoria geral da política: a filosofia política e as lições dos clássicos**. Rio de Janeiro: Elsevier.

Brasil. (2009). LCP 131. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/LCP/Lcp131.htm . Acesso em: 12 fev. 2011.

BYRNE, David, & RAGIN, Charles. **The sage handbook of case-based methods**. London: Sage, 2009.

CÁLDERON, César & LOREZO, Sebastián Lorenzo. **Open government – Gobierno abierto**. Alcalá La Real: Algón Editores, 2010.

CASTELLS, Manuel. The New Public Sphere: Global Civil Society, Communication Networks, and Global Governance. **The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science**, 616 (1), 78-93, 2008. doi:10.1177/0002716207311877.

CERTEAU, M. de. (1990). **L'invention du quotidien. 1. Arts de faire**. Paris: Galimard.

Contas Abertas. Índice de Transparência. Disponível em: <http://www.indicedetransparencia.org.br/>. Acesso em: 8 fev. 2011.

DAHL, R. A. **Poliarquia: participação e oposição**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1997.

Decreto Presidencial – Plano de Ação Nacional sobre Governo Aberto. (2011). Retrieved from http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Dsn/htm

DENICOLO, V., & FRANZONI, L. A. (2010). On the Winner-Take-All Principle in Innovation Races. **Journal of the European Economic Association**, 8 (5), 1133-1158, 2010.

ELIADE, Mircea. **Ferreiros e alquimistas**. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1979.

GOMES, W. Participação política online: questões e hipóteses de trabalho, in Maia, R.; Gomes, W.; Marques, F. J. (org.). **Internet e participação política no Brasil**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.

HINDMAN, Mathew. (2010). **The myth of Digital Democracy**. Princeton: Princeton University Press.

IBGE. (2009, 08 12/08). IBGE Estados@. Recuperado de <http://www.ibge.gov.br/estadosat/>

JOSGRILBERG, Fabio B. (2005). Tecnologia e sociedade: entre os paradoxos e os sentidos possíveis. **Comunicação e educação**, 10 (3), 278-287.

MADEIRA, R. M., & TAROUÇO, G. da S. (2011). Esquerda e direita no Brasil: uma análise conceitual. *Revista Pós Ciências Sociais*, 8 (15), 171-186.

MARQUES, F. P. J. A. (2008). **Participação política e a internet: meios e oportunidades digitais de participação civil na democracia contemporânea, com um estudo de caso do estado brasileiro**. UFBA, Salvador.

NOVECK, B. S. **Wikigovernment: how technology can make government better, democracy stronger, and citizens more powerful**. Washington: Washington Institute Press, 2009.

NOVECK, B. S. The single point of failure. In: LATHROP, D. e RUMA, L. (Ed.). **Open Government – Collaboration, Transparency and Participation in Practice**. Sebastopol: O'Reilly Media 2010.

O'REILLY, Tim. (2010). Government as a platform. **Open Government: Collaboration, Transparency, and Participation in Practice** (p. 11-39). Sebastopol: O'Reilly Media Inc.

ONU. (2010). PNUD Brasil | IDH | INDEX. Recuperado maio 20, 2011, de <http://www.pnud.org.br/idh/>

Open Government Directive. [s.d.]. Recuperado de http://www.whitehouse.gov/sites/default/files/omb/assets/memoranda_2010/m10-06.pdf

PNUD. (2012). Desenvolvimento Humano e IDH. Retrieved May 29, 2012, from <http://www.pnud.org.br/idh/>

RAGIN, Charles. (2000). **Fuzzy-set social science**. Chicago: University of Chicago Press.

_____. (2008). **Redesigning social inquiry: Fuzzy sets and beyond**. Chicago: University of Chicago Press.

RAGIN, Charles, & RIHOUX, Benoit. (2009). **Configurational comparative methods: qualitative comparative analysis (QCA) and related techniques**. London: Sage.

SANTOS, Milton. (2002). **A natureza do espaço: Técnica e tempo. Razão e emoção**. Coleção Milton Santos. São Paulo: EDUSP.

SCHULER, Douglas. (2010). Online Deliberation and Civic Intelligence. **Open Government: Collaboration, Transparency, and Participation in Practice**. Sebastopol: O'Reilly Media Inc.

SYSOMOS. (2011). Twitter Statistics – In-depth Report by Sysomos on Twitter’s Growth. Recuperado janeiro 14, 2011, de <http://www.sysomos.com/insidetwitter/twitter-stats-2010/>

TAROUCO, G. S. (2008). Classificação ideológica dos partidos brasileiros: notas de pesquisa. **Encontro Anual da ANPOCS** (v. 32). Caxambu: ANPOCS.

Transparency and Open Government The White House. (2009). Recuperado maio 20, 2011, de http://www.whitehouse.gov/the_press_office/TransparencyandOpenGovernment/

WINNER, Langdon. (2010). Sujeitos e cidadãos no mundo digital. In S. A. Silveira (org.), **Cidadania e redes digitais**. São Paulo: CGI.

Sobre os autores

Alison Powell é pós-doutora pela Oxford Internet Institute, pesquisadora da London School of Economics and Political Science, pesquisando sobre direitos na rede, políticas de governança da internet e culturas de código aberto. É doutora em estudos comunicacionais pela Concordia University (Canadá), mestre pela Ryerson University e York University.

Cristiano Ferri Soares de Faria é doutor em sociologia e ciência política pelo Instituto de Estudos Sociais e Políticos – IESP da Universidade Estadual do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, mestre em políticas públicas pela Queen Mary College da Universidade de Londres e pesquisador associado do Ash Center for Democratic Governance and Innovation da Universidade de Harvard. É também especialista em ordem jurídica pela Escola Superior do Ministério Público do Distrito Federal e Municípios e em assessoria parlamentar e relações executivo-legislativo pela Universidade de Brasília, formou-se em Direito nessa mesma universidade. No campo profissional, Cristiano é funcionário da Câmara dos Deputados desde 1993, onde coordena projetos de qualidade legislativa e democracia eletrônica. Entre tais projetos, foi o idealizador e gestor do projeto e-Democracia, da Câmara dos Deputados de participação digital.

Fabio B. Josgrilberg possui graduação em Jornalismo pela Universidade Metodista de São Paulo, mestrado em Estudos da Mídia – Concordia University (2000), doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2006), com estágio pós-doutoral na London School of Economics and Political Science. Atualmente é Pró-reitor de Pós-graduação e Pesquisa, professor da Faculdade da Comunicação no Programa de Pós-graduação em Comunicação Social e líder do grupo de pesquisa URBETIC (<http://www.metodista.br/urbetic>). É líder do projeto de pesquisa URBETIC: um estudo comparativo de infovias municipais brasileiras, financiado pela FAPESP. O texto apresentado em coautoria com o Dr. Leandro Carrera (London School of Economics and Political Science), pesquisador associado do projeto, Camila Franciscan e Barbara Endo, bolsistas de graduação da FAPESP.

Gabriella (Biella) Coleman é doutora em Antropologia Sociocultural pela Universidade de Chicago, pesquisa sobre *software* livre e código aberto. Atualmente é professora assistente na NYU, no Departamento de Media, Cultura e Comunicação e está finalizando o livro “Coding Liberal Freedom: Hacker Pleasure and the Ethics of Free and Open Source Software” (em contrato com a Princeton University Press).

Rodrigo Savazoni, realizador multimídia, jornalista formado pela Faculdade de Comunicação Social Casper Líbero, coautor do livro CulturaDigital.br e diretor-geral do Festival Cultura Digital.Br (www.culturadigital.org.br). É mestrando em Ciências Humanas na Universidade Federal do ABC, onde integra o grupo de pesquisa em Cultura Digital e Redes de Compartilhamento. Um dos criadores da Casa da Cultura Digital (www.casadaculturadigital.com.br). Um dos autores do webdocumentário Remixofagia – Alegorias de uma Revolução e do projeto Cinco Vezes Cultura Digital (<http://cincovezes.culturadigital.org.br>).

Sérgio Amadeu da Silveira é sociólogo, mestre e doutor em Ciência Política pela Universidade de São Paulo. É professor adjunto da Universidade Federal do ABC (UFABC). Consultor de Comunicação e Tecnologia. Presidiu o Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (2003-2005) e é membro do Comitê Gestor da Internet no Brasil. Pesquisa as relações entre comunicação e tecnologia, práticas colaborativas na Internet e a teoria da propriedade dos bens imateriais. Autor dos livros: “Exclusão Digital: a miséria na era da informação” e “Software Livre: a luta pela Liberdade do conhecimento”. Desenvolve trabalhos nos seguintes temas: exclusão digital, tecnologia da informação e comunicação, sociedade da informação, economia informacional, cidadania digital e Internet.

Vagner Diniz, gerente do W3C Escritório Brasil, é engenheiro eletrônico, com especializações pela Fundação Getúlio Vargas, São Paulo e Universidade de Genebra, Suíça. Tem larga experiência em governo eletrônico, tendo atuado na administração pública e dirigido o Instituto CONIP. O texto é assinado em coautoria com Helena Quirino Taliberti, Caroline Burle dos Santos Guimarães, ambas integrantes do W3C Brasil.

Informações e Vendas



www.espacoeduca.com.br

contato@espacoeduca.com.br • (11) 4177-4966

twitter
@espacometo

