

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ  
Centro de Filosofia e Ciências Humanas – CFCH  
Escola de Comunicação – ECO  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura

Carlos Roberto Calenti Trindade

**RELAÇÕES DE PODER E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE NAS MÍDIAS  
COLABORATIVAS:**  
Um estudo do site overmundo.

Dissertação de mestrado  
Orientadora: Prof. Dr. Ivana Bentes

Rio de Janeiro  
Março de 2010

Carlos Roberto Calenti Trindade

**RELAÇÕES DE PODER E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE NAS MÍDIAS  
COLABORATIVAS:**

Um estudo do site Overmundo.

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa  
de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura,  
Escola de Comunicação, Universidade Federal do  
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos  
necessários à obtenção do título de Mestre

Orientadora: Prof. Dr. Ivana Bentes

Rio de Janeiro  
2010

Carlos Roberto Calenti Trindade

Relações de poder e produção de subjetividade nas mídias colaborativas:  
Um estudo do site Overmundo.

Rio de Janeiro, 30 de março de 2010.

---

Professora Doutora Ivana Bentes, PPGCOM/UFRJ

---

Professor Doutor Henrique Antoun, PPGCOM/UFRJ

---

Professor Doutor Erick Felinto, PPGCOM/UERJ

**Aos meus pais**

**Agradeço à minha orientadora, Ivana Bentes, pelas idéias, pela paciência e pelo apoio durante a pesquisa.**

**Ao professor Henrique Antoun, que também acompanhou meu percurso nesse tempo de mestrado, e à professora Fernanda Bruno, pelas dicas importantes.**

**Também agradeço à universidade pública, pela oportunidade que me deu. Espero retribuir satisfatoriamente.**

**À minha família e ao Anderson, pelo carinho e pelo suporte.**

**E aos meus amigos espalhados por todo o país, que me ajudaram o tempo todo, das mais variadas formas.**

**Muito obrigado!**

## **Overmundo**

Os pinheiros assobiam, a tempestade chega:  
Os cavalos bebem na mão da tempestade.

Amarro o navio no canto do jardim  
E bato à porta do castelo na Espanha.  
Soam os tambores do vento.

“Overmundo, Overmundo, que é dos teus oráculos,  
Do aparelho de precisão para medir os sonhos,  
E da rosa que pega fogo no inimigo?”

Ninguém ampara o cavaleiro do mundo delirante,  
Que anda, voa, está em toda a parte  
E não consegue pousar em ponto algum.  
Observai sua armadura de penas  
E ouvi seu grito eletrônico.

“Overmundo expirou ao descobrir quem era”,  
Anunciam de dentro do castelo na Espanha.  
“O tempo é o mesmo desde o princípio da criação”,  
Respondem os homens futuros pela minha voz.

Murilo Mendes

## Resumo

TRINDADE, Carlos Roberto Calenti. **Relações de poder e produção de subjetividade nas mídias colaborativas:** um do estudo do site Overmundo. Rio de Janeiro, 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010

O Overmundo é um website colaborativo brasileiro voltado para a divulgação da cultura nacional. A partir da participação dos seus colaboradores, o site procurar abranger manifestações culturais que não se limitem ao eixo Rio - São Paulo. Para isso conta com uma série de dispositivos que descentralizam não só a produção de informação, mas também a organização delas no site e a própria distribuição de poder na comunidade. Enxergando as potencialidades políticas dessa mídia, procuramos investigar as relações de poder que atravessam o site. Nos utilizamos de conceitos como de sociedade de controle, trabalho imaterial, capitalismo cognitivo, multidão, poder constituinte e produção de subjetividade para ancorar nossa reflexões. Também discurremos sobre a formação do conceito de Web 2.0 (no qual o Overmundo se inclui), suas características políticas, e utilizamos alguns exemplos de sites como o Slashdot e o Digg que nos elucidaram melhor suas características. Por fim, analisamos mais detidamente a organização do Overmundo, observando as relações formadas no seu cotidiano, para refletir sobre as subjetividades constituídas nesse processo.

Palavras-chaves: mídias colaborativas, relações de poder, produção de subjetividade, multidão,

## Resumo

TRINDADE, Carlos Roberto Calenti. **Powers relations and subjectivity production:** a study of website Overmundo. Rio de Janeiro, 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010

The Overmundo it is a Brazilian collaborative website built for the divulgation of our national culture. With the participation of its cooperators, the site tries to embrace cultural manifestations that aren't restricted between Rio and São Paulo. For this, the website counts with a number of devices that decentralizes not just the information production, but also its organization and the community power distribution. Seeing the political potentialities of this media, we intended to investigate the power relations that trespass it. We use concepts like society of control, immaterial labour, cognitive capitalism, multitude, constituent power and subjectivity to base our reflections. We also talked about the concept of Web 2.0 (in which Overmundo it's included), its political features and we use some websites examples, like Slashdot and Digg, to better elucidation. Finally, we analyzed the organization of Overmundo, observing its daily relations and thinking about the subjectivity constituted in the process.

Keywords: collaborative media, power relations, subjectivity production, multitude.



## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1** – Gráfico da Cauda Longa.

**Figura 2** – Comentário ressaltando a verba recebida pelo Overmundo.

**Figura 3** – Comentário sobre karmas.

**Figura 4** – Comentário sobre censura e botão de alerta.

**Figura 5** – Comentário sobre mudanças no site.

**Figura 6** – Conteúdo Alertado.

**Figura 7** – Mensagem da equipe de moderação.

**Figura 8** – Página de favoritos do perfil de *azuirfilho*.

**Figura 9** – Colaboração fora do lugar no Overblog.

**Figura 10** – Colaboração como Anderson Luisa na home.

## Sumário

<b>Introdução .....</b>	<b>12</b>
 <b>Capítulo 1: Poder, potência, subjetividade</b>	
1.1. Disciplina e controle .....	15
1.2. Biopoder e biopolítica .....	21
1.3. Capitalismo cognitivo e trabalho imaterial .....	24
1.4. Multidão .....	28
1.5. Poder Constituinte .....	31
1.6. Processos de subjetivação .....	35
 <b>Capítulo 2: Mídias colaborativas</b>	
2.1. A internet: um pouco de história .....	42
2.1.1. O ciberespaço .....	44
2.1.2. A formação da internet .....	45
2.2. Web 2.0 .....	48
2.2.1. A Cauda Longa .....	51
2.2.2. A política das mídias colaborativas .....	55
2.2.3. As Redes P2P .....	58
2.2.4. Slashdot.....	62
2.2.5. Digg .....	65
2.2.6. Discussão .....	67
 <b>Capítulo 3: O grito eletrônico</b>	
3.1. A cartografia como método .....	70
3.2. Overmundo .....	73
3.2.1. O Overmundo e seu processo constituinte .....	75
3.3. Relações de poder .....	89
3.3.1. Administração .....	91
3.3.2. Colaboradores .....	97
3.4. Overmundo e produção de subjetividade .....	107

<b>Conclusão .....</b>	<b>112</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>117</b>
<b>Anexo 1 .....</b>	<b>120</b>

## **Introdução**

O Overmundo é um site colaborativo brasileiro voltado para a diversidade cultural: seu objetivo central é divulgar e difundir manifestações culturais de todo o Brasil, que muitas vezes não encontram espaço nas mídias tradicionais. Esse objetivo em si é importante, louvável, assim como é a forma como o site se organiza nesse intuito, e é sobre esse aspecto que voltaremos nossas atenções. A palavra colaborativa dá a idéia do que encontrar; cada seção do site (seja para publicação de matérias, obras, dicas de lugares ou para promover eventos) está aberta para a participação de quem se interessar. Todos podem se cadastrar e então alimentar o Overmundo com os acontecimentos de suas cidades, bairros, com suas poesias ou fotografias. E, além disso, através de votação, todos também podem decidir quais são as colaborações que mais gostaram, e que merecem, portanto, mais destaque dentro da comunidade de usuários.

Tais dispositivos, que distribuem a alimentação e a gestão do site pela comunidade como um todo, não são privilégios do Overmundo – o site é apenas mais um exemplo de um tipo de mídia que tem se proliferado pela internet: as mídias colaborativas, ou Web 2.0. Essas mídias são caracterizadas exatamente pelo alto grau de participação dos usuários na criação e desenvolvimento de conteúdos e/ou nos seus processos de organização. E ainda que exista uma linha de continuidade entre esse fenômeno com ideais que norteiam a rede desde seus primórdios, como a livre colaboração e a troca de informações, o que torna o realmente inovador é que, a partir de softwares que começaram a surgir no final da década de 90, a participação e criação dos usuários da web se tornou mais e mais difundida, inclusive (e principalmente) para quem não tem conhecimentos técnicos em informática.

São esses fenômenos que abordaremos nesse trabalho. Como acreditamos que essas mídias organizam um novo tipo de relações de poder, e que essas relações produzem subjetividades, procuraremos investigar como se estrutura tal poder e quais subjetividades são produzidas nesse processo. Para isso, procuraremos contextualizar o Overmundo e as mídias colaborativas dentro de uma série de modificações que

perpassam a sociedade, que possibilitam o surgimento da Web 2.0 ao mesmo tempo em que ela os constitui.

Para isso, no primeiro capítulo nos voltamos para a pesquisa bibliográfica e desenvolvemos alguns conceitos que nos pareceram primordiais para entender não só as mídias colaborativas, mas o mundo atual como um todo. Buscamos nas idéias de Michel Foucault, Antonio Negri e Gilles Deleuze, principalmente, e em outros autores diversos, essa base primeira. Atravessando as estratégias do poder e as possibilidades de resistência potente das singularidades, nos focamos nos conceitos de sociedades de controle, biopoder/biopolítica, capitalismo cognitivo, trabalho imaterial, multidão, poder constituinte e produção de subjetividade. Assim, a partir desses desenvolvimentos, poderemos alocar melhor a Web 2.0 dentro da realidade histórica que vivemos.

O segundo capítulo se voltará especificamente para a emergência das mídias colaborativas. Primeiramente iremos trazer reflexões mais gerais sobre as novas tecnologias da comunicação; um debate sobre dispositivos, cibercultura e tecnologia. Procuraremos fazer, então, um pequeno histórico do surgimento das mídias colaborativas, explicitar suas principais características, a economia política dessa produção que se instaura. Também procuraremos investigar as formas de controle que perpassam essas redes, as novas formas de vigilância e visibilidade. Procuraremos também eleger alguns sites (Slashdot, Digg, Youtube) para fazer uma classificação de diversos tipos de colaborações. E, por fim, iremos relacionar tais fenômenos com os conceitos já vistos, procurando saber que novas relações se instauram e que subjetividades emergem daí. Nesse capítulo usaremos autores como Pierre Levi, John Arquilla e David Ronfeldt, Steve Johnson, Michael Bauwens, Howard Rheingold, Chris Anderson, entre outros.

O último capítulo se voltará para o Overmundo. Faremos um mapa do site, das seções que o compõe, do percurso necessário para a publicação, das formas de participação possível dos usuários, das maneiras com que eles se relacionam através do site. Utilizamos essa idéia da cartografia através do pensamento de Gilles Deleuze:

O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói. (...) O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. (DELEUZE, 1995, p. 22).

Analisaremos, então, o site a partir desse mapa, conectando-o às reflexões anteriores, tanto sobre a Web 2.0 quanto sobre os processos sociais contemporâneos. Por fim, procuraremos estabelecer quais são as novas subjetividades que são criadas com o tipo de relação que se estabelece no site, e que mudanças elas podem acarretar no mundo em que vivemos. Para esse capítulo nos utilizaremos de visitas constantes ao site e de entrevistas com os seus moderadores.

A hipótese que conecta esse percurso é a de que os processos de subjetivação que surgem através da experiência de modos distribuídos de exercício do poder nas mídias colaborativas, entre as quais destacamos o Overmundo como exemplo brasileiro importante, são fundamentais para a construção de uma classe resistente (que chamamos de multidão) capaz de ter uma democracia mais completa como projeto, a democracia como expressão absoluta das vontades dos sujeitos que a compõem.

## **Capítulo 1 – Poder, potência, subjetividade**

Este primeiro capítulo tratará de conceitos e idéias que consideramos fundamentais para a compreensão do mundo e do homem contemporâneo. São reflexões de autores como Michel Foucault, Gilles Deleuze, Antonio Negri, entre outros, que nos servirão de base e referência para pensarmos as mídias colaborativas, o Overmundo, e as subjetividades produzidas nesses processos. Como o título sugere, falaremos de estratégias dos poderes constituídos e de possibilidades de resistência que continuam sempre se constituindo, que criamos e que nos criam constantemente. Para começar discutiremos sobre os diagramas maiores de poder: o poder disciplinar, que caracteriza as Sociedades Disciplinares (termo cunhado por Foucault), que se estabeleceram do século XVIII ao século XX; e o controle, das Sociedades de Controle (como Deleuze as denominou), que vivenciamos atualmente.

### **1.1. Disciplina e Controle**

Para entendermos melhor como esse diagrama contemporâneo do controle atua, se atualizando regularmente em dispositivos que são caros à nossa pesquisa, precisamos entender como o poder disciplinar se configurou. Mas primeiramente precisamos estar atentos para a noção de poder com a qual Foucault trabalhou e da qual compartilhamos. Um poder que não se identifica unicamente com o Estado ou com alguma instituição específica. “Não existe algo unitário e global chamado poder, mas unicamente formas díspares, heterogêneas, em constante transformação. O poder não é um objeto natural, uma coisa; é uma prática social, e, como tal, constituída historicamente” (MACHADO, 1979, p. X). Assim, o poder não tem essência, não é propriedade de ninguém; ele é um conjunto de relações de forças, em constante luta. Forças que atuam sobre outras forças, em todos os níveis possíveis que constituam as sociedades. Ele pode ser entendido nos seus níveis mais moleculares, dentro ou fora das instituições. O poder também não age apenas por repressão ou violência, ele não é só negativo; pelo contrário, ele produz, produz realidade, produz verdade. De fato, para Foucault, o poder é inescrutavelmente ligado à produção de saber: não existe poder que não produza saber e nem saber que não pressuponha um poder.

No entanto, mesmo que não possamos falar em um poder unificado, homogêneo, podemos dizer de um diagrama geral dos poderes, uma função de funções, “o mapa, a cartografia, co-extensiva a todo campo social. (...) uma máquina abstrata” (DELEUZE, 1991, p. 44). Ao contrário da estrutura, os diagramas são redes fluídas, flexíveis, e que “definem uma prática, um procedimento ou uma estratégia, distintos de toda combinatória, e formam um sistema físico instável, em perpétuo desequilíbrio, em vez de um círculo fechado de trocas” (idem, p. 45).

(...) o diagrama age como uma causa imanente não-unificadora, estendendo-se por todo campo social: a máquina abstrata é como a causa dos agenciamentos concretos que efetuam suas relações; e essas relações de forças passam, “não por cima”, mas pelo próprio tecido dos agenciamentos que produzem. (idem, p. 46).

O que aqui Deleuze chama de agenciamentos concretos em Foucault são denominados dispositivos. Assim, os dispositivos são as atualizações verificáveis do diagrama, como poderemos ver melhor a seguir, ao falarmos das sociedades disciplinar e de controle.

No pensamento foucaultiano, as sociedades disciplinares sucedem as sociedades de soberania. A disciplina volta-se para os corpos dos indivíduos, com o intuito de organizá-los, treiná-los, modelá-los de forma com que eles obedeçam, para multiplicar suas forças, enfim, para deles tirar o melhor proveito. Para criar o que Foucault chama de *corpos dóceis*: “é dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 2004, p.118). Assim o poder disciplinar vai se utilizar de uma série de técnicas, de procedimentos, para esse fim.

Nas sociedades disciplinares os indivíduos passavam por diversas instituições durante toda a sua vida: a escola, a caserna, a fábrica, o hospital, a prisão, etc. Eram nessas instituições que seus corpos eram controlados e adestrados, eram essas instituições os dispositivos que atualizavam o diagrama da disciplina. Primeiramente através da *distribuição dos corpos nos seus espaços*, colocando-os em unidades organizadas, transformando “as multidões confusas, inúteis ou perigosas em multiplicidades organizadas” (idem, p. 127) e individualizando os corpos ao mesmo tempo em que os



colocava nessa rede de relações. A segunda operação da disciplina consistia no *controle contínuo dos atos dos indivíduos*, no aperfeiçoamento minucioso das suas atividades. O poder disciplinar também *decompunha o tempo*, serializando-o, o colocando de forma progressiva para melhor geri-lo e torná-lo útil. Por fim, ele fazia a *composição das forças* que o formavam, articulando os corpos e o tempo de formas variáveis, sempre sob um sistema preciso de comando, para obter um aparelho tão eficiente quanto possível.

Em resumo, pode-se dizer que a disciplina produz, a partir dos corpos que controla, quatro tipos de individualidade, ou antes uma individualidade dotada de quatro características: é celular (pelo jogo da repartição espacial), é orgânica (pela codificação das atividades), é genética (pela acumulação do tempo), é combinatória (pela composição das forças). E, para tanto, utiliza quatro grandes técnicas: constrói quadros; prescreve manobras; impõe exercícios; enfim, para realizar a combinação das forças, organiza "táticas". A tática, arte de construir, com os corpos localizados, atividades codificadas e as aptidões formadas, aparelhos em que o produto das diferentes forças se encontra majorado por sua combinação calculada é sem dúvida a forma mais elevada da prática disciplinar. (idem, p. 141).

O poder disciplinar necessitará, ainda, de uma vigilância hierárquica constante, de um dispositivo "onde as técnicas que permitem ver induzam a efeitos de poder, e onde, em troca, os meios de coerção tornem claramente visíveis aqueles sobre quem se aplicam" (idem, p. 144). O exercício desse jogo de olhares, dessa vigilância decomposta hierarquicamente em diversos níveis, tem o objetivo de espalhar-se por toda superfície a controlar e, assim, aumentar os efeitos das atividades. Dentro desse sistema, as punições têm menos a função de reprimir ou de vingar, e mais de normalizar, de diminuir os desvios, de estabelecer os desviantes, de produzir a norma a partir deles, através de um sistema de qualificação de comportamentos e de uma quantificação destes (através de notas, por exemplo), separando os "bons" dos "maus", recompensando uns e punindo outros. Articulando a vigilância com a sanção

normalizadora, o exame é outra técnica fundamental da disciplina, ele é “um controle normalizante, uma vigilância que permite qualificar, classificar e punir. Estabelece sobre os indivíduos uma visibilidade através da qual eles são diferenciados e sancionados” (idem, p.154). Assim, o exame é contínuo, sempre renovado, e também ritualizado; ele torna visível quem é dominado e não quem domina (garantindo o exercício do poder nos níveis mais baixos); ele produz documentos que são úteis para classificação e sua conseqüente normalização; ele cria de cada indivíduo um caso, um caso que ao mesmo tempo constitui um objeto para o conhecimento e uma tomada para o poder. Todos esses procedimentos, a vigilância, a sanção normalizadora, o exame, mais que pressupor a existência de um indivíduo, o criam. De fato podemos dizer que o indivíduo é um efeito do poder e, ao mesmo tempo, um objeto do saber.

Para finalizar, podemos dizer que o poder disciplinar age, através de toda uma tecnologia, no intuito de manejar os corpos para tirar-lhes sua força política e aumentar sua utilidade. Segundo MACHADO (1979, p. XIX):

[a disciplina] É o diagrama de um poder que não atua do exterior, mas trabalha o corpo dos homens, manipula seus elementos, produz seu comportamento, enfim, fabrica o tipo de homem necessário ao funcionamento e manutenção da sociedade industrial, capitalista. (idem, XIX)

No entanto, como já deixamos claro acima, o poder disciplinar não é mais o diagrama vigente na contemporaneidade; não que ele tenha sido completamente extinto, que suas características não existam mais entre nós, mas uma outra forma do poder se organizar surgiu, e, acreditamos, se tornou reinante: o controle. Se a disciplina agia principalmente através do confinamento, na fábrica, na prisão, na escola, etc., nas *sociedades de controle*, Deleuze enxerga um processo de crise generalizada dessas mesmas instituições:

Reformar a escola, reformar a indústria, o hospital, o exército, a prisão; mas todos sabem que essas instituições estão condenadas, num prazo mais ou menos longo. Trata-se apenas

de gerir sua agonia e ocupar as pessoas, até a instalação das novas forças que se anunciam. (DELEUZE, 1992, p. 220).

Assim, o poder não mais se atém aos espaços fechados institucionais, ele se espalha por todo tecido social, ele se torna móvel, flexível, fluído. Deleuze diz que o poder não age mais como molde, como acontecia nas sociedades disciplinares, mas por modulações, constantemente aperfeiçoáveis. Nesse contexto, a empresa substitui a fábrica, a educação contínua substitui a escola (“não se pode parar de estudar!”). “Nas sociedades de disciplina não se parava de recomençar, (...) nas sociedades de controle nunca se termina nada, a empresa, a formação, o serviço sendo os estados metaestáveis e coexistentes de uma mesma modulação” (idem, p. 221-222). Para Hardt & Negri (2001, p. 42) as sociedades de controle são aquelas nas quais “mecanismos de comando se tornam cada vez mais ‘democráticos’, cada vez mais imanentes ao campo social, distribuídos por corpos e cérebros dos cidadãos”. Os mecanismos de controle, para eles, são intensificações das disciplinas, agora estendidos para além dos espaços determinados das instituições e se organizando em redes flexíveis e flutuantes. O que se vende não são mais produtos, e sim serviços, e comunicação, e o que se compra são ações.

O tempo do trabalho se estende por toda a vida do trabalhador, e as tecnologias têm papel fundamental nesse controle contínuo, se tornando cada vez mais móveis e difusas, proporcionando um campo maior para o exercício do poder (e também para o surgimento de resistências, mas disso trataremos depois) – o uso do telefone celular pode ser um bom exemplo ao levar o trabalho para todos os momentos da vida dos indivíduos (incorporando inclusive internet, GPS e etc.). De fato, Deleuze diz que a cada sociedade corresponde um tipo de máquina específico: nas sociedades disciplinares as máquinas energéticas, nas disciplinares as informáticas, os computadores (DELEUZE, 1992, p. 223).

Ele dá ainda outros exemplos que delimitam melhor o que é a sociedade de controle:

É o dinheiro que talvez melhor exprima a distinção entre as duas sociedades, visto que a disciplina sempre se referiu a moedas cunhadas em ouro – que servia de medida padrão –, ao

passo que o controle remete a trocas flutuantes, modulações que fazem intervir como cifra uma porcentagem de diferentes amostras de moeda, (idem, p. 222).

Achamos importante salientar que, para autores como Antonio Negri e Michael Hardt, essa passagem de um diagrama de poder à outro é essencialmente reativa – nesse caso, foi a forma do capital se adaptar às mudanças políticas que se anunciavam. Para eles, movimentos da década de 60 e 70 (principalmente o acontecimento que foi 1968) se voltaram particularmente contra todas as formas de opressão que caracterizavam as sociedades disciplinares. Segundo HARDT & NEGRI (2004, p. 294 e 295) o regime do trabalho disciplinar das fábricas já não abarcava os desejos dos jovens, que se recusaram em massa e negaram não apenas a fábrica, mas também todas as instituições disciplinares.

O jovem que recusava a repetição mortal da sociedade-fábrica inventou novas formas de mobilidade e flexibilidade, novos estilos de vida. Movimentos estudantis forçaram a atribuição de um alto valor social ao saber e ao trabalho intelectual. Movimentos feministas que expuseram o conteúdo político das relações “pessoais” e disseram não à disciplina patriarcal elevaram o valor social do que tradicionalmente era considerado trabalho de mulher, que envolve alto conteúdo de trabalho afetivo e diligente e baseia-se em serviços necessários à reprodução social. Todos os movimentos e toda a contracultura emergente acentuaram o valor social da cooperação e da comunicação. (HARDT & NEGRI, 2004, p. 295)

Assim, tais movimentos (operários, estudantis, feministas) forçaram uma transformação na produção e na forma de acumulação capitalista, e também na estruturação social do poder. Ocorreu uma mudança de paradigma – a chegada da sociedade de controle que expusemos.

## **1.2. Biopoder e biopolítica**

O conceito de biopoder (e biopolítica) foi cunhado originalmente por Michel Foucault, no primeiro volume do seu História da Sexualidade. A idéia de biopoder veio se juntar às reflexões sobre as práticas disciplinares como técnicas de poder co-existent, complementares. Se as disciplinas se voltavam para o indivíduo, e para o seu corpo, para a sua normalização e adestramento através das diversas instituições modernas que esse indivíduo atravessava durante a sua vida, o biopoder, segundo Foucault, agia sobre a espécie, “no corpo-espécie, no corpo transpassado pela mecânica do ser vivo e como suporte dos processos biológicos” (1988, p. 152). E sobre esse corpo-espécie, o biopoder cuidava de processos como nascimentos e mortalidades, da saúde da população (doenças e epidemias, por exemplo), da longevidade, e etc. O biopoder é a gestão da vida como um todo, técnicas de poder sobre o biológico, que vira central nas discussões políticas. Modificá-lo, transformá-lo, aperfeiçoá-lo eram objetivos do biopoder, e, é claro, produzir conhecimento, saber sobre ele, para melhor manejá-lo. Assim como a disciplina foi necessária na docilização do corpo produtivo fabril, o biopoder foi também muito importante para o desenvolvimento do capitalismo, ao controlar a população e adequá-la aos processos econômicos. “O investimento sobre o corpo vivo, sua valorização e a gestão distributiva de suas forças foram indispensáveis naquele momento” (Foucault, 1988, p. 154).

Foucault fala, então, de uma mudança fundamental no modo como a vida é encarada pelo poder. Nas Sociedades de Soberania, o soberano detém o direito sobre a vida e a morte de seus súditos, particularmente nos casos em que o primeiro se encontra ameaçado – seja devido a inimigos externos, que provoquem guerras, expondo assim a vida dos súditos nas batalhas, seja o próprio súdito, que se levanta contra o soberano, e deve então ser morto como castigo. De qualquer forma, o poder aí se exerce no limite da vida. Segundo Foucault “o direito que é formulado como ‘de vida e morte’ é, de fato, o direito de *causar* a morte e *deixar* viver” (1988, p. 148). Nas Sociedades Disciplinares, no entanto, o poder sobre a vida não vai mais se voltar para os momentos em que ela pode ser extinta. Pelo contrário, o biopoder vai tratar de gerir a vida em toda a sua extensão, de organizá-la, majorá-la, vigiá-la, para que possa ser incluída, de forma controlada, nos aparelhos de produção capitalistas. De fato, não se trata mais de uma lei que vise a morte, trata-se de “distribuir os vivos em um domínio

de valor e utilidade” (idem, p. 157). É uma lei normalizadora, que vai se utilizar de diversos aparelhos (médicos, administrativos) para regular a vida.

Quando o diagrama do poder abandona o modelo de soberania para fornecer o modelo disciplinar, quando ele se torna “biopoder”, “biopolítica” das populações, responsabilidade e gestão da vida, é a vida que surge como novo objeto do poder. Então o direito renuncia cada vez mais ao que consistia o direito do soberano, ao direito de causar a morte (pena de morte), mas paralelamente permite mais e mais hecatombes e genocídios: não retomando o velho direito de matar, mas, ao contrário, em nome da raça, do espaço vital, das condições de vida e sobrevivência de uma população que se julga melhor, e que trata seu inimigo não mais como o inimigo jurídico do antigo soberano, mas como um agente tóxico ou infeccioso, uma espécie de “perigo biológico”. (DELEUZE, 1991, p.98-99).

Mas, esse processo que levou à vida ao objeto máximo das investidas das tecnologias do poder, também a colocou no centro das lutas *contra* esse poder. A vida, os direitos sobre ela, sobre o corpo, a felicidade, o ser vivo, se transformaram no foco das lutas políticas, das resistências:

O que é reivindicado e serve de objetivo é a vida, entendida como as necessidades fundamentais, a essência concreta do homem, a realização de suas virtualidades, a plenitude do possível. Pouco importa que se trate ou não de utopia: temos aí um processo bem real de luta; a vida como objeto político foi de algum modo tomada ao pé da letra e voltada para o sistema que tentava controlá-la. (Foucault, 1988, p. 158).

Mas, como a forma de comando se transformou da disciplina para o controle, Negri acredita que o biopoder também se reformula. Para Hardt e Negri (2001), a partir dessa transição, e também a mudança no próprio modo de produção capitalista, que passa do

industrial para o cognitivo, mais voltado para os serviços e para as operações que envolvam o intelecto, o cérebro dos trabalhadores, em que as externalidades, a vida toda do trabalhador é subsumida para o mundo do trabalho, para a sua relação com o capital, é que falamos do controle como forma de poder atuante em *toda a vida* dos sujeitos, na sua própria produção e reprodução. Por isso, também, é que Negri chamará esse poder que se investe sobre ela, recuperando as idéias de Foucault, de biopoder. Ele diz que é nas sociedades de controle, onde o poder se entende por todo o corpo social, que o biopoder vai encontrar a sua máxima atuação: “o poder é, dessa forma, expresso como um controle que se estende pelas profundezas da consciência e dos corpos da população – e ao mesmo tempo através da totalidade das relações sociais” (2001, p.44). As reflexões sobre o capitalismo cognitivo e o trabalho imaterial, que veremos adiante, restabelecem, para Negri, algo que ele não identificava em nenhum outro autor que se voltou para o biopoder: a importância da produção para a biopolítica.

É importante, então, entender a diferença para autor entre os termos biopoder e biopolítica. Segundo Rabinow & Rose:

Whilst Foucault is imprecise in his use of terms, it might be helpful to suggest that, within the field of biopower, ‘biopolitics’ designates the specific strategies and contestations over problematizations of collective human vitality, morbidity and mortality. (2008, p. 2)<sup>1</sup>

De forma parecida, mas dentro das suas noções próprias da transformação do biopoder na atualidade, Negri estabelece a diferença entre o biopoder, como aquele que investe suas tecnologias de controle sobre as redes de produção, a fim de geri-las, absorvê-las e neutralizá-las, e a biopolítica, se aludindo a “espaços nos quais se desenvolvem relações, lutas e produções de poder” (Negri, 2003, p. 106). Assim, a biopolítica é o terreno das lutas, das resistências produtivas frente às tentativas do biopoder de modular e neutralizar as redes de cooperação:

O biopoder situa-se acima da sociedade, transcendente, como uma autoridade soberana, e impõe sua ordem. A produção biopolítica, em contraste, é imanente à sociedade, criando relações e formas sociais através de formas colaborativas de trabalho. (HARDT & NEGRI, 2005, p. 135).

---

<sup>1</sup> Ainda que Foucault seja impreciso no seu uso de termos, pode ser útil sugerir que, dentro do campo do biopoder, ‘biopolíticas’ designem as estratégias específicas e as contestações sobre problematizações de vitalidade e mortalidade humanas coletivas (tradução livre).

### **1.3. Capitalismo cognitivo e trabalho imaterial**

Falamos acima do novo modo de produção, cognitivo, que se estabelece na pós-modernidade. Podemos observar a transição no modo de produção capitalista a partir do final dos anos 60 e, principalmente, da década de 70. Passamos, assim, de um paradigma industrial para um paradigma que coloca no centro da produção os serviços e a informação (Hardt & Negri, 2001). Não que a indústria deixou de existir, ou mesmo de ser importante, mas, qualitativamente, o setor dos serviços e da comunicação se tornaram cada vez mais centrais, atraindo mais empregos, e redefinindo todas as outras áreas da produção, inclusive a indústria. Essa nova produção se caracteriza por acontecer em redes, por ser extremamente informatizada e por demandar um trabalho que lida essencialmente com comunicação, conhecimentos, cognição, afetos e etc.

Mas, como já dissemos, essa reestruturação do capital não se deu tranquilamente, e sim a partir de uma crise, causada, segundo autores como Hardt e Negri, por uma acumulação de lutas ocorridas na década de 60.

A história das formas capitalistas é sempre, necessariamente, uma história reativa: entregue a seus próprios expedientes, o capital nunca abandonaria um regime de lucro. Em outras palavras, o capitalismo só se submete a transformações sistêmicas quando é obrigado e quando o regime atual se torna insustentável. (idem, p. 289).

Por um lado, a organização crescente do proletariado fabril, principalmente nos países dominantes, e as suas reivindicações aumentaram consideravelmente o valor de seus salários, diminuindo, conseqüentemente, o lucro dos empreendedores capitalistas. Por outro, uma série de lutas que já não envolviam diretamente o mundo do trabalho tomava forma. Eram, inclusive, manifestações de recusa ao trabalho repetitivo, às práticas disciplinares do mundo fabril. Eram movimentos que valorizavam o tempo do não-trabalho, como os estudantis e os feministas, que traziam para o seio das discussões políticas o conhecimento (no caso do primeiro) e a vida “pessoal” e a afetividade (no caso do segundo). Eles significaram a construção de uma subjetividade que passava ao largo das condições formais da produção fordista, lugar primeiro das práticas de comando do capital.



Foi devido a essas pressões do proletariado, e a um deslocamento do lugar da produção para o próprio tecido social, que o capital foi obrigado a se reestruturar, entrando nessa fase que chamamos de capitalismo cognitivo, e buscar novas formas de comando.

Para definirmos melhor, podemos dizer, grosso modo, que a produção fordista, típica do capitalismo industrial, pode ser melhor caracterizada por uma lógica da reprodução e da repetição. Nesse contexto, o conhecimento existe, mas é exceção – o processo produtivo, restrito ao chão da fábrica, se fia num trabalho repetitivo, e na reprodução de mercadorias padronizadas. O que acontece atualmente, na época que chamamos de pós-fordista, é “a passagem de uma lógica da reprodução a uma lógica da inovação, de um regime de repetição a um regime de inovação” (Corsani, 2003, p. 15). No capitalismo cognitivo a inovação é imanente à produção, que se torna cada vez mais externa ao capital e à empresa. O que se produz de mais importante não são mais mercadorias, mas conhecimentos, e conhecimentos só fazem sentido na sua própria reprodução, só se produzem no tecido social, num processo de criação cooperativo, que o valoriza. O que o empreendedor capitalista faz, então, é tentar capturar esses processos para dentro de suas empresas, que se reestruturam, na tentativa de melhor aproveitar as redes sociais, horizontalizando suas estruturas, também se organizando em redes, muitas vezes desterritorializadas, e tentando o máximo possível se livrar do peso da fabricação de mercadorias, se concentrando cada vez mais na comunicação, nos processos imateriais.

Assim, o caráter do trabalho também se transforma. Nessa empresa reestruturada, de caráter pós-fordista, com organização descentralizada e muitas vezes externalizada e com grande emprego de tecnologias comunicacionais, cada vez mais o trabalho central é aquele vivo, mais intelectual e comunicativo, cujo trabalhador deve tomar decisões, deve investir nos processos produtivos a sua própria subjetividade. Esse é o trabalho imaterial

E, se o trabalho imaterial é aquele que mais depende da subjetividade do operário, é importante deixar claro que os processos de subjetivação são anteriores, ou exteriores, ao capital, ao vínculo formal assalariado. Eles ocorrem em processos comunicacionais e cooperativos que o trabalhador participa em toda a extensão de sua vida. O que está em jogo na produção de riqueza contemporânea não é mais o trabalho imediato ou o

tempo de trabalho empregado, mas a própria capacidade do operário em lidar com o avanço das ciências, com as tecnologias, com toda a rede social. Dessa forma, toda a vida do trabalhador é levada para dentro da produção – transformando o tempo de trabalho supérfluo em fundamental para o tempo de trabalho necessário. Fica cada vez mais difícil distinguir o tempo de trabalho do tempo livre, e mesmo do tempo da produção. (Lazzarato & Negri, 2001).

Assim, quando a constituição do sujeito produtivo se dá independentemente da sua relação com o capital, aos empreendimentos capitalistas fica reservado o controle externo ao processo produtivo – porque internamente ele se estrutura nas relações cooperativas do trabalho imaterial, nas relações anteriores e exteriores ao seu domínio. Há uma tensão interessante aí, entre o capital que demanda um trabalho que envolve toda a vida do trabalhador, produzindo riqueza nessa relação, e um trabalhador que se constitui anteriormente, na própria rede de cooperação social que é a sua vida, e só a partir dessa constituição se relaciona com o capital. A tensão entre um capital que tenta controlar tudo e uma subjetivação que foge a esse controle. Nesse sentido, uma luta biopolítica, pois é a vida como um todo que se põe em jogo, e a resistência é também a tentativa de se reproduzir uma vida para fora do comando do biopoder.

Uma outra característica importante do capitalismo cognitivo, e também do trabalho imaterial, é a centralidade das Novas Tecnologias de Comunicação e Informação (NTIC) como máquinas produtivas contemporâneas, enquanto relacionais e cognitivas, produtoras de redes cooperativas de criação. Para Corsani (2003), no sistema de produção fordista, as máquinas eram especializadas e heterogêneas (tecnologias mecânicas), com seus usos e funções pré-determinados pelos conhecimentos que incorporam, enquanto o trabalho era homogêneo, se limitando a reproduzir o esforço físico do manejo da máquina. Assim, a máquina, enquanto cristalização do saber, enquanto trabalho morto, impõe sua lei de funcionamento ao trabalho vivo. Com a informatização da produção, no entanto, e a emergência das NTIC, a principal máquina, o computador em rede, é que se torna homogênea, desespecializada, no sentido em que é literalmente uma caixa vazia, e o seu valor provém do seu uso, de como o trabalhador vai utilizar a sua inteligência no seu manejo. Agora é o trabalho que é heterogêneo e essencialmente criativo.

De fato, no capitalismo cognitivo, as NTIC são as máquinas tanto de produção quanto de reprodução – processos que, aliás, se tornam cada vez mais indistintos. A separação, tipicamente fordista, entre produção e consumo se esfumaça continuamente. Se na época fordista, o consumo era destrutivo, pois se tratavam de mercadorias, de materialidades, hoje o consumo é produtivo, porque falamos de conhecimentos, que são produzidos exatamente na relação entre quem produz e quem utiliza, na cooperação entre os trabalhadores imateriais. Consumir agora é partilhar do mundo do produto, participar da criação desse mundo. O exemplo do computador, dado acima, é paradigmático: o computador só faz sentido se investirmos nele a nossa inteligência, se criarmos em cima de suas bases. Segundo CORSANI, na qualidade de usuários, somos todos inovadores potenciais. (2003, p. 24).

A particularidade da mercadoria produzida pelo trabalho imaterial (pois seu valor de uso consiste essencialmente no seu conteúdo informativo e cultural) está no fato de que ela não se destrói no ato do consumo, mas alarga, transforma, cria o ambiente ideológico e cultural do consumidor. Ela não reproduz a capacidade física da força de trabalho, mas transforma o seu utilizador (Lazzarato & Negri, p. 46).

Lazzarato e Negri (2001) propõem, para se apreender o ciclo da produção imaterial, e, portanto, do capitalismo cognitivo, o que eles chamam de um modelo estético, que se baseia nas relações entre: autor/ reprodução/ recepção. Nesse caso o autor não pode ser entendido senão como processos de produção coletivos, sob a forma de redes e fluxos, que, a despeito das apropriações feitas pelo capital, são autônomas. A reprodução desses “produtos ideológicos” produz novos modos de ver e sentir o mundo, que pedem e, ao mesmo tempo, pressupõem novas tecnologias. O público, a recepção, deve ser apreendido sob duas formas: aquela em que ele é pensado já como elemento constitutivo da obra que a ele se dirige, e aquela que faz do receptor um criador, através daquela obra, de todo um mundo que o circunda e onde o produto vai ser mais um elemento a se encaixar.

Essa visão, do receptor enquanto criador, do consumidor enquanto produtor, coloca uma outra questão importante: no fordismo, quando o consumo era destrutivo devido à materialidade das mercadorias, vivíamos sob um regime de escassez, e era exatamente através desse regime que se valorizavam os produtos; no pós-fordismo, quando as mercadorias se tornam imateriais, conhecimentos, não há mais escassez. Pelo

contrário, se o consumo é produtivo é porque conhecimentos podem ser trocados sem serem danificados, sem privar ninguém de seu uso. Eles inclusive se enriquecem nesse processo. Conhecimentos, informações, são abundantes, e seu valor se dá através da utilidade que eles têm. Em vez de valor de troca, a produção no capitalismo cognitivo é carregada de valor de uso. É por isso que as leis de propriedade intelectual se tornam cada vez mais duras. Elas são tentativas do capital de interromper o processo social de produção e valorização do conhecimento, para tomar para si o lucro potencial do produto. Para Corsani (2003) elas tentam produzir raridade num mundo de abundância. Capturar a potência criativa do tecido social.

Para a sociedade ser realmente produtiva, principalmente quando a produção já não depende dos meios dominados pelo capital, é preciso se ultrapassar essas barreiras, e, além disso, se garantir uma infra-estrutura que permita o uso distribuído das NTIC.

De fato, se o custo de reprodução de conhecimentos desmaterializados é muito baixo, o custo de produção e reprodução das condições de existência da potência criativa e inventiva do capital vivo, isto é, de uma soma cada vez maior e mais complexa de atividades humanas, tende ao infinito. E esse custo é amplamente socializado. É nesse sentido que os direitos sobre propriedade intelectual constituem uma modalidade de captação das externalidades positivas. De maneira ainda mais potente, esse modelos de apropriação e de controle ao acesso à rede e aos conhecimentos constituem, in fine, um meio poderoso para determinar as hierarquias de valores e as exclusões. (Corsani, 2003, p. 31)

Assim, ao acreditarmos que a formação de uma classe se dá na sua luta, acreditamos que a classe dos trabalhadores imateriais, chamada por autores como Antonio Negri de General Intellect (termo recuperado das reflexões de Marx), se constitui nessas tensões entre os trabalhadores e as tentativas do biopoder de se apropriar de suas potências. Mas a luta não pode mais ser apenas antagônica, deve ser alternativa. A relação de luta não é apenas negativa em relação ao capital, mas é positiva na construção de uma outra realidade social. Do tecido comum, vivo, de relações e cooperações autônomas ao controle capitalista, que é fundamental na própria constituição do General Intellect.

#### **1.4. Multidão**

A figura do General Intellect, essa rede cooperativa e produtora, é muito importante para definirmos um conceito central nessa pesquisa, e, acreditamos, no pensamento

contemporâneo como um todo. O de *multidão*. A multidão é um conceito que Negri recupera de Espinosa, segundo ele o primeiro autor moderno a usar o termo sem conotações negativas, de um conjunto desordenado de indivíduos, mas sim como uma multiplicidade de singularidades que se organizam com uma ordem própria, imanente (NEGRI, 2003, p. 139). E é essa mesma noção que Negri utilizará: uma multiplicidade de singularidades cooperantes. E se a multidão se distingue da turba, pois encontra em si mesma uma organização, igualmente se diferenciara do amplamente utilizado conceito de povo. Isso porque o povo pressupõe unidade: “o povo é uno. A população, naturalmente é composta de numerosos indivíduos e classes diferentes, mas o povo sintetiza e reduz essas diferenças sociais a uma identidade” (HARDT & NEGRI, 2005, p. 139). E se o povo é um conceito unificador, a multidão é exatamente o oposto, ela é a multiplicidade, as diferenças que convivem e se relacionam. E, ainda, não falamos de indivíduos, mas de *singularidades*. Segundo NEGRI (on-line), a individualidade se define pela sua separação em relação ao todo constituinte da sociedade, do povo. A singularidade, pelo contrário, se constitui exatamente das relações que se estabelecem com os outros. “A singularidade é o homem que vive na relação com os outros, que se define na relação com o outro. Sem o outro ele não existe em si mesmo” (idem, p. 2). A multidão então é uma multiplicidade composta de singularidades, de relações.

É importante deixar claro que nesse processo as diferenças não se apagam; pelo contrário, elas se afirmam. A multidão é essa entidade em que as próprias diferenças se relacionam e procuram entre si um terreno comum de ação, de produção, de vida. Os movimentos feminista, negro, de diversidade sexual, etc., são assim fundamentais pois afirmam essa diferença que não se reduz a uma igualdade homogeneizadora, mas que procura se relacionar com todo o tecido social mantendo suas singularidades. É o *comum*, então, que baseia toda a ação e constituição da multidão; e ele não é consensual, é disputado – é o próprio produto das relações das singularidades e também o possibilita que elas produzam..

(...) uma das verdades recorrentes da filosofia política é que só aquilo que é uno pode governar, seja o monarca, o partido, o povo ou o indivíduo; sujeitos sociais que não são unificados, mas múltiplos, não podem governar, devendo pelo contrário ser governados. Em outras palavras, todo poder soberano forma necessariamente um *corpo político*, dotado de uma cabeça que comanda, de membros que obedecem e de órgãos que funcionam conjuntamente para dar sustentação ao governante. O conceito de multidão desafia esta verdade consagrada da soberania. A multidão,

embora se mantenha múltipla e internamente diferente, é capaz de agir em comum, e portanto de se governar. Em vez de ser um corpo político com uma parte que comanda e outras que obedecem, a multidão é *carne viva* que governa a si mesma. (HARDT & NEGRI, 2005, p. 140).

A forma moderna de governar a população consiste então em um contrato em que “o conjunto de cidadão proprietários (...) abdicam de sua liberdade tendo como compensação a garantia da propriedade” (NEGRI, 2003, p. 143). E isso se dá através da representação – *é a representação que cria o povo*. Pois um governo transcendente só pode comandar através da neutralização da multiplicidade, transformando-a em unidade. Mas a multidão é irrepresentável. Ao governar a si mesma, a multidão é a expressão absoluta da democracia, ela é uma força política de completa imanência: “o desafio da multidão é o desafio da democracia. A multidão é o único sujeito social capaz de realizar a democracia, ou seja, o governo de todos por todos” (HARDT & NEGRI, 2005, p. 141). E, assim, como sujeito político, Negri propõe a multidão como um conceito de classe, uma classe não é dada a priori, pois a classe surge na luta, surge como resistência. “A classe é um conceito político, em suma, na medida em que uma classe é e só pode ser uma coletividade que luta em comum” (idem, p. 144).

Desta forma, ao se constituir na luta, a multidão, como a classe, tem como função política a constatação das condições existentes na sociedade e a produção de um projeto comum de ação. Não se pensar o que é a multidão, mas o que ela pode vir a ser.

Um tal projeto político deve fundamentar-se claramente numa análise empírica que demonstre as condições comuns daqueles que poderão tornar-se multidão. Condições comuns, naturalmente, não significam uniformidade ou unidade, mas de fato exigem que a multidão não seja dividida por diferenças de natureza ou espécie. Significam, em outras palavras, que os inúmeros e específicos tipos de trabalho, formas de vida e localização geográfica, que sempre haverão necessariamente de permanecer, não impedem a comunicação e a colaboração num projeto político comum. (idem, p. 146)

Mas o conceito de multidão não pode ser identificado com o de classe operária, que durante tantos anos foi considerado o único protagonista da luta política. A multidão não é composta apenas por trabalhadores assalariados (referindo-se a um conceito mais amplo de classe operária do que aquele que só considera os trabalhadores fabris). Como já falamos anteriormente, a produção hoje se expande por todo o tecido social; e a multidão comporta todas essas formas de produção. Assim, a multidão está

intimamente ligada ao *trabalho imaterial*. É através do trabalho imaterial que a multidão produz – de forma cooperativa, através das relações que as singularidades estabelecem, criando esse devir comum. Podemos dizer, inclusive, que é através do trabalho imaterial que a multidão cria si mesma e as suas condições de reprodução. E a multidão também é a própria rede cooperativa que dá forma ao trabalho imaterial. A multidão é, então, a entidade política principal de uma sociedade que se caracteriza pela organização em redes, pela produção cooperativa – uma produção que coordena singularidades em busca de um objetivo comum. Com efeito, HARDT & NEGRI nos dizem que não é o comando, o poder, que dá forma à multidão pelo contrário, foram as lutas da multidão que criaram a forma de poder vigente, o poder que se investe sobre a multidão é a sua imagem ao reverso (2004, p. 419).

Então temos a multidão, como um conjunto múltiplo de singularidades, como classe social não-operária e como uma multiplicidade capaz de desenvolvimento autônomo.

Desse ponto de vista, traduzindo o tema em termos políticos, poderemos levantar a hipótese da *multidão como potência democrática*, porque soma liberdade e trabalho, combinando-os na produção do “comum”. É claro que, se falamos nesses termos, cai toda distinção entre político e social, entre produtividade e ética da vida. A multidão, definida assim, apresenta-se como conceito aberto, dinâmico, constitutivo. Estamos no biopolítico. Aqui o conceito de multidão começa a viver completamente no biopolítico. (NEGRI, 2003, p. 146).

### **1.5. Poder constituinte**

Discorremos sobre a multidão, agora falaremos sobre a própria “ação do *telos* comum da multidão” (NEGRI, 2003, 157): o poder constituinte. Para Negri, falar de poder constituinte é falar de democracia, pois além de ser a fonte que produz as normas constitucionais de todos os ordenamentos jurídicos, ele também é o sujeito desta produção. “Sob este ponto de vista, o poder constituinte tende a se identificar com o próprio conceito de política, no sentido em que esta é compreendida numa sociedade democrática” (NEGRI, 2002, p. 7). Mas também é certo dizer que o poder constituinte é caracterizado por uma potência que resiste a toda integração constitucionalizadora. Assim como a democracia, no sentido em que ela é a forma de governo absoluto, e a constitucionalização de governo limitado. Sendo assim, a constitucionalização é

limitadora da democracia. Encontramos aí uma crise fundamental, que é própria do poder constituinte.

As teorias jurídicas irão, então, tentar resolver essa crise, na maior parte das vezes neutralizando o poder constituinte, seja através da delimitação do seu tempo, sempre aberto; seja pela redução de sua dimensão espacial, que é expansiva; ou ainda pela dissecação da sua produção de subjetividade, separando-o da sua ligação direta com o direito de resistência. Ainda que essas teorias mantenham o poder constituinte, para que permaneçam o sentido do sistema jurídico e a sua referência democrática, elas tentam controlá-lo de todas as formas possíveis. (idem, p. 12)

Negri aponta, então, três visões jurídicas que caracterizariam essas tentativas de se neutralizar sua força: a que o considera transcendente ao ordenamento jurídico, a que o considera imanente e a que o considera como força co-extensiva. A primeira visão considera o poder constituinte como algo externo e originário do ordenamento jurídico – e assim separara completamente sua força inovadora da sociedade e do direito que a regula. A visão imanentista ora coloca o poder constituinte como segundo estágio de uma seqüência, após a realização de um contrato sobre os princípios da justiça, e antes da estrutura jurídica e da execução das leis, incorporando-o ao direito constituído; ora o incorpora ao Estado. Já a visão co-extensiva considera a realidade histórico-institucional como pré-figuradora da constituição formal de uma sociedade; o poder constituinte seria então apenas resultado de relações sociais pré-existentes, sem possibilidade de criação e inovação. De qualquer forma, “a relação com que a ciência jurídica (e através dela, o ordenamento constituído) quer impor ao poder constituinte atua de modo a neutralizá-lo, a mistificá-lo, ou melhor, de esvaziá-lo de sentido” (NEGRI, 2002, p. 19).

Mas o poder constituinte se caracteriza por uma potência democrática sempre aberta e expansiva, que surge como um acontecimento único e não tem finalidade preexistente:

O paradigma do poder constituinte (...) é aquele de uma força que irrompe, quebra, interrompe, desfaz todo equilíbrio preexistente e toda continuidade possível. O poder constituinte está ligado à idéia de democracia, concebida como poder absoluto. Portanto, o conceito de poder constituinte, compreendido como força que irrompe e se faz expansiva, é um conceito ligado à pré-constituição da totalidade democrática (idem, p. 21)



Por isto, por ser essa força que não se deixa cristalizar, que é sempre aberta e portanto nunca se transforma em poder constituído, que em vez de tentar resolver a crise que está em seu interior, Negri decide aceitá-la e a partir daí, entende-lo melhor. “Ora, aceitar a crise do conceito significa desde logo negar que o poder constituinte possa ser fundado e, com isto, privado de sua natureza de fundamento” (idem, p.24). Assim, consideramos o poder constituinte como essa potência ilimitada e inconclusa, que constitui uma alternativa de poder não finalizado, de poder aberto.

E o que move a potência é a ausência, o desejo incansável. A constituição do social vem desse deslocamento do desejo a partir da ausência. Falamos então de uma desutopia, “ou seja, o sentido de uma atividade constitutiva transbordante, intensa como a utopia, mas sem ilusões, plena de materialidade” (idem, p. 27).

O poder constituinte se define emergindo do turbilhão do vazio, do abismo da ausência de determinações, como uma necessidade totalmente aberta. É por isto que a potência constitutiva não se esgota nunca no poder, nem a multidão tende a se tornar totalidade, mas conjunto de singularidades, multiplicidade aberta. O poder constituinte é esta força que se projeta para além da ausência de finalidade, como tensão onipotente e crescentemente expansiva. Ausência de pressupostos e plenitude da potência: este é um conceito bem positivo de liberdade. (idem, p. 26).

Dessa forma, não há como o poder constituinte se identificar com o conceito de soberania. A consequência da sua constituição está nele mesmo, e apenas nele, em nada transcendente à sua própria dinâmica. O poder constituinte nunca se reduz ao poder constituído, ele nunca se institucionaliza, ele está sempre construindo mais ser, construindo o comum. E quando falamos isso, percebemos a imbricação estreita entre poder constituinte e revolução; de fato, quando ligados nenhum dos dois tem fim. Assim, “o poder constituinte manifesta-se como expansão revolucionária da capacidade humana de fazer história, como ato fundamental de inovação, e, portanto, como procedimento absoluto” (idem, p. 40);

Mesmo aceitando o poder constituinte como um conceito de crise, é preciso encontrar uma instância mediadora com essa força que nunca se fecha, que nunca acaba. É a questão de encontrar um sujeito adequado a tal procedimento absoluto. Um sujeito que consiga manter sempre aberta a capacidade criativa e produtora do poder constituinte.

Esse sujeito não poder ser nem a nação nem o povo, pois são ambas figuras de totalização. Essa mediação se encontra numa teoria do sujeito que seja ela mesma aberta, que não o considere pré-determinado, mas o entenda como um sujeito a se constituir nas relações que estabelece com o mundo e com seus pares. É em Foucault que encontramos essa teoria, como veremos melhor adiante: “o homem aparece em Foucault como um conjunto de resistências que engendram uma capacidade de liberação absoluta, longe de qualquer finalismo que não seja a expressão da própria vida e de sua reprodução” (idem, p. 45). Um sujeito que se constitua através da sua luta, da suas relação com outros sujeitos; esta é também a definição das singularidades que compõem a multidão. Podemos dizer, então, que é através do poder constituinte que a multidão expressa seus desejos, que pratica a sua construção do comum. “Toda prática do poder constituinte revela, tanto em seu início como em seu final, tanto na origem quanto na crise, a tensão de uma multidão que procura se tornar sujeito absoluto dos processos de potência”. (idem, p. 422)

E mesmo a crise, nesse sentido, não pode ser mais vista como limite, como entrave absoluto, e sim como obstáculo a se ultrapassar. Ou seja, através dela se criam novas formas do comum. Criação esta que se dá pelo trabalho vivo que é característico da multidão. E desta produção cooperativa que nascem as subjetividades. Então, temos subjetividades que nascem da crise, da apreensão crítica do mundo, das paixões e vontades que essa relação entre o mundo e o sujeito produz, e da potência criadora que se expressa em trabalho vivo, que continuamente modela e remodela o comum e a si mesmo. Subjetividade coletiva, cooperativa entre as singularidades que formam a multidão. Desta forma, não há mais distinção entre político e social. Esta diferença só existe como forma de barrar a força do poder constituinte de sempre transformar o mundo.

Constituição dinâmica, criadora, contínua e processual da potência: a política é isto. Esta definição não é vazia ou neutra: está sujeita às determinações da subjetividade e da tendência, ou seja, às figuras nas quais multidão e potência se reencontram como figuras de cooperação produtiva. Mas a expressão da multidão e a criação contínua de um novo mundo da vida permanecem como elementos fundamentais. Privar a política de tais elementos é tomar-lhe tudo, é reduzi-la a pura mediação administrativa e diplomática, (...) ou seja, é reduzi-la exatamente àquilo contra que o poder constituinte, como origem da política, luta sem cessar, para emergir como potência. (idem, p. 460).

## 1.6. Processos de subjetivação

Enfim, para terminar, falamos dos processos de subjetivação, que, acreditamos, podem conectar poder e potência (aqui principalmente no que concerne às resistências), multidão, trabalho imaterial e poder constituinte. E que é também o que iremos investigar sobre as mídias colaborativas, de forma geral, e o Overmundo, especificamente. Começaremos então pelo pensamento de Michel Foucault, seguiremos com Gilles Deleuze, e concluiremos com as reflexões de Antonio Negri.

Foucault se voltou para o estudo das subjetividades no final de sua vida, a partir das duas últimas partes da História da Sexualidade. Já tendo estudado os estratos do saber, e as estratégias do poder, pareceu-lhe que para conseguir fazer uma história da sexualidade como gostaria, que a encarasse sob o prisma da experiência –“tratava-se de ver de que maneira, nas sociedades ocidentais modernas, constitui-se uma ‘experiência’ tal, que os indivíduos são levados a reconhecer-se como sujeitos de uma ‘sexualidade’” (FOUCAULT, 1985a, p. 10) –, que fez necessária a reflexão sobre como o indivíduo se relaciona consigo mesmo e se constitui como sujeito. Para tanto, Foucault voltou à Grécia Antiga e ao período helenístico e para as formas com que os homens destas épocas se relacionavam consigo mesmos para reconhecerem-se como sujeitos do desejo. Assim, o autor se voltou para as áreas e formas de problematização da sexualidade, em que o comportamento sexual se tornou “objeto de cuidado, elemento para reflexão, material para estilização” (idem, p. 25).

Por tratar de questões que envolviam o estudo de uma moral, Foucault se deteu sobre as diferentes concepções para a palavra: aquela que designa um conjunto de regras, um código de conduta, nem sempre sistematizado mas coerente; e aquela moral que se traduz num comportamento individual que se sujeita ou não à determinadas regras e valores. Para essa última acepção, que se pode chamar de “comportamento moral” (idem, p.27), e que trata de fato da maneira como o indivíduo constitui a si mesmo como sujeito moral, são possíveis diversos modos de sujeição (ou não sujeição). Existem inúmeras formas, motivos, intensidades de prática cotidiana dos preceitos morais, que visam diferentes fins. Diversas maneiras de se agir sobre si mesmo, de se transformar para se colocar em relação ao código constituído: “o indivíduo circunscreve a parte dele mesmo que constitui objeto dessa prática moral, define sua

posição em relação ao preceito que respeita, estabelece para si um certo modo de ser que valerá como realização moral dele mesmo” (idem, p. 28). Nesse sentido, existem sociedades em que a moral a qual é dada mais importância é a do código, e outras em que a constituição do sujeito moral adquire mais relevância. As sociedades gregas e helenísticas fazem parte desse último grupo, e é sobre elas que Foucault se voltará.

Na Grécia antiga não havia uma noção como a nossa de sexualidade. Havia o que se chamava de *aphrodisia*, que em contrapartida também não encontra tradução exata na nossa língua. “Os *aphrodisia* são atos, gestos, contatos que proporcionam uma certa forma de prazer”, define Foucault (1985a, p. 39). Mas ele sublinha que nem entre os gregos havia uma definição inequívoca do que seria, assim como não havia um lista do que é anormal e incorreto nesse campo, como se faria posteriormente. Mas, mesmo que essa experiência não fosse considerada má em si, ela era objeto de um cuidado moral que se voltava para a sua força, sua energia, “que é por si mesma levada ao excesso” (idem, p. 48). A preocupação, então, era de dominar, controlar essa força que, se não conduzida, tende naturalmente à intemperança. É uma questão de bom uso dessa energia. Os esforços são de elaborar um uso dos prazeres (*chresis aphrodision*), “a maneira pela qual o indivíduo dirige a sua atividade sexual, sua maneira de se conduzir nessa ordem das coisas” (idem, p. 51) Nesse sentido, a temperança é uma arte e um sinal de distinção. O domínio sobre si mesmo necessário para essa temperança é o que caracteriza a *enkrateia*. A *enkrateia* se coloca no eixo da luta, da resistência, do combate. É um combate constante contra os vícios, o exagero. Uma luta se si consigo, que não requer um abandono completo dos prazeres, e sim um domínio constante sobre eles. Governa-se a si mesmo como se governa uma cidade, e para isso há a necessidade da prática de exercícios, de uma *askesis*. De fato, para os gregos, antes de qualquer tipo de atividade pública, antes de dominar os outros, a sua própria casa, a sua cidade, é preciso dominar-se. Assim, os exercícios para ambas as atividades, para o domínio de si e dos outros, não se diferenciam.

E então, através da *enkrateia*, do domínio de si, pode-se chegar ao estado da *sophrosune*, uma sabedoria e uma liberdade, só adquiridas através do amplo controle sobre si mesmo. Só quando se alcança a *sophrosune* se está apto ao bom governo, além de si, da cidade. A *sophrosune* tem uma relação direta com a virilidade (é importante lembrar que na Grécia Antiga a política era um exercício dos homens livres apenas) e

com a verdade. Para os gregos “não se pode praticar a temperança sem uma forma de saber que constitui pelo menos uma de suas condições essenciais” (idem, p. 80). São três os tipos de *logos* que se relacionam com a prática da *aphrodisia* na filosofia grega: o *logos* como soberania sobre os desejos através do uso da razão; um *logos* instrumental, uma razão prática que determine o que, como e quando se deve (segundo uma expressão de Aristóteles); e por fim um *logos* caracterizado pelo conhecimento de si por si mesmo, um reconhecimento ontológico. Sendo que esse último *logos* não deve ser identificado com uma hermenêutica do desejo, mas como uma condição para o exercício de uma vida temperante. Uma relação com a verdade que se abre para uma estética da existência. Uma estilização da vida e não uma codificação dos atos.

Deve-se entender com isso uma maneira de viver cujo valor moral não está em conformidade a um código de comportamento nem em um trabalho de purificação, mas depende de certas formas, ou melhor, certos princípios formais gerais no uso dos prazeres, na distribuição que deles se faz, nos limites que se observa, na hierarquia que se respeita. Pelo *logos*, pela razão e pela relação com o verdadeiro que a governa, uma tal vida inscreve-se na manutenção ou reprodução de uma ordem ontológica, e, por outro lado, recebe o brilho de uma beleza manifesta aos olhos daqueles que podem contemplá-la ou guardá-la na memória. (idem, p. 82)

Foucault encontra, no período helenístico, um estreitamento das problematizações morais que cercavam a *aphrodisia*. Mas isso não quer dizer que essa maior austeridade sexual seja definida por um código moral mais rígido; e sim pela intensificação dessa relação consigo mesmo que já existia desde a Grécia Antiga. Para o autor, foi no período helenístico e romano que tais formas de subjetivação, de constituição de si, alcançaram a maior intensidade, formando o que ele chama de uma “cultura de si” (1985b, p. 49). Essa cultura de si se caracteriza por uma arte da existência que pressupõe ter cuidados consigo. Esse preceito do cuidado de si desenvolveu formas de agir, maneiras de viver, procedimentos e receitas, e “constituiu assim uma prática social, dando lugar a relações interindividuais, a trocas e comunicações e até mesmo a instituições” (idem, p. 50). Tal cultura demandava um cuidado constante consigo mesmo, que nunca seria muito cedo para que se pudesse começar nem muito tarde para que se desse por satisfeito, é preciso estar sempre se formando, transformando-se, ocupando-se de si mesmo; “(...) transformar a existência numa espécie de exercício permanente” (idem, p. 54), nunca parar. E essa aplicação a si mesmo requer a dedicação de um tempo repleto de exercícios, de cuidados com o corpo e a saúde, de leituras e meditações, anotações, conversas com confidentes, correspondência com

seus pares, enfim, de toda uma atividade dedicada a si mesmo, mas que não é solitária (pelo menos não apenas), mas social, inclui uma série de relações com outros indivíduos, num jogo de obrigações recíprocas, e que às vezes é até institucionalizada (através, por exemplo, do ensino).

“Nessa prática, ao mesmo tempo pessoal e social, o conhecimento de si ocupa evidentemente um lugar considerável”, diz Foucault (idem, p. 63), e para atingir esse conhecimento são desenvolvidos diversas receitas e exercícios codificados: procedimentos de provação – que consistiam em exercícios de abstinência com intuito de “se confirmar a independência de que se é capaz a respeito de tudo aquilo que não é indispensável e essencial” (idem, p. 64); exames de consciência – pensando, de manhã, sobre as tarefas do dia porvir, e à noite rememorando o que aconteceu durante o dia, para se poder pensar e retificar o que se fez de errado, corrigir a conduta e etc.; e um trabalho do pensamento sobre ele mesmo – uma espécie de filtragem das representações que por ventura podem ocorrer à mente, para se poder escolher direcionar o desejo apenas para as coisas a que se pode controlar, e esquecer aquelas sobre as quais não detemos nenhum domínio. De qualquer forma, nenhum desses exercícios, sejam eles de exame de consciência ou do trabalho do pensamento sobre si, são voltados para uma hermenêutica do desejo, uma pesquisa incessante sobre as motivações mais obscuras dos nossos desejos que explicariam o que somos e como agimos, são sim práticas de escolha, de ajustamento das ações, uma estilização da forma como se vive. E esses exercícios têm como objetivo de uma conversão a si. A conversão a si, diferentemente do cuidado consigo, requer uma trajetória, um deslocamento e um retorno do sujeito sobre si. O si é então um fim a se alcançar, pertencer a si mesmo é o intuito que percorre essas técnicas e esse conhecimento. E assim alcançar a serenidade.

É importante ressaltar que nesse conhecimento de si não há exclusão dos conhecimentos do mundo. De fato, para os filósofos helenistas, não há separação entre esses dois conhecimentos – o dos homens e o da natureza. Porque é partir do conhecimento do mundo que enxergamos melhor nossa real dimensão, podemos ver (a partir do alto, como diz Sêneca) a nossa existência pontual e todos os prazeres, vícios, luxos, que não precisamos para sermos livres e serenos (FOUCAULT, 2004, p. 337). Podemos então falar de um retorno a si, de uma constituição de si mesmo através de

uma série de saberes e de exercícios, e em relação a determinados códigos, que passa por uma relação com o mundo e com os outros.

Sobre essa produção ética de si mesmo e sua relação com a política, Foucault diz:

Se considerarmos a questão do poder, do poder político, situando-a na questão mais geral da governamentalidade – entendida a governamentalidade como um campo estratégico de relações de poder, no sentido mais amplo do termo, e não meramente político, entendida pois como um campo estratégico de relações de poder no que elas tem de móvel, transformável, reversível – então a reflexão sobre a noção de governamentalidade, penso eu, não pode deixar de passar, teórica e praticamente, pelo âmbito do sujeito que seria definido pela relação de si para consigo. (...) Isso significa, muito simplesmente que, no tipo de análise que desde algum tempo busco lhes propor, devemos considerar que relações de poder/ governamentalidade/governo de si e dos outros/relação de si para consigo compõem uma cadeia, uma trama e que é em torno destas noções que se pode, ao meu ver, articular a questão da política e a questão da ética. (2004, p. 306-307)

Para Deleuze (1988), Foucault se sentiu preso nas suas reflexões sobre as relações de poder, a partir do primeiro volume da História da Sexualidade: A Vontade do Saber. Mas ao mesmo tempo, através de seu pensamento, Foucault já havia deixado claro que não há poder sem pontos de resistência, “e que o poder, ao tomar como objetivo a vida, revela, suscita uma vida que resiste ao poder” (DELEUZE, 1988, p. 101). Foi, então, após um hiato entre o primeiro e o segundo volume da História da Sexualidade, que em O Uso dos Prazeres Foucault apresenta um terceiro eixo do seu pensamento: além do saber e do poder, o eixo da produção de subjetividade. Subjetividade que, nesse caso, não é uma questão de interioridade – pois ela não é autônoma aos saberes e aos poderes. Para Deleuze se trata de dobrar as linhas do lado de Fora, do poder e do saber, para criar um forro, que é a relação de si consigo. “É como se as relações do lado de fora se dobrassem, se curvassem, para formar um forro e deixar surgir uma relação consigo, constituir um lado de dentro que se escava e se desenvolve segundo uma dimensão própria” (idem, p. 107). Essa dobra constitui uma subjetividade independente, mas que também se reintegrará às relações das quais se derivou. De qualquer forma, uma subjetividade que está sempre se fazendo, se produzindo, como um foco de resistência, a partir “das dobras que subjetivam o saber e recurvam o poder” (idem, p. 113). Deleuze se pergunta, então, a que resistimos modernamente, em relação a que estratos do saber e estratégias do poder?

A luta por uma subjetividade moderna passa por uma resistência às duas formas atuais de sujeição, uma que consiste em nos individualizar de acordo com as exigências do poder, outra que consiste em ligar cada indivíduo a uma identidade sabida e conhecida, bem determinada de uma vez por todas. A luta pela subjetivação se apresenta então como direito à diferença e direito à variação, à metamorfose. (idem, p. 113).

A partir dessas reflexões de Foucault e Deleuze que Antonio Negri vai pensar os processos de subjetivação. Segundo Negri, Foucault criou uma análise dos processos de subjetivação dentro da trama histórica; o que quer dizer que a produção de subjetividade é determinada pelas tecnologias do conhecimento e do saber que estão em jogo em cada época (NEGRI, 2003, p. 180). Para Negri, ainda, a teoria da produção de subjetividade estava enraizada no pensamento ético, e não moral; tratava-se não da adequação aos códigos, e sim da constituição de si enquanto resistência por parte do sujeito, “assim se pode falar em estratégias constituintes, em constituição genealógica do sujeito, em êxodo” (idem, p.181).

É importante recordar que, como já falamos, para Negri a resistência, a luta, é anterior ao poder. O poder é reativo à criatividade da potência. Por exemplo, como também explicitamos acima, a reestruturação do capital industrial em capital cognitivo se deu a partir de uma transformação da subjetividade da multidão – que lutando contra a repetitividade do trabalho fabril e as sujeições da disciplina, trouxe para o centro dos processos constitutivos da subjetividade a comunicação, a cooperação, a afetividade, a diferença, etc. De fato, para o autor, foi através desses novos processos de produção de subjetividade que o trabalho se estruturou em trabalho imaterial. Contemporaneamente produzimos nossas subjetividades através da cooperação criativa, expressa pelo trabalho imaterial; produzimos, criamos o mundo e a nós mesmos através das relações entre as singularidades, entre as subjetividades, e produzimos também a multidão nesse movimento. E, ainda, sem o controle do capital sobre tais eventos.

A subjetividade como elemento de indeterminação absoluta, torna-se um elemento de potencialidade absoluta. Não é mais necessária a intervenção determinante do produtor capitalista. Este último torna-se sempre mais externo ao processo de produção de subjetividade. O processo de produção de subjetividade, isto é, o processo de produção *tout court*, se constitui “fora” da relação de capital, no cerne dos processos constitutivos da intelectualidade de massa, isto é, na subjetivação do trabalho. (LAZZARATO & NEGRI, 2001, 35).



Podemos dizer, assim, que esses processos constitutivos de subjetividade estão sempre produzindo novas lutas, estão sempre criando um novo mundo possível. Esse sujeito que está sempre se constituindo e assim produzindo o mundo ao seu redor é também aquele que Negri elege como o mediador possível entre o mundo e o poder constituinte (ver acima). É ele que constitui a multidão e é através desses processos que podemos construir a democracia absoluta que é a expressão da vontade da multidão.

Dessa forma, a partir de tudo que vimos, temos a base necessária para investigarmos quais subjetividades que são produzidas, e através de que relações e processos, a partir das mídias colaborativas e do Overmundo. Quais subjetividades, quais suas formas de resistir, que mundo elas estão criando – é isso que procuraremos saber a seguir.

## **2. MÍDIAS COLABORATIVAS**

Para uma contextualização maior do que significam as mídias colaborativas é preciso entender um pouco da história e das características da internet. A primeira parte desse capítulo se deterá sobre o assunto. Na segunda parte, se explicará como surgiram as mídias colaborativas (e a chamada Web 2.0), as suas principais características, seus contornos políticos, além de alguns exemplos mais detalhados.

### **2.1. A internet: um pouco de história**

O fato que marcou, no início dos anos 70, uma grande virada para a disseminação da informática da forma que vemos hoje em dia, como máquina central nas atividades econômicas e sociais, foi a invenção do microprocessador, “unidade de cálculo aritmético e lógico localizado em um pequeno chip eletrônico” (LEVY, 2003, p. 31). O microprocessador possibilitou a informatização de diversos setores, da indústria e dos serviços, e também a invenção do computador pessoal, na Califórnia, na década de 70.

Paralelamente a esse processo, a internet surgia, com contornos ainda muito diferentes, em 1969, através da Arpanet, uma rede de computadores montada pela Advanced Research Projects Agency (ARPA), uma agência de pesquisa avançada, ligada ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos. A ARPA foi criada para mobilizar recursos de pesquisa, particularmente do mundo universitário, com o objetivo de alcançar superioridade tecnológica militar em relação à União Soviética. (CASTELLS, 2003, p.13). Nesse sentido, em plena Guerra Fria, a Arpanet foi criada para ser um sistema militar de troca de informação que sobrevivesse mesmo que algum (ou alguns) computador(es) de sua rede, ou melhor, nós de sua rede, fosse destruído, no caso, por exemplo, de uma guerra nuclear. Os primeiros nós da Arpanet foram estabelecidos em universidades americanas, como em Stanford, na Universidade da Califórnia em Santa Barbara e na Universidade de Utah.

A Arpanet era uma rede que tinha como desafio integrar diferentes tipos de redes existentes, assim como tecnologias futuras, a uma arquitetura de redes comum, permitindo a todo nó ter o mesmo papel. A rede tinha que operar através da quebra de

documentos confidenciais em pequenas partes e espalhando-as por vários computadores ao longo do território dos EUA, de modo que os comunistas poderiam até achar algumas árvores, mas jamais conseguiriam visualizar a floresta (MALINI, tese, p. 159).

No final das contas, a Arpanet serviu como um backbone<sup>2</sup> (espinha dorsal, em inglês) para o surgimento de diversas outras redes de computadores, normalmente universitárias, que trabalhavam cooperativamente e criaram diversos programas primordiais para o desenvolvimento da internet, como o MODEM (1977), ou a rede BBS (computer bulletin board system - 1978), “que permitia os computadores armazenar e transmitir mensagens” (CASTELLS, 2003, p. 18). A Arpanet se tornou uma rede de redes – e, para isso, para as redes poderem se comunicar, foi preciso criar um protocolo padrão de comunicação, que veio a ser o TCP/IP.

Nessa mesma época, um sistema operacional criado por um laboratório (os Laboratórios Bell) se difundiu pela maioria das universidades americanas. Esse sistema operacional, o UNIX (que, mais tardiamente, daria origem ao Linux), foi liberado, inclusive o código-fonte, para as universidades, com possibilidade de alterações pelos usuários. Em 1978, o Bell distribuiu outro programa para as universidades, o UUCP, que permitia a cópia de arquivos entre computadores. Em 79, alguns estudantes da Carolina do Norte criaram, a partir da UUCP, um programa que permitia a comunicação entre computadores que usassem o UNIX. Criou-se, assim, uma rede de computadores (fora do backbone da Arpanet): a Usenet News. Em 1980, em Berkeley (um dos nós da Arpanet), um grupo de pós-graduandos criou uma ponte entre a Usenet e a Arpanet. (CASTELLS, 2003)

Dali em diante, a Usenet ficou vinculada à Arpanet, as duas tradições gradualmente se fundiram e várias redes de computadores passaram a poder se comunicar entre si, muitas vezes partilhando o mesmo backbone (cortesia de uma universidade). Finalmente essas redes se congregaram na forma da Internet. (CASTELLS, 2003, p. 17)

---

<sup>2</sup> Um backbone é a infra-estrutura da rede, por onde passam as correntes elétricas que são compreendidas como sinais. (CASTELLS, 1999, p. 15).

Durante a década de 80, o Departamento de Defesa dos EUA decidiu, por motivos de segurança (o número de redes que a Arpanet abrigava já fugia do controle), criar a sua própria rede, a MILNET, e separou-a da Arpanet, transformando-a, então, em ARPA-INTERNET. Com o tempo, a Arpanet foi desativada, liberando assim a Internet. O governo dos Estados Unidos resolveu então transferi-la para o National Science Foundation, que por fim, já na década de 1990, privatizou-a.

No início da década de 1990 muitos provedores de serviços da Internet montaram suas próprias redes e estabeleceram suas próprias portas de comunicação em bases comerciais. A partir de então, a Internet cresceu rapidamente como uma rede global de redes de computadores. O que tornou isso possível foi o projeto original da Arpanet, baseado em múltiplas camadas, descentralizada, e protocolos de comunicação abertos. (CASTELLS, 2003, p. 15).

Mas, a Internet como conhecemos hoje só existe graças ao desenvolvimento, por parte do pesquisador inglês Tim Berners-Lee, da www (world wide web), um .software que permitia obter e acrescentar informação de e para qualquer computador conectado através da Internet. (CASTELLS, 2003, p. 18). Berners-Lee desenvolveu um navegador/editor, um sistema de hipertexto<sup>3</sup>, que foi lançado na internet pelo laboratório em que trabalhava, permitindo que hackers do mundo todo pudessem criar, a partir dele, outros navegadores, que se desenvolveram constantemente, até as configurações dos navegadores e da www atuais.

### **2.1.1. O ciberespaço**

O advento da internet, essa rede de redes de computadores, criou o que se convencionou chamar de ciberespaço. O termo foi utilizado pela primeira vez no livro Neuromancer, de William Gibson, e logo apropriado pela comunidade envolvida com a internet. Segundo LEVY (1999, p. 92), o ciberespaço é o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos

---

<sup>3</sup> Em computação, hipertexto é um sistema para a visualização de informação cujos documentos contêm referências internas para outros documentos (chamadas de hiperlinks ou, simplesmente, links), e para a fácil publicação, atualização e pesquisa de informação. O sistema de hipertexto mais conhecido atualmente é a World Wide Web, no entanto a internet não é o único suporte onde este modelo de organização da informação e produção textual se manifesta. (verbete da Wikipedia, <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto>).

computadores. O ciberespaço se tornou um ambiente de comunicação potencialmente aberta e horizontal, exatamente pelo caráter colaborativo que tem o norteado desde a sua criação, como veremos melhor adiante. Na internet, temos o que se chama de comunicação “de muitos para muitos”, em que todos que têm acesso às suas malhas podem se comunicar com vários outros, ao contrário, por exemplo, da televisão, em que a comunicação é de “um para muitos”, ou seja, há apenas um centro de emissão que irradia a mensagem para todos os outros. A seguir iremos discorrer sobre os diferentes grupos que contribuíram para o desenvolvimento da Internet.

### **2.1.2. A formação da internet**

CASTELLS (2003) discorre sobre quatro grupos principais que contribuíram de forma fundamental para o que ele chama de cultura da Internet. Ou seja, os grupos que, no decorrer dos anos de criação e desenvolvimento da rede, acabaram por lhe delinear características que sobrevivem até hoje. Esses grupos seriam: as tecnoelites, os hackers, as comunidades virtuais e os empresários.

O que CASTELLS chama de tecnoelites são basicamente cientistas, que produziram boa parte das inovações informáticas tendo como base centros de pesquisas acadêmicos, dentro das universidades, como é fácil de constatar na história da internet. A cultura das tecnoelites está baseada na idéia de que o conhecimento científico deve ser compartilhado e disponibilizado à comunidade científica, de modo que possa ser julgado, criticado e melhorado (GUESSER, on-line). Como se vê, é uma cultura cooperativa, baseada numa rede de troca de conhecimentos. Outra característica importante das tecnoelites é a meritocracia, ou seja, para se participar dessa comunidade específica, de tecnocratas, é preciso que haja uma “contribuição para o avanço de um sistema tecnológico que proporciona um bem comum para a comunidade de seus descobridores” (CASTELLS, 2003, p. 36). No caso, a internet.

O sistema de reputação, amplamente utilizado por mídias colaborativas, e que veremos melhor adiante, pode ser, mesmo que com uma roupagem diferente, um exemplo de como essa característica da cultura das tecnoelites subsiste ainda hoje na rede. Ainda que também possamos indentificar na cultura hacker essa noção de mérito e reputação.

O segundo grupo fundamental é o dos hackers. Segundo GUESSER (on-line, p. 11) os hackers fazem a ponte entre as tecnoelites e os usuários comuns da internet. Seu *modus operandi* se aproxima das tecnoelites no que tange a cooperação, porém esta não está baseada em nenhuma instituição ou corporação. A idéia da liberdade é imperial para a cultura hacker. Os hackers são experts em informática e programação que também trabalham com o constante desenvolvimento e melhoria de softwares e programas informáticos. É preciso, portanto, separar o que é realmente a cultura hacker da imagem que normalmente é veiculada a essa palavra. Os hackers não são indivíduos engajados na invasão de sites particulares e na quebra de códigos (esses seriam os crackers). A cultura hacker é muito maior que isso, e se baseia, como já foi dito, na constante inovação e criação através da cooperação dentro da sua comunidade. A sua organização se dá em redes, redes de cooperação, e tem, hoje, a internet como suporte operacional.

Essa maneira de pensar o trabalho une fundamentalmente e de maneira indissociável, o prazer intelectual à força pragmática e ao compromisso social. O modo de produção open-source, que é uma invenção dos hackers e que por sorte é exportável (pode ir mais além da prática estrita dos hackers, já que é um projeto que pode ser retomado por outros) se tornam imediatamente comunicativo. O software livre com código de fonte aberta (open source software) é um produto de colaboração voluntária, aberta e auto-organizada entre programadores que estão divididos pelo mundo inteiro e que estão ligados em rede produzindo programas abertos e modificáveis pelos usuários locais, que sempre se colocam como competentes iguais. Quando o Linux nasce é uma criação genial que é colocada em circulação. Esta paixão intelectual pelos problemas mais difíceis cria continuamente (NEGRI, on-line).

Com efeito, o Movimento de Software Livre, que luta pelo código de fonte aberto, e no qual o Linux se insere, é um exemplo paradigmático da cultura hacker. Ele surgiu quando os Laboratórios Bell, que haviam disponibilizado para o público o sistema operacional UNIX com seu código-fonte aberto (como supracitado), interromperam tal publicação. Em 1983, então, o programador Richard Stallman, do MIT, decidiu iniciar o projeto GNU (que significa GNU não é UNIX.), em que “pretendía escribir un SO [sistema operacional] que fuera tan transportable y accesible como Unix, pero que contara con una licencia capaz de mantener su estatus de bien público” (RHEINGOLD, 2005, p. 78). Stallman criou também a Free Software Foundation (Fundação Software Livre) e o termo copyleft, em oposição ao copyright. O copyleft é uma licença que garante que qualquer pessoa tenha o direito de usar gratuitamente e aperfeiçoar o

software, desde que o seu código também seja liberado na net. LAZZARATO (2006, p. 121) diz que o copyleft garante a dimensão pública da cooperação, ao permitir que se copie, modifique e difunda o produto.

A partir do GNU, um estudante de Helsinki chamado Linus Torvald, desenvolveu um outro sistema operacional, que chamou de Linux, e o colocou para a circulação na internet. Com o tempo o Linux se tornou um dos sistemas operacionais mais conhecidos do mundo, desenvolvendo-se a partir dos constantes aperfeiçoamentos da comunidade hacker por todo o mundo, num dos melhores exemplos de cooperação global que a internet proporcionou. Mas o que é comum à cultura hacker, em todos os contextos sociais, é a premência de reinventar maneiras de se comunicar com computadores e por meio deles, construindo um sistema simbiótico de pessoas e computadores em interação na Internet. A cultura hacker é, em essência, uma cultura da convergência entre seres humanos e suas máquinas num processo de interação liberta. É uma cultura da criatividade intelectual fundada na liberdade, na cooperação, na reciprocidade e na informalidade. (CASTELLS, 2003, p. 45)

O terceiro grupo que CASTELLS explicita seria o das comunidades virtuais. As comunidades virtuais são formadas pela interação social entre os usuários da(s) rede(s), que não são necessariamente versados em conteúdos técnicos informáticos, mas que definiram e ainda definem realmente o seu uso ao longo do tempo. Nos primórdios da internet, foram os usuários que criaram, por exemplo, as listas de e-mail, as salas de chat, as conferências, os jogos online e etc. Segundo CASTELLS (2003, p. 47) enquanto a cultura hacker forneceu os fundamentos tecnológicos da Internet, a cultura comunitária moldou suas formas sociais, processos e usos.

Essas comunidades virtuais se constituíram sob um ethos, primeiro, de uma visão de comunicação livre e horizontal, numa estrutura em que toda pessoa goza da liberdade de expressar o que sente e pensa; e segundo, da faculdade de auto-organização e auto-publicação: quem não se vê mais pertencente a determinada comunidade, sai pela porta do ciberespaço e funda um outro lugar virtual para divulgar suas informações (MALINI, tese, p. 174).

MALINI (idem) fala, também, que as comunidades virtuais até hoje são marcadas por um outro ethos, que seria o da fonte de informação. As comunidades se fundamentam na troca de informação entre as pessoas conectadas, que não precisam ter um laço

social forte. As comunidades virtuais se formam em torno de interesses comuns, e é nesse terreno comum entre os membros que a troca de informações acontece e caracteriza a comunidade.

O quarto grupo fundamental na formação de uma cultura da Internet e de sua disseminação é o composto pelos empresários. Principalmente a partir de 1990, diversas empresas enxergaram no crescimento da internet uma grande oportunidade para negócios. CASTELLS (2003) acredita que, no fim das contas, foram os empresários que disseminaram realmente a internet para grande parte da sociedade. MALINI (tese), no entanto, enxerga esse momento como uma captura da internet pelas grandes empresas, como as grandes corporações de mídia, por exemplo, em antagonismo às resistências criativas das redes autônomas, que acreditam na liberdade de informação, na cooperação entre os usuários, na lógica do copyleft e etc.

(...) as camadas que formam a internet são hegemônicas por um controle privado. A camada física, os backbones, computadores e o sistema de transmissão das telecomunicações, ondas de rádio, fibra ótica, linhas telefônicas, estão em geral sob a administração ou sob a propriedade das empresas privadas de telefonia. A camada lógica – os programas e as interfaces gráficas – segue o mesmo destino de estar em mãos da concentração de empresas proprietárias. O Windows, por exemplo, é controlado pela Microsoft, que não revela o código do programa rodado na maioria dos computadores mundiais. A camada de conteúdo é controlada por regimes de propriedade intelectual, os direitos autorais e os de marca. (MALINI, tese, p.165).

No entanto, como foi mostrado, há uma longa tradição na internet da cultura da cooperação, da livre interconexão entre as pessoas e da livre troca de informação. E são os usos que as comunidades virtuais fazem da rede, o modo como os usuários se apropriam da tecnologia, que definem o futuro da internet.

## **2.2. Web 2.0**

De certa forma, essa tradição citada, de livre cooperação, é retomada com mais radicalidade a partir da emergência do que se chama de Web 2.0. A Web 2.0 não deixa de ser uma resposta à tentativa de tomada da rede pelos empresários, com negócios na maioria das vezes voltados para a simples distribuição de conteúdo, aproximando-se do usual sistema de broadcast. Obviamente, a internet nunca foi o lugar certo para esse tipo de iniciativa, pois desde seu início ancorou-se na ampla participação de todos os



seus usuários. Assim, ao surgimento de uma série de softwares que facilitaram, e aumentaram exponencialmente, essa participação – como os blogs, os wikis, entre outros – se denominou Web 2.0.

No entanto, é claro, as mídias colaborativas são também uma nova forma muito lucrativa de negócio, e foi nesse contexto que o próprio termo Web 2.0 surgiu. O conceito foi criado por Tim O'Reilly, durante um sessão de brainstorm entre o próprio e a MediaLive International, e depois aprofundado no artigo **What is Web 2.0?**<sup>4</sup> (O que é Web 2.0?), em 2005. Com uma visão mais empresarial da web, O'Reilly discorre sobre uma série de serviços baseados na participação do usuário. Com efeito, após o chamado estouro da bolha .com, em que uma série de empresas voltadas para negócios on-line faliu, observou-se que as sobreviventes, aquelas empresas que continuavam crescendo apesar de tudo, eram exatamente as que dependiam do engajamento do usuário nos seus processos internos. Falamos aqui principalmente da Amazon e do E-bay.

A Amazon<sup>5</sup> é uma loja on-line, mais conhecida pelas vendas de livros, mas que também comercializa inúmeros outros produtos, como artigos eletrônicos, roupas, comidas, etc. A participação dos usuários do site de forma direta se dá através de reviews dos produtos (reviews que podem ser classificados por outros usuários conforme a sua relevância), que podem servir de parâmetro para possíveis compras. De forma indireta, o histórico de compras dos usuários serve para que o site tente prever as preferências de quem o acessa. Assim, quando se entra na página de certo livro, por exemplo *Empire*, de Antonio Negri e Michael Hardt, a Amazon indica uma série de outros livros que foram adquiridos pelas mesmas pessoas que o compraram, e que podem, portanto, nos interessar, como *State of Exception*, de Giorgio Agamben, e *A Thousand Plateaus*, de Gilles Deleuze e Felix Guattari.

O E-bay<sup>6</sup> é um site de leilões on-line, e nele a importância do usuário é ainda maior. Principalmente porque o site (e a empresa) disponibiliza apenas a plataforma onde as trocas são feitas. Tanto quem leiloa os produtos, quanto quem os compra, são os

---

<sup>4</sup> <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

<sup>5</sup> <http://www.amazon.com>

<sup>6</sup> <http://www.ebay.com>

participantes da rede, e não os seus donos. Uma questão se coloca, a partir dessas trocas: como confiar em quem está me vendendo esse produto (ou em quem o está comprando), se essa pessoa não está respaldada pelas garantias que se costuma imputar às empresas? A solução encontrada pelo E-bay, notadamente baseada em outras experiências colaborativas (como no Slashdot, que veremos mais para frente), foi novamente delegar à comunidade essa função. Dessa forma, os compradores podem avaliar a performance do vendedor, e o conjunto dessas avaliações é exibido tanto na página da venda específica, quanto no perfil do vendedor, como uma porcentagem de avaliações positivas (que significam que de x avaliações, x% foram positivas) e como o chamado “feedback score”, uma pontuação que quanto maior, mais avaliações positivas foram feitas.

O índice de reputação de cada vendedor é igual à soma de feedbacks positivos menos o total dos feedbacks negativos. Uma pessoa com pouco ou nenhum feedback positivo deve ter participado de poucas ou nenhuma transação, o que a torna um elemento desconhecido e pouco confiável, ou descartou uma identidade anterior com reputação negativa, o que faz dela um parceiro ainda menos confiável. Por isso, os vendedores buscarão incrementar sua reputação para atraírem bons negócios. É comum ver vendedores com a reputação acima de 1.000 pontos, e não é raro encontrar outros com pontuação acima de 10.000. A reputação passa a ter então um caráter de exposição voluntária: cada um vai agir de modo a construir a melhor, ou maior, imagem de si para o outro, para expô-la publicamente a fim de conseguir parceiros. (CINTRA, dissertação, p. 98-99).

Em maior ou menor grau, portanto, o sucesso da Amazon e do Ebay dependeu da colaboração constante entre seus usuários. Outra empresa fundamental para o que se chama de Web 2.0, e que parece cada vez mais ubíqua na internet, é o Google. O sistema de busca que se tornou um dos maiores sucessos da internet, baseado numa tecnologia chamada PageRank, aproveita a sabedoria coletiva (para usar uma expressão de Tim O'Reilly), e hierarquiza seus resultados conforme a quantidade de links que apontam para determinada página, contando cada link como um voto ou uma pontuação (num sistema mais ou menos próximo daqueles de reputação), e conforme a importância do site onde se situa (importância determinada da mesma forma, pela quantidade de links que lhe apontam) (PECCINI, dissertação, p. 60). Assim, é a partir da produção coletiva da rede, das ligações fornecidas por todos que se utilizam da internet, que o Google apresenta seus resultados. Além do seu buscador, o Google também é dono de inúmeros sites baseados na produção de conteúdo pelo usuário, como o Youtube, o Orkut, mais recentemente o Google Wave, e etc.

Outro fenômeno enquadrado na Web 2.0 é o surgimento dos blogs, que se popularizaram devido a softwares que tornaram a publicação e a manutenção de uma página pessoal na web algo muito mais fácil do que era antes. Um exemplo de empresa que disponibilizou uma plataforma de publicação de blogs na internet é o Blogger.com, comprado pelo Google, que é até hoje o mais popular do mundo. Os blogs podem abarcar a mais variada gama de assuntos. De diários pessoais cotidianos a blogs políticos, tudo vale na blogosfera (como se convencionou chamar a comunidade de blogs, que se interconectam através de uma vasta rede de links). No final das contas, pela potencialidade do veículo, os blogs se transformaram em grandes produtores e disseminadores de informação, e, por que não?, jornalismo. Para se ter um blog não se precisa de nenhum pré-requisito técnico, não é necessário ser jornalista, e, no entanto, eles produzem toneladas de informação diariamente. Inclusive, em muitos casos, e cada vez mais constantemente, como no 11 de setembro, no caso do furacão Katrina e em eleições, brasileira e americanas, a cobertura dos blogs se mostrou mais completa do que dos próprios meios de comunicação estabelecidos, com relatos e informações de quem estava vivendo o fato, de quem estava diretamente envolvido. (MALINI, tese; GILMOR, 2005).

No final das contas, a blogosfera destoa da construção midiática clássica (de massa) exatamente porque se constrói a partir de formas discursivas que estão coladas à maneira de expressar de cada singularidade. É uma esfera absolutamente material (in process, como se diz nos EUA), já que “as fórmulas prontas para uso”, aprendidas como uso correto da gramática, dos códigos de conduta, dos códigos jornalísticos etc, convivem e são descartadas pelas maneiras de dizer, de escrever, de criar, de estabelecer relações e vínculos, desenvolvidas por cada uma das pessoas ou de coletivos que produzem e se reproduzem na blogosfera, a ponto de compor . junto com as listas de discussão, os fóruns, os wikis, as redes p2p etc - um campo de energia cuja força se concentra em produzir curto-circuito no monopólio que a imprensa tem da opinião pública. (MALINI, tese, p. 237)

Mais adiante daremos outros exemplos de sites que funcionam graças à participação ativa da sua comunidade de usuários. Agora, nos voltaremos para uma noção que nos parece importante para entender o sucesso da Web 2.0: a teoria da Cauda Longa.

### **2.2.1. A Cauda Longa**

A teoria da Cauda Longa foi desenvolvida por Chris Anderson, editor da revista americana Wired. Ela trata da emergência de uma nova era, onde os nichos se tornam

tão ou mais importantes que os hits. No mundo da mídia de massa, são os hits, os grandes blockbusters, as músicas mais tocadas, os dez livros mais vendidos, que dão mais lucros para aqueles que os comercializa. Devido a uma questão de ordem física, do preço alto para manter os produtos nas prateleiras durante muito tempo, a escassez de salas, entre outras questões, é mais garantido para os investidores apostar em pretensos sucessos garantidos (que são sempre perseguidos, mas nem sempre alcançados), e deixar de lado aquelas obras voltadas para públicos mais específicos. Apostar então numa obra nem muito boa, nem muito ruim, que se mantenha numa média que agrade o maior número de pessoas possível.

O que Anderson aponta é uma mudança significativa nesse cenário. Com a crescente digitalização de diversos produtos, que se separam completamente dos seus meios físicos, e o comércio on-line, que obviamente prescinde do preço das prateleiras, se torna muito mais barato disponibilizar uma quantidade muito maior de material, inclusive, e principalmente, aqueles que não foram produzidos para serem grandes hits. São os produtos voltados para os nichos, que na internet dividem espaço sem grandes custos com os arrasa-quarteirões.

Ainda existe demanda para a cultura de massa, mas esse já não é mais o único mercado. Os hits hoje competem com inúmeros mercados de nicho, de qualquer tamanho. E os consumidores exigem cada vez mais opções. A era do tamanho único está chegando ao fim e em seu lugar está surgindo algo novo, o mercado de variedades. (ANDERSON, 2006, p. 5)

Mas o mais surpreendente que Anderson descobriu foi que em lojas on-line, onde a quantidade de produtos disponibilizados é muito maior, abarcando aqueles voltados para audiências específicas, cerca de 98% dos produtos tinham vendido pelo menos uma unidade em três meses. Tal fenômeno, traduzido graficamente (figura 1), produz um gráfico em que, na cabeça, no seu início, há um grande pico de vendas por produtos. No mercado normal, a quantidade de produtos acabaria logo após o fim dessa cabeça. No entanto, na internet, sem as barreiras físicas das prateleiras, com uma quantidade muito maior de produtos, o gráfico continua para a direita, e nunca chega a tocar a linha, formando a tal cauda longa. Ou seja, todos os produtos vendem pelo menos uma unidade. Assim, em conjunto, todos os não-hits, os produtos de nicho, podem proporcionar um lucro muito maior do que o mercado de hits. Segundo Chris Anderson essa é a tendência dos mercados atuais, e é assim que explica o sucesso de

iniciativas como as já citadas Amazon e E-bay, além do iTunes, do Netflix e até da Wikipédia. .



Figura 1 – Gráfico da Cauda Longa<sup>7</sup>.

Anderson enumera três forças que são necessárias para que a Cauda Longa ocorra. Primeiramente, *a democratização das ferramentas de produção*. O advento do PC e a sua disseminação, com diversos softwares que trouxeram para dentro das casas de muitas ferramentas de criação antes restritas a poucos, para gravar músicas ou editar filmes, por exemplo, efetivamente democratizou a produção, que cresceu drasticamente, como atestam a Cauda Longa e as mídias colaborativas. Mas só o aumento da produção não é o bastante, e a segunda força seria então *a democratização da distribuição*, da qual a internet se encarregou, principalmente, através de uma série de plataformas (algumas vistas aqui, como o Youtube) que disponibilizam essa produção para quem se interessar. Por fim, a terceira força seria a *ligação entre oferta e demanda*, através de uma série de filtros que incluem desde o buscador do Google, e sua tecnologia PageRank, sistemas de reputação como no Ebay, “até as recomendações de música do iTunes, juntamente com a propaganda boca a boca dos blogs e das resenhas dos clientes” (ANDERSON, 2006, p. 54) e que, portanto, guiam o usuário dentre a avalanche de produtos, obras e informações que existem na rede.

<sup>7</sup> Gráfico retirado de: [http://www.longtail.com/the\\_long\\_tail/about.html](http://www.longtail.com/the_long_tail/about.html)

Essas forças que fazem a Cauda Longa um fenômeno contemporâneo também nos ajudam a entender, acreditamos, a Web 2.0 e as mídias colaborativas. De fato, se trata de uma expansão da produção, aliado à emergência de uma série de softwares que possibilitaram sua disponibilização, além de ferramentas que garantem uma comunicação mais clara e relevante para os usuários dessas mídias. Inclusive é sob o viés da Cauda Longa que Anderson explica o fenômeno da Wikipédia.

A Wikipédia é uma enciclopédia on-line, criada em janeiro de 2001 por um operador de opções chamado Jimmy Wales, que se utiliza de uma tecnologia chamada wiki para sua organização. Wikis são documentos de hipertexto (ou o software colaborativo usado para criá-los) que podem ser editados continuamente, por qualquer pessoa que acesse a página – é uma forma de produção colaborativa de conteúdo, em que qualquer um pode alterar qualquer informação do site. Além disso, o software guarda todas as informações, qualquer um pode seguir detalhadamente as modificações. Os wikis são, assim, obras inacabadas. E inacabáveis. E foi desse tipo de software que Wales se utilizou para criar uma enciclopédia colaborativa, onde qualquer um poderia acrescentar novos verbetes e corrigir verbetes existentes. Uma das grandes polêmicas que envolvem a iniciativa versa sobre a confiabilidade da enciclopédia, já que qualquer um pode criar verbetes, mesmo sem ser especialista no assunto, podendo então inserir informações incorretas. Anderson aventava então uma resposta baseada na probabilidade – a probabilidade de um verbete estar certo na Wikipédia é muito maior do que de estar errado, mesmo que existam sim informações incorretas circulando pela enciclopédia. Mas da mesma forma, as antigas enciclopédias, produzidas por acadêmicos e especialistas, continham seus erros. E a grande vantagem da Wikipédia, pelo seu potencial ilimitado, não só por ser digital e não sofrer das barreiras físicas das enciclopédias tradicionais encadernadas, mas pela sua produção e fiscalização ser distribuída por toda a sociedade, é que ela pode abarcar temas que nunca seriam abordados pela Enciclopédia Britânica, por exemplo. Produzir informações muitas específicas, de nichos, muito além dos “grandes hits” tradicionais dos outros compêndios. É a cauda longa novamente.

Os verbetes desse grupo [que as outras enciclopédias nem tentam incluir] (...) incluem os melhores (escritos por especialistas apaixonados pelo tema) e os piores (destinados a autopromoção ou exibicionismo). Embora muitos

críticos se concentrem nos piores artigos, o aspecto realmente importante da cauda da Wikipédia é a inexistência de absolutamente nada parecido com ela em nenhuma outra fonte. Desde a ciência mais profunda até os mais recentes acontecimentos políticos, a Wikipédia chega aonde nenhuma outra enciclopédia ousa explorar, por suas limitações de espaço em papel ou DVD. (ANDERSON, 2006, p. 70).

Por mais que a Cauda Longa nos ajude a explicar o que acontece nas mídias colaborativas e na Web 2.0, não vemos na teoria algo que consideramos essencial para o entendimento desse fenômeno: a sua dimensão política. É sobre esse assunto que trataremos a seguir.

### **2.2.3. A política das mídias colaborativas**

Durante a década de 90, o debate em relação à internet se dava na chave das comunidades virtuais. Elas se organizavam, desde os anos 80, em torno dos grupos de discussão, reunidas por interesses em comum e partilhando informação, numa interação comunicativa intensa. Com a chegada da world wide web, e sua forma de organizar informações díspares numa única página, as comunidades virtuais se apropriaram das páginas web para criar seus sites. (ANTOUN, 2008, p. 14-15). De qualquer forma, desde cedo os grupos de discussão e os sites foram utilizados como um canal de livre comunicação por diversas organizações políticas. Segundo Antoun, “foi a gestão de informação impulsionada por essas redes interativas que fez da comunicação distribuída umas das principais armas na luta contra os governos disciplinares e as megacorporações nesse período” (idem, p. 16).

Um caso já clássico de utilização da internet por movimentos sociais nessa época é o do Zapatismo, movimento de libertação indígena do México. O Zapatismo se beneficiou de ampla colaboração de ativistas por todo mundo, através de fóruns de discussão e de sites, apoiando, discutindo e interpelando o governo mexicano sobre a causa em questão. Assim como os movimentos anti-globalização, que explodiram nas ruas de Gênova e Seattle no final do século passado, e que se organizaram pela internet, reverberando a colaboração em manifestações mundiais de repúdio à forma como a globalização se impunha ao mundo. Movimentos como esses, organizados em rede, com ampla utilização da internet para troca de informação e organização, deram origem ao termo *netwar* (guerra em rede), cunhado por Arquilla e Ronfeldt

(pesquisadores ligados a órgãos de defesa americanos), que designa, além das características citadas, novas táticas de luta, como o *swarmi* (enxameamento), em que “a rede, sobretudo a rede sem fio, permite coordenar a reunião e a dispersão dos participantes anônimos de uma ação distribuídos em pequenos agrupamentos” (idem, p.17). No entanto, segundo Antoun, os eventos de 11 de setembro de 2001 voltaram a opinião pública contra esses movimentos, dividindo seus próprios participantes, que retrocederam. E foram encontrar nas mídias colaborativas, e seus mecanismos de poder distribuído imanentes ao próprio software, uma nova forma de mobilização.

Enxergamos nas mídias colaborativas e nas suas formas de organização distribuídas pela comunidade, de auto-organização (mediada por diversos mecanismos técnicos, diferentes em cada rede específica), muitas das características que vimos no primeiro capítulo, da nova forma como o trabalho se estrutura na nossa sociedade: colaborativo, em rede, comunicativo, nas redes de produção sociais que se dão fora da relação com o capital (pelo menos daquela relação direta empregador-empregado, mediada pelo salário). As mídias colaborativas são fruto do trabalho imaterial e, como tal, não podemos deixar de ver como figura política animadora desses redes, a multidão: uma coletividade formada pela constante relação entre as singularidades que a compõem, que está sempre se criando, se fazendo na luta, em busca de objetivos e de crenças em comum, que criam esse comum. Acreditamos que as mídias colaborativas são também expressões da multidão, dos seus desejos e vontades.

A nova aliança entre interfaces de redes sociais e blogs (...) começa a ensaiar uma revanche, conduzindo uma revolta de dimensões planetárias que transformam o negro Barack Obama em candidato a presidente do partido democrata dos Estados Unidos. Essa mesma aliança auxiliou a derrota das elites católicas e da mídia proprietária de massa brasileira nas eleições de 2006. (...) os republicanos dos EUA, assim como as elites brasileiras, despejaram milhares de agentes na rede com seu dinheiro, fazendo-os repetir suas piadas e insultos infames contra seus adversários. Ao mesmo tempo orquestraram um milionário unísono na mídia proprietária de massas, afinado com seu interesse. Entretanto, as poucas vozes dissonantes puderam se fazer ouvir e soaram fortes o suficiente para neutralizar a irradiação endinheirada. Diante de tudo isso, parece difícil negar que o capital social pareça ter encontrado sua mídia na internet para auxiliar a luta do trabalho imaterial contra o domínio do capital monetário. (ANTOUN, 2008, p. 23-24).

É claro, que, como vimos acima, essa nova organização em rede da potência da multidão é também visada pelos empreendedores capitalistas, que se aproveitam das redes colaborativas em proveito próprio, para seus próprios lucros. Vemos isso



claramente nos exemplos citados, Amazon, E-bay, Google, e etc. De muitas formas trabalhamos para essas empresas através de nossas redes sociais, e um dos debates que se impõe parece ser o que mais ganharemos em troca. Também produzimos muita informação na rede, preenchendo perfis, comprando, nos expressando, e essa informação perfaz bancos de dados muito valiosos, constante perscrutados. Nossa vida nas mídias colaborativas é perpassada o tempo todo também por mecanismos de controle (lembrando de Deleuze).

BRUNO (2008) caracteriza a vigilância digital como “monitoramento sistemático, automatizado e à distância de ações e informações de indivíduos no ciberespaço, com o fim de conhecer e intervir nas suas condutas e escolhas possíveis” (idem, p. 169). Tal vigilância, no ambiente 2.0, se dá através da coleta de dados que deixamos diariamente na rede. Segundo Bruno, algumas características diferenciam essa coleta das que a antecederam. Primeiramente, qualquer pessoa ou empresa com interesse e recursos técnicos teria acesso a essas informações – a tecnologia para tal coleta tem um preço muito mais baixo contemporaneamente, já que a internet se torna um meio muito mais concentrado de circulação de dados. A segunda característica é que os dados mais procurados são aqueles comportamentais, psicológicos, sociais, e são exatamente esses que são mais abundantes nas redes digitais, que tornaram muito mais fácil a sua prospecção, sem os entraves das entrevistas e questionários que eram necessários outrora. Por último, a estocagem também se transformou, tornando o arquivamento dessas informações muito mais barato

Mas o arquivo, esse conjunto de dados, só tem o seu devido valor quando classificado, quando se produz conhecimento a partir das informações obtidas. Essa classificação, nos ambientes digitais, segundo Bruno (idem) se dá através de categorias infra-individuais. Essas categorias “podem ser criadas segundo um modelo *top-down*, utilizando classes preestabelecidas – idade, gênero, profissão –, ou segundo um modelo *bottom-up*, gerando classes a partir de análises de dados” (idem, p. 174). A partir dessa categorização, os dados passam por outros processos, que incluem a mineração de dados e a produção de perfis. A mineração procura, a partir de uma quantidade enorme de dados, padrões identificáveis, que normalmente relacionam dois elementos a partir de uma regra inicial, “que depois diferenciam tipos de indivíduos ou grupos” (idem). Esses tipos definem, então, perfis computacionais. Esses perfis são, na verdade, um

apanhado de características relacionáveis que tentam definir tendências, não são identidades completamente formadas, com bases sólidas dadas à priori.

Os padrões e regularidades daí extraídos permitem visualizar domínios com certa homogeneidade interna e fronteiras externas – de interesses, comportamento, traços psicológicos – que, de outro modo, ficariam indefinidos ou fora do nosso campo de atenção. Assumem assim um formato mais dócil, calculável, legitimando e orientando intervenções diversas. Perfis de criminosos, consumidores, profissionais, doentes físicos ou mentais, tipos psicológicos ou comportamentais, apresentam-se como padrões que, ao mesmo tempo, ordenam e objetivam a multiplicidade humana, legitimando formas de governá-la. (idem, p. 174).

Há um deslocamento claro do tipo de indivíduo que o poder hoje se propõe a monitorar. Se nas sociedades disciplinares esses eram aqueles que escapavam à norma constituída. Era sobre esse que o poder voltava todo o seu aparato de individuação, criando um dossiê e um histórico de exames, informações e etc. Hoje o indivíduo mais monitorado é exatamente aquele que mais se engaja nas redes colaborativas, que mais participa, se relaciona, partilha dados, gostos e vontades. E os perfis criados a partir dessas informações têm um papel preditivo, oracular. Ele não descreve a história dos indivíduos, seus comportamentos passados, mas tentar prever e simular suas condutas futuras – o que o indivíduo poder gostar, querer, comprar. Isso vale, por exemplo, para a recomendação de livros da Amazon. Segundo Bruno, ainda, outra característica do controle nas redes digitais contemporâneas é que se enquadrado em perfis mais definidos pelas redes que participa, o indivíduo tem mais “acesso aos circuitos de consumo e civilidade” (idem, p. 179). Falamos aqui da modulação de comportamentos conforme dito por Deleuze sobre as Sociedades de Controle. O que quer dizer também que as redes de colaboração da Web 2.0 produzem suas próprias formas de controle e vigilância internas, como já vimos na questão das reputações do E-bay e conforme veremos e discutiremos melhor adiante. Acreditamos que essas reflexões sobre os poderes que se investem nas redes cooperativas extremamente importantes para definirmos melhor quais lutas devemos travar, a quais tipos de poder devemos confrontar.

Por enquanto, no entanto, nos voltaremos para a forma de organização das mídias colaborativas conforme descrito por Michael Bauwens.

#### **2.2.4. As Redes P2P**

As mídias colaborativas podem ser alocadas dentro de uma nomenclatura mais abrangente, *as redes P2P*. P2P significa, em inglês, Peer to Peer, que em português seria algo como Pessoa a Pessoa. Segundo BAUWENS (on-line, p.2) as redes P2P ocorrem em redes distribuídas. As redes distribuídas são redes em que os agentes autônomos podem determinar livremente o seu comportamento e ligação sem o intermédio obrigatório de um centro. Para MALINI (tese), as redes P2P, ao ligarem diretamente duas pessoas, ou nós da rede, favorecem e retomam uma produção de conhecimento baseada na participação e no relacionamento, ou seja, na livre cooperação entre os usuários.

A popularização do Napster abriu a chancela da enclousure da lógica do servidor/cliente da Web fazendo explodir outras tecnologias p2p profundamente marcadas por fomentar a troca sem qualquer intermediário entre as pessoas, tornando essas redes um exemplo cabal do projeto político de democracia absoluta e não representativa das redes. Na raiz ontológica da constituição desse poder distribuído estava o desejo de produzir encontros e relacionamentos, mais do que trocar arquivos que violava o caráter privado da propriedade. Após o aluvião Napster, construído global pelos usuários da internet, o termo p2p passou a designar múltiplos processos e práticas sociais relacionadas com a livre possibilidade de construção autônoma de novos meios de expressão da cultura. (MALINI, tese, p. 186)

Assim, os processos P2P não residem só nos programas de troca de arquivos on-line; a designação se expande para uma série de novos processos em que a cooperação e a lógica distributiva (em que os centros, mesmo que existam, não são obrigatórios, as relações podem acontecer somente nas margens) são centrais, como os blogues, os wikis, os softwares livres e as mídias colaborativas. E o autor Michael Bauwens vai além, para ele os processos P2P são uma terceira forma de produção se instaurando na sociedade, uma forma que se diferencia da produção com fins lucrativos e da produção pública efetuada por companhias detidas pelo estado, pois se baseia no valor de uso entre os seus utilizadores, e não num valor de troca. (BAUWENS, on-line). Além disso, as redes P2P trariam consigo um terceiro modo de autoridade, não baseado em “por mecanismos de alocação do mercado ou por uma hierarquia empresarial” (idem), mas na autoridade distribuída pelos participantes da comunidade. E, por fim, Bauwens fala num terceiro modo de propriedade, que é universal, comum, constitui um *commons*. O autor cita, ainda, outras características dos processos P2P.

Para BAUWENS as redes P2P se caracterizam por uma *equipotencialidade*, ou seja, qualquer pessoa pode participar das redes a priori, não existe uma seleção para definir quem fará parte delas. Só posteriormente, através da colaboração do usuário, que a sua competência pode ser auferida pela comunidade. Outra característica dos projetos P2P seria o *holoptismo*, que significa que as informações sobre o projeto e sobre os seus usuários são acessáveis por qualquer participante, não existindo uma elite detentora de saberes que não divide com toda a comunidade. O autor fala também que as redes P2P não são caracterizadas pela ausência total de estrutura hierárquica, mas por *estruturas e hierarquias flexíveis*, baseadas nos méritos dos participantes da rede. Para BAUWENS as redes P2P e os seus usuários constroem, juntos e cooperativamente, um *commons*, ou seja, um espaço comum, em que o valor de uso “(...) é produzido mediante livre cooperação, sem coerção para com os produtores e os utilizadores obtêm livre acesso ao valor de uso resultante”. (idem, on-line). Ele fala de um commons informativo.

Para a existência das redes P2P, no entanto, Bauwens aventa uma série de condições básicas, que formariam a sua infra-estrutura. A primeira condição é a existência de uma infra-estrutura tecnológica, ou seja, uma inclusão generalizada das pessoas nas redes digitais, com acesso a computadores, internet, celulares e etc. A segunda é a disseminação de sistemas alternativos de comunicação e informação, que possibilitem a livre troca entre os participantes autônomos, o que seria garantido, por exemplo, por diversas plataformas da Web 2.0, e também podcastings e webcastings – enfim, tudo que garanta a circulação da produção distribuída. O terceiro requisito concerne à necessidade de softwares que dêem base para essa comunicação descentralizada e cooperativa; softwares como aquele das sociais, blogs e wikis. O quarto requisito é de uma infra-estrutura legal, que suporte a livre circulação de informação e cultura, sem tentar bloquear seu fluxo; uma iniciativa nesse sentido é a do Creative Commons<sup>8</sup>, que criou um sistema de diferentes licenças mais abertas para essa nova situação. E, finalmente:

(...) o requisito cultural. Para Bauwens, assim como para Antonio Negri e Maurizio Lazzarato e os teóricos do Capitalismo Cognitivo, esse requisito aponta para a difusão da intelectualidade de massa, ou seja, a distribuição da inteligência humana, com as transformações nas formas de sentir e ser

---

<sup>8</sup> <http://www.creativecommons.org.br/>

(ontologia), nas formas de conhecer (epistemologia), e em valores que contribuem para a criação de um “individualismo cooperativo”, uma das novas bases das redes colaborativas (BENTES, 2007, p.5).

Assim, as redes P2P são redes distribuídas, baseadas na livre cooperação, em que qualquer pessoa pode participar, em que há uma horizontalidade no acesso às informações relativas à rede, em que a hierarquia é flexível e baseada nos méritos dos usuários e que produz um tecido comum de produção, um *commons*. Uma das questões que surge nesse contexto é a relação das redes P2P com o sistema capitalista. E, como já vimos no que tange as redes de trabalho imaterial, atualmente ambos dependem fortemente um do outro. Primeiro porque, apesar de constituir em si uma produção muito valiosa, usualmente a produção das redes P2P não é remunerada – o valor em jogo nessas redes não é mais o valor de troca, e sim o valor de uso. Então, os seus participantes precisam participar do mercado capitalista para a sua subsistência (e é nessa discussão que se coloca a renda mínima universal como uma necessidade para se garantir essa produção cada vez mais valiosa). Por outro lado, o capitalismo cognitivo e suas redes de cooptação lucram exatamente em cima das redes distribuídas no seio social.

No entanto, apesar dessa mútua dependência entre as redes P2P e o capital, Bauwens enxerga nas primeiras uma potencial transcendência em relação ao capitalismo, pois sua forma de produção, autoridade e propriedade ultrapassam os limites do modo atual de produção, e se estabelece assim como a criação de uma alternativa.

Com efeito, a intenção da teoria *peer to peer* é fornecer uma sustentação teórica às práticas transformadoras destes movimentos. Consiste numa tentativa de criar uma compreensão radical de que um novo tipo de sociedade, baseada na centralidade do *Commons* e inserida num mercado e estado reformados, está ao alcance das possibilidades humanas. Uma teoria como esta teria que explicar correctamente não só a dinâmica dos processos entre pares, mas também o seu ajustamento a outras dinâmicas intersubjectivas. Por exemplo, como é que o P2P modifica os modos de reciprocidade, de mercado e de hierarquia? Em que transformações ontológicas, epistemológicas e axiológicas esta evolução se apoia? E o que poderá ser um possível ethos P2P positivo? Um elemento crucial desta teoria *peer to peer* seria o desenvolvimento de uma tática e uma estratégia para tal prática transformadora. A questão essencial está em saber se o *peer to peer* pode ser alargado para além da esfera imaterial em que surgiu. (BAUWENS, online).

A seguir, discutiremos melhor as características das mídias colaborativas a partir de dois exemplos fundamentais na sua recente história: os sites Slashdot e Digg.

### 2.2.5. Slashdot<sup>9</sup>

O Slashdot foi criado em 1997 (muito antes, então, do surgimento da denominação Web 2.0) por um estudante americano de Ciências da Computação chamado Rob Malda. A especificidade do Slashdot é seu caráter completamente voltado para a discussão de temas caros ao universo do software livre e de tecnologias informáticas. O seu lema é “news for nerds, stuff that matter” (numa tradução livre, “notícias para nerds, coisas que importam”). Ele funciona da seguinte maneira: qualquer um pode (anonimamente ou não) enviar uma estória (*stories*) para a publicação – essas estórias são normalmente resumos de um parágrafo sobre um assunto e um link para uma página externa ao site que contenha informações mais detalhadas. Uma equipe de editores escolhe as estórias que serão postadas, e é a partir dessas histórias que acontecem as discussões, no espaço dedicado aos comentários. O sistema funciona mais ou menos como fóruns de discussão, e a moderação cobre exatamente esses comentários.

Malda criou o site como um meio de troca de informações com seus colegas, e no começo ele mesmo, mais alguns poucos amigos, faziam as moderações dos debates que surgiam. Logo, com o sucesso do site, a tarefa se tornou impossível. Então Malda designou 25 moderadores para a função – que logo se tornou muito grande para tal número também. Então, passou-se a escolher os 400 participantes do Slashdot com os melhores comentários; mas, criou-se uma distorção, com moderadores abusando dos poderes que tinham. Foi aí que se criou o sistema de moderação que é referência na internet até hoje, cujos mecanismos automáticos do próprio site elegem 400 moderadores aleatoriamente entre a comunidade, conforme discutiremos melhor a seguir. O site fez muito sucesso no meio dos apaixonados por tecnologia pela qualidade dos debates travados em torno das estórias; muitos especialistas fazem parte da comunidade ativa do Slashdot. Os comentários aparecem no site com uma pontuação, de -1 a 5, e o usuário pode escolher a forma como a interface mostrará a discussão – desde incluindo todos os comentários (desde os com -1), até mostrando apenas os mais relevantes (só o com pontuação 5).

---

<sup>9</sup> <http://slashdot.com>

Assim, a moderação atua em nome da qualidade do debate e de uma maior clareza na troca das informações. Como falamos, um mecanismo automático escolhe randomicamente 400 moderadores “entre os participantes registrados, de acordo com a participação, assiduidade, tempo como usuário registrado e qualidade das contribuições de cada um.” (MARTINS, dissertação, p. 78-79). Esses moderadores têm como função avaliar os comentários das discussões que estão acontecendo no site. Eles recebem cinco pontos (cinco avaliações) para distribuir, e têm até três dias para fazer isso. Depois que os pontos acabam, ou se passa o tempo máximo, outros moderadores são escolhidos. Dessa forma, eles podem avaliar os comentários classificando-os como Normal; Fora do Tópico; Provocativo; Ofensivo; Redundante; Inspirado; Interessante; Informativo; Engraçado, Superavaliado ou Subavaliado.

As qualificações Fora de Tópico, Provocativo, Ofensivo, Redundante e Superavaliado representam uma pontuação a menos para o comentário. Por exemplo, se ele tinha o índice +3, depois de receber uma dessas qualificações passa a ter o índice +2. Já as qualificações Inspirado, Interessante, Informativo, Engraçado e Subavaliado representam uma pontuação a mais para o comentário. A qualificação Normal não representa nenhuma variação na pontuação, servindo apenas para qualificar os comentários que não serão moderados. (idem, p. 79)

Além da moderação, o site também comporta um sistema de meta-moderação, em que os 92,5% participantes mais antigos do site classificam as moderações em andamento como justas ou injustas. Como se vê, esses mecanismos tentam organizar as informações do site, destacando os comentários mais relevantes e tentando filtrar aqueles que atrapalhariam a boa comunicação. Com esse intuito ainda existe um outro dispositivo utilizado pelo Slashdot: o carma. O carma é uma espécie de pontuação, que inputa sobre o usuário uma classificação entre Terrível; Ruim; Neutro; Positivo; Bom e Excelente. O carma é calculado a partir da “qualidade dos comentários postados; a frequência com que se visita o site; a participação com contribuições de notícias a serem discutidas; o número de vezes em que participa da moderação e da meta-moderação” (idem, p.81), além da qualidade de suas atividades na moderação e meta-moderação e a avaliação que seus parceiros fazem dessas atividades. O carma influi decisivamente na participação dos usuários do site – aqueles com carma negativo, por exemplo, não podem participar das atividades de moderação. E também: apesar de o padrão de pontuação dos comentários no site ser automaticamente +1, um carma

negativo pode retirar pontos desse comentário, enquanto um positivo pode aumentar e o comentário já entrar no ar com + 2, por exemplo. Esse mecanismo visa manter aqueles participantes que só querem atrapalhar afastados da moderação e filtrar de principio os comentários menos relevantes.

Esses dispositivos desenvolvidos pelo Slashdot para manter a comunidade fluindo tranquilamente se enquadram claramente nas reflexões anteriores sobre monitoramento e controle: de fato, no Slashdot todos estão constantemente se vigiando, se classificando, participativamente, com intuito de se evitar problemas futuros. E esses mecanismos podem ser até preditivos, como vimos no caso do carma, que já evita que comentários de usuários com uma performance negativa no passado tenham relevância no site, influenciando nos comportamentos futuros dos participantes. Mas não podemos taxar, a priori, todas as práticas de vigilância como negativas, pois, no caso, elas tendem à flexibilidade, sendo distribuídas por toda a comunidade, tendo como intuito o bom seu bom funcionamento. No entanto, a pesquisadora Beatriz Martins encontrou alguns problemas e distorções nesse sistema.

Segundo MARTINS (idem) o Slashdot possibilita pouca mobilidade do carma, pelo menos no que concerne ao seu aumento. Usuários com pouco carma têm dificuldade para aumentá-lo (o que não acontece no caso inverso) principalmente porque seus comentários já entram com pouca pontuação, e colaborações com pontuação baixa acabam atraindo menos moderações. Como não são moderados, esses comentários não aumentam sua classificação, e conseqüentemente não influem no carma dos seus autores. Assim, mesmo que participantes com pouco carma melhorem suas participações, dificilmente eles verão seus esforços considerados. Uma saída para essa situação, segundo a autora, é postar os comentários logo que a estória for postada, porque normalmente os moderadores se detêm mais sobre os comentários publicados mais cedo.

Outra problema que MARTINS verificou foi uma certa tendência ao consenso e à homogeneização das opiniões no site. Isso porque dificilmente um comentário que vá contra a opinião geral do grupo (que, por exemplo, seja favorável ao Windows) receberá uma avaliação positiva, e então reverberará muito menos (ou nada) nas discussões em andamento.



Essas análises trazem à reflexão uma questão bastante instigante no que diz respeito às características da Internet como um meio de comunicação, na medida em que aponta para o fato de que um sistema de mediação coletiva, baseado em uma moderação distribuída, produz um conteúdo final que tende à homogeneidade. Afinal, a homogeneidade é uma característica dos meios de comunicação de massa, que definem seu conteúdo através de equipes editoriais em um modelo tipicamente centralizado e hierarquizado. No Slashdot, ao contrário, a moderação das discussões é realizada por uma base de milhares de participantes de forma distribuída e descentralizada, e formata, surpreendentemente, um conteúdo também tendendo à homogeneidade. (idem, p. 84).

De qualquer forma, o Slashdot se tornou uma das experiências mais importantes da web no que tange à organização distribuída, e influenciou inúmeros outros sites, como o Digg, que veremos a seguir.

#### 2.2.6. Digg<sup>10</sup>

O Digg tem algumas similaridades com o Slashdot. Ambos têm como modelo de funcionamento os fóruns de discussão, a partir de links para conteúdos externos. Mas enquanto o Slashdot privilegia assuntos ligados à tecnologia, o Digg se propõe ser um “lugar para as pessoas descobrirem e compartilharem conteúdo de qualquer lugar da web”<sup>11</sup>. Assim o site se divide em categorias, nas quais se encontram os artigos com links para o que se quer tornar popular. As categorias são: tecnologia, mundo e negócios, ciências, jogos, vida e estilo, esportes e *offbeat* (para artigos que não foram abarcados por nenhuma das categorias). A partir do momento que se submetem os artigos para qualquer uma das categorias, eles podem ser votados (to digg it). Qualquer participante registrado no site pode votar nos artigos, além de poder praticar uma série de outras ações: enterrá-los (*bury*), para eliminá-los; compartilhá-los ou comentá-los.

A partir de um determinado número de diggs (votos), a colaboração vai para a página principal do site, onde obviamente recebe mais atenção e se torna mais popular. O número exato de diggs para que isso aconteça, entretanto, não é divulgado. Ele é calculado por um algoritmo que, segundo o site, “leva vários fatores em conta, incluindo (mas não se limitando a) o número e a diversidade de diggs, enterradas, há

---

<sup>10</sup> <http://digg.com>

<sup>11</sup> <http://digg.com/about>

quanto tempo o artigo foi submetido e o tópico ao qual pertence”<sup>12</sup>. Ou seja, o processo que faz uma estória ser ou não popular no Digg não está completamente transparente para a comunidade do site (ferindo um dos princípios que Bauwens considera essenciais para as redes P2P: o holoptismo).

Esse algoritmo foi, inclusive, modificado a partir de uma reclamação da comunidade, de que apenas um grupo de cerca de 30 participantes dominava a página inicial do site, comprometendo o ideal democrático. Por esse motivo, alteraram o algoritmo, diminuindo o peso do voto dado por amigos (que podem ser adicionados pelo perfil dos usuários, como nas redes sociais). Essa modificação demonstra que a estrutura do site tenta se adaptar e evitar as distorções possíveis.

Da mesma forma que no Slashdot, os comentários do Digg servem como um fórum de discussão, e também podem ser votados (ou enterrados). Eles podem ser listados na página a partir da preferência do usuário, seja em relação à data de postagem ou exibindo apenas aqueles com determinada pontuação, e até mostrando os mais controvertidos. Além disso, cada comentário pode ser respondido, e cada réplica pode também ser votada. Assim, a comunidade elege quais conteúdos e discussões são do seu maior interesse, a partir da votação distribuída por toda comunidade (diferentemente do Slashdot, que elege 400 por turno).

No entanto, como já vimos aqui, existem tensões. Como em toda relação, existem forças em disputa, constantemente se debatendo. Um exemplo se dá em relação à opacidade do algoritmo que é tão decisivo na comunidade. Outro exemplo, muito importante, se deu em relação à divulgação de uma chave que quebrava o código de proteção dos HD-DVD, entre o final de 2006 e o começo de 2007. Tal chave, uma seqüência hexadecimal de números e letras, foi divulgada primeiramente num fórum chamado Doom9, mas logo se espalhou por toda a web, inclusive no Digg. Rapidamente a AACS LA (*Advance Content System Licensing Administrator*), um consórcio que detinha o código, se manifestou, solicitando a retirada do conteúdo de vários sites, como o Google e o Digg. A partir desse episódio “a atitude da administração da rede foi ao mesmo tempo temerosa e ditatorial: apagar

---

<sup>12</sup> <http://digg.com/faq>

sistematicamente todas aquelas mensagens” (PECCINI, dissertação, p. 114). Mas, em resposta a essa conduta da cúpula do Digg, os participantes do site organizaram um *Digg bombing*, em que votaram massivamente nos artigos que continham o código para que todos fossem para a primeira página. E, assim, a comunidade do site venceu a disputa; um dos próprios donos do site veio a público dizer que após milhares de artigos e comentários havia decidido manter as histórias com o código no ar, e sofrer as conseqüência possíveis. Ele mesmo divulgou o código nessa mensagem<sup>13</sup>. O poder da comunidade tinha se manifestado, e venceu.

As redes auto-reguladas são compostas por inúmeras forças que podem até mesmo se colocar contra a estrutura que as conecta (...). Este episódio mostra que a censura ou o exercício desmedido de força por parte da administração dessas redes pode representar uma derrota maior do que enfrentar um processo judicial, pois pode resultar no desmantelamento da rede e na perda de interesse dos participantes em cooperar, tornando o *site* uma cidade-fantasma.

### 2.2.7. Discussão

A partir desses exemplos, acreditamos que ficam mais claras algumas questões que, acreditamos, envolvem as mídias colaborativas. Principalmente envolvendo o exercício do poder distribuído nessas redes. Como pudemos ver, no Slashdot e no Digg, por meio de mecanismos diferentes, a comunidade que detém boa parte do poder de organização e de decisão do que é ou não relevante para a sua comunidade de usuários. Acreditamos que essas redes são, hoje, animadas pela figura política que chamamos de multidão. Procuramos encarar as mídias colaborativas por um viés essencialmente político, a partir de uma indagação fundamental: essas novas formas de organização de uma multiplicidade são mais democráticas que aquelas que vemos, por exemplo, nos governos? Acreditamos que sim, apesar de não existir, obviamente, nenhum modelo definido e amplamente adotado de organização das mídias colaborativas. De qualquer forma, através das características gerais que apresentamos acima, podemos perceber uma tendência clara a um projeto de democracia mais plena, que é também o que significam afinal, a multidão e o poder constituinte.

Um conjunto de singularidades que não se reduzem a uma figura totalizadora de representação, que produz através da intensa cooperação e colaboração, não apenas

---

<sup>13</sup> <http://blog.digg.com/?p=74>

um monte de informações, de vídeos e posts e etc., mas também o próprio comum (ou o *commons*), o tecido de afinidades que gere a vida da comunidade. Essa é uma definição de mídias colaborativas que coloca indubitavelmente o conceito de multidão no cerne desses processos. De fato, podemos dizer que as mídias colaborativas são uma expressão da multidão, se atualizando diariamente na rede mundial.

E, nesse sentido, o poder constituinte pode ser adotado como modelo de um poder perfeitamente adequado ao exercício das mídias colaborativas. Um poder aberto, passível de constantes mudanças e adaptações conformes os desafios encontrados no caminho, e conforme, também, as próprias transformações das vontades das singularidades em jogo. Um poder que tem a democracia como núcleo absoluto da ação.

É claro que existem obstáculos: o controle que se impõe sob essas redes sob a forma da vigilância e do monitoramento é uma questão, a exploração dessas redes pelo capital, e as próprias dificuldades internas, como opacidades dos mecanismos internos de decisão, dessimetrias de poder, e etc. No entanto não podemos encarar esses obstáculos como limites absolutos. O que Negri diz do poder absoluto é exatamente que ele não é um modelo ideal, acabado – ele está sempre se fazendo, se transformando (e podemos encarar as constantes mudanças dos dispositivos dos sites estudados por esse viés), para se adaptar á vontade da multidão. O limite passe a ser, então, apenas uma dificuldade a se transpor.

Mais que identificar nas mídias colaborativas a existência ou não dessa forma de poder se expressando, podemos colocá-lo como um projeto. Responder à questão do que fazer, ter um projeto político de democracia plena. Para nós parece claro que as mídias colaborativas já caminham nesse sentido, sempre buscando um exercício de poder e gestão distribuídos pela comunidade. Ter o poder constituinte como projeto é então uma radicalização desse desejo democrático.

E acreditamos que a dobra das linhas de poder e saber atualmente passa por essas relações cooperativas, pela criação desse comum, constituído por uma série de diferenças irreduzíveis em relação umas com as outras. Acreditamos, particularmente, que a experiência desse poder descentralizado e aberto, dessa forma de democracia mais radical, é fundamental para descobrirmos como essa dobra pode acontecer hoje.

Para entendermos que lutas os processos de subjetivação atuais produzem. E ainda para saber de que forma essas lutas se dão.

### 3. O GRITO ELETRÔNICO

Esse terceiro capítulo se deterá especificamente sobre o objeto da nossa pesquisa: o site brasileiro Overmundo. Procuramos observar sua dinâmica de funcionamento, as forças que se cruzam no seu cotidiano colaborativo, as relações que se formam e também as subjetividades que se constroem nesse processo. Para começar nos deteremos na metodologia utilizada para a pesquisa, baseada na prática cartográfica, no dispositivo e na subjetivação. Depois falaremos do site em si, de como ele se organiza, do seu histórico de constante transformação, dos seus aspectos colaborativos e das forças que observamos atuantes em sua configuração atual. Por fim, procuraremos conectar todas essas informações com os conceitos já vistos, ressaltando a importância de práticas como a do Overmundo para a política e a democracia de nossos tempos;

#### 3.1. A cartografia como método

Olhar para um objeto de pesquisa, acreditamos, é também uma atitude política. Além da escolha em si do que será tratado, a forma de abordar e, mesmo, de pesquisar tal objeto está carregada de intenções e de visões de mundo. Por isso, a escolha de uma metodologia sempre pareceu uma etapa de grande importância. Ao acreditarmos, por exemplo, que as coisas estão em constante transformação e produção, que as relações não são estáticas, não poderíamos encarar nosso objeto de estudo como algo dado e imutável, mas como um processo do qual nos é dada a oportunidade de acompanhar e estudar um período. Nesse contexto, nos foi muito salutar a idéia dos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari de cartografia. Os autores falam em construir mapas, e não decalques da realidade. O decalque é uma reprodução de uma realidade já constituída, cristalizada. O mapa, pelo contrário, “é aberto, conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber alterações constantemente” (DELEUZE & GUATTARI, 1995, p. 22). O mapa, assim, nos parece perfeito para o acompanhamento de processos. Nessa mesma direção, encontramos no livro *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*, organizado por Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia, idéias fundamentais que balizaram nossas práticas em relação ao Overmundo.

Primeiramente, os autores do livro não acreditam na instituição de regras dogmáticas de metodologia – pois como os objetos estão constantemente se transformando, não existe um caminho pré-estabelecido. Eles falam, então, de pistas – idéias e conceitos que potencialmente se aplicam nas pesquisas que se dediquem à prática cartográfica. Um desses conceitos que encontrou grande ressonância na nossa prática foi o de **pesquisa-intervenção**. Essa pista parte do princípio que toda pesquisa intervém no objeto estudado – toda pesquisa é uma intervenção. Nesse caso não se trabalha com a noção de objeto e sujeito-pesquisador como instâncias totalmente separadas, como muitas vezes se considerou. Na prática da pesquisa-intervenção há um agenciamento entre objeto, teoria e prática, em que tanto o objeto quanto o pesquisador se transformam no processo. Assim, a experiência da pesquisa é “entendida como um saber-fazer, isto é, um saber que vem, que emerge do saber. Tal primado da experiência direciona o trabalho da pesquisa do saber-fazer ao fazer-saber, do saber na experiência à experiência do saber” (PASSOS & BARROS, 2009, p. 18).

Defender que toda pesquisa é intervenção exige do cartógrafo um mergulho no plano da experiência, lá onde conhecer e fazer se tornam inseparáveis, impedindo qualquer pretensão à neutralidade ou mesmo suposição de um sujeito e de um objeto cognoscentes prévios às relações que os liga. Lançados num plano implicacional, os termos da relação de produção de conhecimento, mais do que articulados, aí se constituem. Conhecer é, portanto, fazer, criar uma realidade de si e do mundo, o que tem consequências políticas. (idem, p. 30).

No caso particular da nossa pesquisa, nos utilizamos de dois perfis diferentes no Overmundo para nos conectarmos com os participantes do site e também para postarmos conteúdos e, assim, observar a dinâmica de participação ali não apenas de uma perspectiva de fora para dentro, mas também de dentro, junto à própria comunidade que faz o Overmundo, como veremos melhor adiante. Através dessa relação, acreditamos ser possível observar os processos do site de forma mais acurada. E, de fato, a segunda pista do método cartográfico da qual falaremos é exatamente o **acompanhamento de processos**. De novo, aqui, insistimos na pesquisa que não se valha da representação do objeto, e sim no acompanhamento dos seus processos contínuos de constituição. Segundo Barros e Kastrup (2009), diferentemente do método geralmente utilizado pela ciência moderna, a cartografia não busca separar o objeto das suas conexões com o mundo e com suas articulações históricas, mas sim entender as linhas de força que conectam o objeto com o seu fora, “dando conta de

suas modulações e de seu movimento permanente” (BARROS & KASTRUP, 2009, p. 57). Essa prática pressupõe que o pesquisador se coloca no meio de um processo que começou antes dele e que continuará depois, e cabe a ele captar as linhas de força que se interpelam nesse processo, da onde elas vieram e em qual direção apontam.

Levando em conta esse conceito, nós acompanhamos detidamente o Overmundo, fazendo relatórios diários das movimentações do site, além da nossa própria participação, durante os últimos meses da nossa pesquisa, principalmente no último mês, fevereiro de 2010. Também nos voltamos para uma seção do site particularmente importante na articulação das forças que o compõem: o Observatório (sobre o qual explicaremos melhor a seguir), que relata, através de posts da equipe moderadora do site e de comentários dos participantes, as diversas transformações pelas quais o Overmundo passou nos anos em que está no ar. Assim, acreditamos, pudemos, além de acompanhar o processo presente do site, buscar as transformações que os trouxeram até aqui.

Através da cartografia também procuramos encarar nosso objeto não dentro de um plano de formas, que organiza a realidade e o indivíduo como figuras estabilizadas e já constituídas, e sim dentro de um **plano de forças**, que encara o coletivo como uma rede de linhas de força em constante relação, afetando umas às outras. Nesse sentido, localizar o objeto dentro desse plano em constituição nos parece perfeitamente coerente com a nossa base teórica, com conceitos como singularidade, multidão, poder constituinte e produção de subjetividade. Pensando nesse plano de forças, podemos dizer que as coisas são “recortes temporais do processo e corresponderiam a determinados momentos ou fases do contínuo movimento de variação (...)” (ESCÓSSIA & TEDESCO, 2009, p. 99). Nossa pesquisa procurou, então, enxergar o Overmundo como essa rede de forças em constituição, atravessando-o de fora à dentro.

Finalmente, outro conceito utilizado como pista do método cartográfico é o de **dispositivo**, baseado nas idéias de Foucault e Deleuze, que definem o dispositivo como uma rede que articula discursos, visibilidades, relações de forças e subjetividades. Na pesquisa cartográfica, então, o dispositivo é utilizado como forma de abordar o objeto e assim desvendar esses extratos que o compõem.



A indicação parece-nos clara: o dispositivo alia-se aos processos de criação e o trabalho do pesquisador, do cartógrafo, se dá no desembarçamento das linhas que o compõem – linhas de visibilidade, de enunciação, de força, de subjetivação. Trabalhar com dispositivos, implica-nos, portanto, com um processo de acompanhamento de seus efeitos, não bastando apenas pô-lo a funcionar. (KASTRUP & BARROS, 2009, P. 79)

Como dispositivo para nossa pesquisa, utilizamos o já citado relatório de acompanhamento do site, além da participação ativa, que juntos nos deram a oportunidade de destacar falas que acreditamos indicarem posições dentro do Overmundo, de perceber como se dão os modos de visibilidade ali e as relações de poder que estão entrelaçadas nesses modos de ver e falar, além das subjetividades que se constroem nesses processos.

### **3.2.Overmundo**

Está lá, na seção Ajuda<sup>14</sup>, que explica o fundamento do Overmundo para os usuários de primeira viagem e desavisados em geral: “O Overmundo é um site colaborativo. Um coletivo virtual. Seu objetivo é servir de canal de expressão para a produção cultural do Brasil e de comunidades de brasileiros espalhadas pelo mundo afora tornar-se visível em toda sua diversidade”. Aí estão dadas as bases do site: a divulgação da cultura brasileira de forma descentralizada, das manifestações que comumente não encontram espaços nos grandes veículos de comunicação. E, para fazer esse trabalho, para falar da cultura espalhada por todo o Brasil, e não só no eixo Rio - São Paulo, quem melhor do que os próprios moradores, ou fazedores de cultura espalhados por todo o país? Por isso o Overmundo é um site colaborativo, em que todos podem postar notícias, obras, comentar, discutir, produzir e etc. – sempre tendo como horizonte a nossa cultura.

A partir dessa idéia central, o site se desdobra em algumas seções. As principais, voltadas especificamente para o trabalho de divulgação e discussão da cultura brasileira são: Overblog, onde se podem publicar matérias e entrevistas sobre a cultura brasileira; o Banco de Cultura, onde podem ser disponibilizados produtos feitos pelos participantes: músicas, vídeos, fotos, teses, poesias, contos e etc.; o Guia, onde os usuários podem publicar pontos interessantes de suas cidades (ou das que quiserem); e a Agenda, onde podem ser divulgados festas e eventos. Há também o Overmixter, uma

---

<sup>14</sup> [http://www.overmundo.com.br/estaticas/sobre\\_o\\_overmundo.php](http://www.overmundo.com.br/estaticas/sobre_o_overmundo.php)

espécie de outro site dentro do site, onde podem ser disponibilizados samplers, bases e vocais de músicas, ou as próprias músicas, para que elas possam ser remixadas (mas sobre o qual não trataremos nessa pesquisa). Outras seções servem mais como mecanismos compartilhados de funcionamento do site, como o Fórum de Ajuda e a edição colaborativa. Existem ainda os perfis de todos os usuários, que criam uma rede social em torno do Overmundo, e o Observatório, blog da equipe moderadora do site, que publica as últimas novidades, dentre outras coisas.

Para a publicação de um conteúdo no site é necessário, primeiramente, o preenchimento de um cadastro, destinado à criação de um perfil que possa postar, votar e comentar. O cadastro pede, entre as coisas usuais, como nome completo, e-mail e senha, o número de CPF do usuário. Segundo os moderadores do site, o CPF serve para evitar múltiplos registros da mesma pessoa e perfis falsos. Após essa etapa, já devidamente logados, os usuários vão para a parte **publicar**, onde eles escolherão a seção à qual sua colaboração se destina, dentre as já citadas. Para se publicar no Overmundo é preciso estar em conformidade com o fato de que qualquer coisa no site está sob uma licença Creative Commons BY-NC-SA 3.0, que significa que o conteúdo pode ser distribuído livremente e que se podem criar obras derivadas a partir dele, desde que se dê crédito ao autor, que não se utilize a obra com finalidade comercial e que a obra derivada seja protegida pela mesma licença.

Na hora de publicar, pode-se escolher entre publicar o conteúdo automaticamente ou mandá-lo para a **edição colaborativa**, onde ele ficará durante 48 horas, tempo em que todos os membros da comunidade que quiserem podem sugerir alterações na colaboração, no caso, por exemplo, de erros gramaticais, de formatação na página, ou mesmo de informação, e etc., e também indicar se a contribuição está fora de lugar (cabe a moderação<sup>15</sup> do site verificar se o alerta dado pelos usuários é válido ou não). Depois desse tempo, as colaborações são publicadas e vão automaticamente para a seção de **colaborações recentes**, onde ficarão em destaque durante mais 48 horas, recebendo votos dos usuários. Atualmente todos os usuários têm o mesmo peso do voto, ou seja, o voto de cada colaborador vale 1 ponto. Quanto mais o tempo passa, no entanto, um algoritmo diminui a pontuação, calculando assim os chamados overpontos.

---

<sup>15</sup> <http://www.overmundo.com.br/estaticas/expediente.php>

As contribuições com mais overpontos têm mais destaque no site – seja na sua home page ou nas páginas específicas de cada seção. Assim, as três colaborações para o Overblog com mais overpontos vão para a home, assim como as quatro mais pontuadas do Guia e da Agenda. No caso do Banco de C<sup>16</sup>. Por seções, o ultura, a mais votada de cada subseção vai para a página principal (as subseções são: poesia, texto ficção, texto não-ficção, artes visuais, cinema e vídeo e música). Esse sistema de votação garante que as coisas mais relevantes para a comunidade do Overmundo tenham mais visibilidade dentro do site.

No mês de fevereiro de 2010, o Overmundo teve um total de 1.094.450 pageviews, e conta atualmente com PageRank 6 Overblog foi o que mais teve pageviews e visitas (271.99 e 240.815, respectivamente), em seguida vem o Banco de Cultura (247.486 e 209.484), o Guia (198.243 e 163.476) e, por último, a Agenda (97.999 e 85.267). O número de publicações, no entanto, e como se pode observar facilmente no dia a dia do site, é bem maior na seção do Banco de Cultura, com 428 conteúdos, seguido da Agenda, com 102, do Overblog, com 61, e do Guia, com apenas 16.

A seguir, nos deteremos nas transformações contínuas pelas quais o site passou e que contribuíram para a sua dinâmica atual.

### **3.2.1. O Overmundo e seu processo constituinte**

Como já falamos acima, o blog Observatório<sup>17</sup> é uma seção do site que os moderadores utilizam para dialogar com a comunidade de colaboradores. Através dos seus posts, que remontam à 16 de março de 2006, eles publicam as mudanças pelas quais o Overmundo passa, parcerias firmadas, conteúdos que eles acreditam que valem ser ressaltados, dentre outras coisas. Nesse espaço também já ocorreram muitas discussões entre usuários e moderadores, tanto sobre mudanças já ocorridas quanto pelos rumos que o site tomou e poderia tomar. Por ser um lugar dentro do Overmundo que une em si um registro tanto das suas transformações quanto das tensões e colaborações que

---

<sup>16</sup> O PageRank é um algoritmo do Google que calcula a relevância de um site conforme o número de links que apontam para ele – o índice vai de 0 a 10; e 6, no Brasil, é um número muito bom, apenas um abaixo que o de sites como a Globo.com, Uol,

<sup>17</sup> [http://www.overmundo.com.br/\\_blogs/arquivo\\_blog.php?titulo=observatorio](http://www.overmundo.com.br/_blogs/arquivo_blog.php?titulo=observatorio)

ajudaram o site a chegar ao que é hoje, o escolhemos como o objeto principal no estudo dos caminhos de sua constituição.

O primeiro post do Observatório (citado acima, do dia 16 de março de 2006) explicita que antes da sua estreia aberta, no dia 7 de março do mesmo ano, o Overmundo era um blog fechado para comentários. Isso durante três meses, em que a equipe construía o site tal qual ele veio a existir. Nessa época, quando foi ao ar já aberto às participações, o site era um tanto diferente quanto à publicação. Primeiramente todos os conteúdos tinham que, obrigatoriamente, passar por duas filas: a fila de edição, onde ele ficava durante 48 horas e cuja função é exatamente a mesma da edição colaborativa atual; e depois, automaticamente, para a fila de votação, onde ele ficava por mais 48 horas, recebendo os votos da comunidade. Só se a colaboração recebesse um determinado número de votos seria publicada (nesse começo eram 20) – se não recebesse, iria somente para a página pessoal da pessoa que a propôs. Mas, desde esse primeiro post, uma reclamação era feita (que repercutiu ainda durante muito tempo, com muitos achando a mesma coisa): a usuária *etienejusa*<sup>18</sup> acredita que o material demora muito tempo a ser postado, que as filas são muito lentas. Em resposta, na mesma página de comentários, Hermano Viana, um dos idealizadores e fundadores do site, diz: “Etienejusa: eu sei que demora. Podemos mudar isso... Mas o objetivo é que mais gente possa opinar sobre as colaborações, antes delas serem publicadas. Um dia seria muito pouco, não seria? Todo mundo teria que entrar aqui todos os dias para não perder nada”. Como vemos, nesse primeiro post já encontramos um diálogo vivo entre a comunidade e a moderação do Overmundo.

Ao mesmo tempo em que o site era implantado uma discussão começou a circular na blogosfera brasileira da época: ela versava sobre o incentivo recebido pelo Overmundo, através da Lei Rouanet, pela Petrobrás. A polêmica começou com um post no blog [br.br101.org](http://br.br101.org), que já revela sua intenção no título: “Overmundo.com.br: mamando nas tetas do Estado?”<sup>19</sup>. Entre outras coisas, o autor do post diz que não concorda com o Estado dando dinheiro para a construção de um site, e que acredita que um site descentralizado não gaste muito dinheiro na sua manutenção (o que obviamente não é verdade, dado o tamanho que o site alcançou), revelando também

---

<sup>18</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/para-inicio-de-conversa>

<sup>19</sup> <http://br.br101.org/overmundo.html>

que tal financiamento foi no valor de 2 milhões de reais. Ainda diz que o número de visitantes do site na época era irrisório – ou seja, não era importante o bastante para receber incentivo federal (outra coisa que se provou, com o tempo, não verdadeira, se lembrarmos dos números anteriormente citados). Em resposta, outro blog (de Fábio Seixas) publicou um post<sup>20</sup>, com o título “Em defesa do Overmundo” em que defende o investimento do governo em cultura e, particularmente, na web. Tal polêmica que o site movimentou não teve o mesmo impacto no Overmundo em si, mas alguns usuários, ao longo dos anos, citaram o patrocínio da Petrobrás (que está explícito até hoje na barra superior do site), principalmente em momentos de reclamação, como forma de pressionar moderação, como nesse caso, sobre um participante que tinha sido desligado do site (a pedido do próprio), no post do Observatório *Diálogos e identidade*<sup>21</sup>:



Apple,  
Não é o José que recebeu uma verba FEDERAL para tocar  
este projeto adiante. É dever da Administração  
reconhecer que se precipitou e trazê-lo de volta sem que  
ele tenha que se humilhar.  
Kais Ismail · Porto Alegre, RS 28/12/2007 15:27  
2 pessoas acharam útil - sua opinião: +

Figura 2 – Comentário ressaltando a verba recebida pelo Overmundo

O segundo post do Observatório já trazia uma mudança: os conteúdos do Banco de Cultura, que anteriormente não passavam pelas filas de edição e de votação, agora passam. No texto do post, Hermano Vianna diz que acredita que o Banco é mais afeito para obras completas (livros, discos, etc.) e não para obras avulsas (como poemas); o que definitivamente não se firmou com o passar do tempo: **a comunidade fez um uso próprio do espaço**, que é preenchido em grande parte por criações avulsas (textos, músicas, vídeos, fotos e etc.). De novo, nos comentários foi criticado o tempo muito grande de espera para a publicação.

<sup>20</sup> [http://blog.fabioseixas.com.br/archives/2006/04/em\\_defesa\\_do\\_ov.html](http://blog.fabioseixas.com.br/archives/2006/04/em_defesa_do_ov.html)

<sup>21</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/dialogo-e-identidade>

O próximo post que trará a notícia de uma grande mudança no site é o *Karmas, perfis e outras novidades*<sup>22</sup>, que explicitou a chegada do karma, sistema de reputação que vigorou no site durante muito tempo, e que influía diretamente no seu sistema de publicação e no poder de cada usuário na definição do que é importante para a comunidade. A chegada do karma trouxe consigo uma diferenciação no peso dos votos de cada usuário – a partir desse momento, ele dependia do karma dos mesmos. E o karma era um número imputado a cada colaborador calculado em relação à participação desses no site: quanto mais ele tivesse participado, seja com votos, comentários, colaborações, votos de outros membros para as suas colaborações e etc., em menos tempo, e na maior diversidade de seções, maior seria o seu karma. Dessa forma, os overpontos garantiam (e garantem) que os temas de maior importância para a comunidade ganhem maior destaque, e os karmas garantiam que as pessoas com maior engajamento na construção do Overmundo tivessem um peso maior na decisão do que era ou não relevante. O sistema que relacionava o número de pontos de karma com o peso do seu voto se dava assim: até 25 pontos, os votos tinham peso 1; 26 a 100, peso 2; 101 a 250, peso 3; 251 a 500, peso 4; 501 a 750, peso 5; 751 a 1000, peso 6; 1001 a 1500, peso 7; 1501 a 2500, peso 8; 2501 a 5000, peso 9; acima de 5000 pontos, peso 10. Assim, por exemplo, um colaborador com mais 5000 de karma, ao votar numa colaboração, lhe adicionava 10 overpontos. Nesse post em particular, quase todos os comentários elogiaram o sistema de karmas como uma forma de movimentar o site e estimular o envolvimento dos participantes.

Outro post com novidades importantes e bastante discussão foi o *Overpontos e edição*<sup>23</sup>, que divulgou o aumento do número de corte (o número mínimo de votos necessários para se publicar uma colaboração) na fila de votação de 20 para 40 (devido ao crescimento do site e do seu número de usuários) e a criação de uma espécie de conselho do Overmundo. Esse conselho reuniria os 30 maiores karmas (mais os maiores karmas dos estados não representados nessa lista), que teriam mais poder de decisão dentro do site, podendo discutir junto com a moderação os seus rumos, dar sugestões, participar mais ativamente dos processos de edição, e etc. Tal conselho seria atualizado a cada mês. Hermano Vianna, participando da discussão nos comentários, chega a dizer que: “o objetivo é que no final de 2007 a edição do Overmundo e o

---

<sup>22</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/karmas-perfis-e-outras-novidades>

<sup>23</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/overpontos-e-edicao>

sistema de tomada de decisões sobre o futuro do site passem a ser controlados inteiramente por aqueles (as) colaboradores (as) com mais karma - isto é, por quem mais participa do dia a dia do Overmundo”, o que não aconteceu até hoje, e provavelmente não acontecerá, dados os rumos que o site tomou, como veremos adiante. De qualquer forma, esse conselho era mais um passo no caminho da descentralização mais radical de poder pela comunidade. Mas discussões surgem durante os comentários, primeiro sobre o aumento do número de corte, que segundo alguns dificultaria a publicação de colaborações para membros que não tivessem uma rede de amigos formada (que é muitas vezes chamada mesmo de panelinha), e, em segundo, mas fortemente relacionada com essa primeira preocupação, o receio que os chamados “fominhas de karma”, que comentam e postam e votam alucinadamente só para o aumento do karma, possam prejudicar a qualidade do que é publicado, pois no seu afã eles votariam em qualquer colaboração, e não naquelas que eles considerassem as melhores. Esse comentário ilustra essas questões levantadas:



Muito legal esse novo passo do Overmundo,  
especialmente esse novo sistema de Overmanos e minas.  
Ajuda a impulsionar novas contribuições de qualidade.

Já o aumento da "nota de corte" pode parecer meio triste,  
mas acho que acaba sendo necessário mesmo, pois tenho  
visto umas atrocidades sendo publicadas ao mesmo  
tempo que minhas ultimas contribuições foram  
públicas em questão de duas horas, galopante. Algumas  
cabeças acabam tendo que rolar mesmo.

Hermano, isso que você mencionou é parte do que falei e  
é de fato um problema. Eu acho sim que há fominhas de  
karma votando em tudo que encontram pela frente sim, e  
isso acaba colocando a qualidade do site em detrimento.

*Fernando Mafra - São Paulo, SP 18/12/2006 23:13*

7 pessoas acharam útil · sua opinião:

Figura 3 – Comentário sobre karmas.

Durante a discussão o problema das panelinhas foi citado muitas vezes, como nesse comentário da colaboradora *apple*: “Painéis por aqui? Têm demais... o quê mais têm é

gente votando ou deixando de votar após saber quem é o autor da publicação.”. E a questão de um certo desvio causado pelo karma também aparece: “O fato de os de maior karma terem poder de decidir que trabalhos ganharão posição de destaque é falho e acabou produzindo aberrações que comprometem a credibilidade do Overmundo. Isso porque qualquer pessoa pode se cadastrar no site, votar aleatoriamente e adquirir peso de decisão” (comentário de *Antônio Rezende*). Essas são discussões que se sucederão diversas vezes ainda. E uma das coisas que ela tem de interessante é ressaltar a tensão tanto dos usuários com o sistema criado pelos moderadores do site (como no caso do karma), quanto entre os próprios usuários, ou entre grupos de usuários (como na questão das panelinhas e do comportamento dos fominhas, que prejudicaria o Overmundo).

Além de discussões, os comentários desse post (que desdobrou em *Primeiras tarefas para 2007*<sup>24</sup>) também trouxeram sugestões. Uma delas era a de uma seção de Ajuda com indicações mais resumidas de como funciona o Overmundo, para evitar, ou pelo menos diminuir, um problema que se repete no site: o de colaborações fora de lugar. Em relação a isso, o post *Mais ajuda e conselho no Overmundo* diz: “Depois das ótimas conversas nos posts *Overpontos e edição* e *Primeiras Tarefas para 2007* (que neste momento somam 249 comentários!) uma conclusão é óbvia: o Overmundo precisa de um sistema de ajuda mais prático, que explique de maneira mais simples e contextualizada as funcionalidades das várias seções do site, pois as pessoas acabam colaborando sem ler a longa lista de perguntas e respostas da Ajuda. Um primeiro passo para facilitar as coisas já foi dado: publicamos um resumo da Ajuda, o mais curto possível, no Participe - botão que aparece no cabeçalho de todas as páginas do site. Além de um **Manual de (bom) uso do Overmundo**, lá todo mundo também encontrará **Os 10 Mandamentos do Overmundo**, um divertido (achamos nós...) conjunto de regras para nortear nossas overvidas, sobretudo nas filas de edição e votação”. Achamos importante destacar como as conversas e discussões no site surtem efeito na direção para o qual ele se encaminha. Poderemos enxergar isso ainda melhor mais adiante.

---

<sup>24</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/primeiras-tarefas-para-2007>



Uma das discussões recorrentes no Observatório é sobre as colaborações fora do lugar. Seja por estar deslocada na seção em que se encontra (um poema no Overblog, por exemplo), ou por não se encaixar de forma nenhuma no perfil do site. Por isso, a coordenação criou uma ferramenta de edição chamada “colaboração fora de lugar”, como é explicado no post *Novas ferramentas para socializar decisões*<sup>25</sup>. Essa ferramenta era na verdade um botão, situado abaixo do título das colaborações a partir da Fila de Votação, que todos os membros logados da comunidade podiam apertar no caso dos problemas citados acima, ou ainda de spam. Após um certo número de pessoas acionarem o botão, a colaboração era removida da seção a qual se destinava, e ficava visível apenas na página pessoal do colaborador (posteriormente, em outra mudança, a colaboração passou a ser removida completamente do site). O fato do número de votos necessários para um conteúdo ser removido não ser divulgado, feria, acreditamos, um dos conceitos das redes p2p: o holoptismo (como vimos no segundo capítulo), em que as informações relevantes ao funcionamento do site deveriam ser socializadas também. E essa questão foi de fato um problema levantado. No texto do post, a moderação explica: “Não será divulgada a quantidade de “marcações” necessárias para que uma colaboração tenha sua publicação impedida nas seções principais do Overmundo. Da mesma forma, o nome de quem marcou uma colaboração como estando fora de lugar não será divulgado. Apenas a equipe de moderação do site pode controlar “quem marcou quem”. Tudo isso para evitar que o recurso possa virar um jogo entre grupos de colaboradores que queiram prejudicar uns aos outros – coisa que, felizmente, não costuma acontecer no Overmundo, mas é sempre bom evitar essa possibilidade relativamente comum em outros sites”. Nesse post em particular não houve muitas reclamações sobre a ferramenta – mas, elas existiram, como essa de *Giordano Bruno*: “(...) E pode ser mal intencionado a votação, porque pode ser com a intenção de prejudicar o autor. Ele pode não gostar do assunto. Então abre uma porta para fazer perseguição, ao que ele não gosta, ele também não se identifica, não se justifica porque votou. E aí vira bagunça.”

Com o tempo (mais precisamente depois de oito meses), no entanto, e pelos problemas levantados (acusações de censura e perseguição, como acima), o botão foi alterado e se transformou em alerta (como é hoje), que, ao ser apertado, leva a uma página com

---

<sup>25</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/nova-ferramenta-para-socializar-decisoes>

várias possibilidades de desvios do conteúdo – fora da proposta editorial do site ou publicado na seção errada, conteúdo ofensivo ou discriminatório e publicidade / spam – a serem escolhidos (como é explicado no post *Novidades nos trilhos*<sup>26</sup>). Essa reclamação é repassada para a moderação, que a partir daí tem o poder de decidir se o conteúdo deve ou não ser retirado do Overmundo. Nos comentários, *Edu Cezimbra* diz: “Helena, Cuidado com a censura. Critérios pessoais do que “não tem a ver” ou “fora do lugar” muitas vezes podem soar como falta de uma cultura, por exemplo, antropológica ou social, ou presunção mesmo. Há toda uma antropologia cultural que contempla hábitos, crenças, práticas de saúde e educação que para uma visão limitada de cultura podem parecer fora-de-lugar. Nesse caso seria fora da cultura que autorizarias no over?”. Em resposta, *Marcelo Cabral* fala:



Figura 4 – Comentário sobre censura e botão de alerta

No post *Novidades: Fóruns e Karma*<sup>27</sup>, os moderadores do Overmundo discorrem sobre uma outra novidade implementada: a página dos fóruns – espaço importante de debate da comunidade entre si e com os moderadores. Eram cinco fóruns diferentes: o

<sup>26</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/novidades-nos-trilhos>

<sup>27</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/novidades-foruns-e-karma>

**Observatório** (de mesmo nome do blog), para se debater as novidades e os rumos do site – e onde eram travadas as discussões mais intensas (com muitas reclamações de censura, quando um conteúdo era tirado do ar, por exemplo); o **Fórum de Ajuda**, para dúvidas sobre o funcionamento do site ou para relatar bugs encontrados; o **Código**, para conversar sobre o software (livre, sob a licença CC-GNU-GPL); um chamado **Conversas sobre culturas de todo o Brasil**, com nome auto-explicativo e, por último, o de **Classificados**, feito para se anunciar “tudo que precisa para produzir cultura pelo Brasil afora (e mesmo entre comunidades brasileiras fora do Brasil)”.

Uma mudança que causou discussão foi o aumento da linha de corte na Fila de Votação de 40 votos para 60, de novo justificado pelo aumento exponencial do site (no post *Tetos que acompanham um site em crescimento*<sup>28</sup>). Novamente, aqui, se reclama nos comentários a respeito da dependência às panelinhas para a publicação de algo, e também, dessa vez, sobre o alto poder concentrado nas mãos daqueles usuários com maior karma, pois apenas seis deles juntos (com voto com peso 10 cada um) poderiam publicar qualquer coisa. Sobre esse assunto *Marcos André Carvalho Lins* comenta: “a linha dos sessenta vai apenas tornar mais acentuada uma prática já comum, a dependência dos principiantes daqueles que possuem mais peso no voto. se o objetivo é criar uma barreira editorial, esse objetivo será alcançado, mas ao custo de belas colaborações a serem descartadas. infelizmente ( ou felizmente ) nem todo mundo é um Às das letras ou um grande cronista, narrador e reporter. quem tem maior peso do voto vai decidir quem passa (ou não) para publicar. ocorre que o peso do voto não qualifica ninguém como crítico de arte ou obriga a ler tudo”. Mas também há aqueles que concordam com o novo limite mínimo, como Sérgio Rosa: “A linha de corte (60) é de certa maneira um filtro? Sim, mas é um filtro que a comunidade usa. É um filtro aberto e bem mais democrático. Filtros são necessários de qualquer maneira. Ver bom conteúdo na home do Overmundo só vai atrair mais pessoas que estejam interessadas em publicar e ler bom conteúdo”. Podemos observar nesse caso como decisões aparentemente corriqueiras para a administração do site acabam trazendo à baila tensões entre as diversas linhas de força que se atravessam no site: moderação, colaboradores esparsos, colaboradores mais envolvidos na comunidade (e portanto com mais karma), e etc. Posteriormente (sete meses depois desse aumento), com o

---

<sup>28</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/tetos-que-acompanham-um-site-em-crescimento>

intuito, acreditamos, de diminuir um pouco essas tensões, o site passou a contar com um algoritmo que calculava automaticamente a linha de corte na Fila de Votação. O texto do post *Ajustes regulares*<sup>29</sup> diz: “Agora, justamente para tentar evitar estes aumentos tidos como arbitrários, desenvolvemos um novo algoritmo que controlará, de tempos em tempos, quantos votos serão necessários. O cálculo, em poucas palavras, avalia o número de votos dados nos últimos meses em cada seção e tenta acompanhar o fluxo da comunidade. Tudo automaticamente. Essa linha que era então estática, passa a ser **flutuante** - o que significa que pode variar de mês a mês”. Assim, a moderação repassa uma responsabilidade antes sua para um dispositivo técnico que, baseado nos movimentos da própria comunidade, aparenta total imparcialidade. Mesmo que tenha sido desenvolvido com a clara intenção política de diminuir conflitos existentes.

Disputas entre colaboradores no Overmundo também reverberaram no Observatório, como no post *Civilidade antes de tudo*<sup>30</sup>, que pedia cortesia nos comentários das colaborações (apesar de ressaltar a qualidade geral das discussões) e deixou claro que comentários ofensivos podiam ser deletados pela moderação. Mas, entre as habituais reclamações contra os fominhas de karma e as de censura, nos comentários desse post uma discussão iniciada no Banco de Cultura foi exposta, como podemos ver no comentário de *Tom Damatta*, que diz que alguns de seus comentários foram apagados em determinada colaboração, mas que, em contrapartida, o comentário de outro participante, que teria iniciado a discussão, não foi. Primeiramente ele reproduz o comentário a que se refere, de Kais Ismael: “Eu fui analisar o trabalho do Tom Damatta, e achei do caralho! Muito bom mesmo! E aí passei a refletir: Pq ele não tantos karmas como gostaria de ter? Ele tem uma ótima câmera, uma Nikon D50 com pelo menos uma lente de 18-50mm (que eu saiba), pode tirar fotos maravilhosas, e é o que tem feito. Além disso, deve ter feito algum curso fotográfico. Mas, o que lhe falta? Eu, sem qualquer tipo de curso, com uma simples Cyber-shot, tenho conseguido despertar inveja pelos karmas obtidos através de votos. O que difere o nosso trabalho, além do meu ser amador e o dele profissional? Será q é pq eu estou entregando, presenteando, doando com amor o meu trabalho original e ele não? Quem sabe no momento em que ele entregar de coração as suas fotos, ele não melhore o seu karma? Deveria haver uma diferença para quem doa e para quem exhibe. Eu estou doando, ele exibindo.” Em

---

<sup>29</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/ajustes-regulares>

<sup>30</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/civilidade-acima-de-tudo>

seguida, continuando o seu comentário, Tom Damatta diz, comentando o que acabara de reproduzir: “Se deletaram comentários meus em colaborações por onde andei (expondo opinião com franqueza e pertinência), entendo que a preservação do que mostrei agora a todos é no mínimo UMA INJUSTIÇA. Para o bem do que se propõe aqui (com o que eu concordo) exijo que a EQUIPE DO OVERMUNDO delete também o que está lá e foi reproduzido aqui”. É interessante como essa disputa se dá em duas frentes diferentes. Entre dois usuários do site, envolvendo questões que perpassam vários comentários do blog, como a corrida pelo karma – que é, também, uma disputa de visibilidade, pois o karma produzia uma espécie de ranqueamento dentre os seus usuários, inclusive organizando a página dos perfis pelo seu número (do maior para o menor). E uma tensão entre um usuário e a moderação, exigindo do site uma atitude justa e igualdade de tratamento. Em resposta ao comentário de Tom, um dos moderadores do site na época, *José Marcelo Zacchi*, diz: “No caso específico por você apontado acima, por ser parte justamente de um conflito extremo e recorrente entre dois usuários em curso nos últimos dias a cuja superação estamos dedicados, a exclusão do comentário em questão já havia sido feita algum tempo antes da tua postagem, o que torna assim a demanda ociosa”, dando a entender a gravidade da discussão acontecida nas páginas do Banco.

Tal discussão teve repercussão ainda alguns posts a seguir, no Observatório<sup>31</sup>, em que a moderação explicita o uso de medidas extremas (além de apagar comentários, também houve a supressão de perfis de usuários envolvidos em agressão): “Mas alguns poucos usuários passaram a violar os Termos de Uso com frequência e ardis cada vez mais danosos, semeando a discórdia paralisante. Tentamos advertir, contar com o bom senso de quem, por meio de comportamentos reiteradamente agressivos, desestabilizava o site, ignorando suas regras. Como não fomos atendidos em nossas defesas das regras, tivemos que tornar inativos os registros de poucos usuários e tomamos a medida extrema de bloquear novos registros no site até que tenhamos um novo sistema para evitar o surgimento de ‘perfis fantasmas’”. Assim, podemos perceber que, apesar da direção democrática do site, existem poderes extremamente decisivos reservados a apenas uma instância – ainda que seja algo fácil de entender no trabalho de administração de um site com mais 30.000 usuários e de serem utilizados de fato

---

<sup>31</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/melhorias-no-overmundo>

poucas vezes. Uma novidade trazida por esse mesmo post foi o fim da organização dos perfis pelo número do karma, decisão tomada a partir de uma discussão no Fórum Observatório<sup>32</sup>, que revela, em contrapartida ao que dissemos acima, a construção coletiva que norteia o site.

Essa decisão de não mais organizar os usuários pelo karma, acarretou outras mudanças. Como havia sido decidido que a pontuação não seria mais utilizada como hierarquizador entre os membros do site, a moderação achou melhor, então, também acabar com o conselho. O post *Diálogo e identidade* diz: “O karma funcionava assim como o indicador para a composição deste grupo, e na medida em que, pelas razões observadas nos últimos diálogos, ele deixa de ser visto como critério para a listagem ou a hierarquização dos colaboradores, surge naturalmente a questão de como manter a composição do conselho, e mesmo sobre o próprio sentido da existência dele. (...) Por tudo isso, naturalmente após o diálogo com a formação do conselho, chegamos à conclusão que o melhor caminho era o encerrar o ciclo do conselho, adotando assim o fórum como base consolidada para idéias e sugestões sobre o site, sem a necessidade de hierarquização e com o dinamismo do espaço aberto”. O fim do conselho marca assim mais uma experiência de poder distribuído que não deu certo – notadamente devido aos desvios que a prática da busca do karma à qualquer preço trouxe. Mas, pelo menos um comentário questionou justamente a falta de incentivo para essa prática:



Eu acho que as mudanças foram muito radicais, ocasionou uma perda brusca na dinamica do Site. O estímulo e importantissimo e o que se nota e que não ha mais...Se eu tivesse alguma influencia no Site faria as mudanças tipo "conta gotas" não despejando o remedio todo de uma vez..."Enfins" voces e` que sabem...Abrs. e um Feliz 2008 para toda equipe e colaboradores

[victorvazpf](#) · Belo Horizonte, MG 28/12/2007 16:08

3 pessoas acharam útil · sua opinião: ↑

Figura 5 – Comentário sobre mudanças no site

<sup>32</sup> Todas as páginas antigas dos fóruns foram retiradas do ar.

Por último, tratamos aqui do post *Tempos de mudanças*<sup>33</sup>, que traz as explicações da mudança radical que transformou o site no que ele (ainda) é hoje. Em primeiro lugar, é preciso dizer que todas essas mudanças foram frutos do intenso debate da comunidade, de reclamações constantes de seus usuários, que, ouvidas pelos moderadores, renovaram a dinâmica do site. Assim, os protestos sobre a demora do tempo de publicação dos conteúdos fez com que, a partir desse momento, todas as colaborações possam ser publicadas automaticamente (como já havíamos explicado acima); o usuário pode escolher entre mandar a colaboração para a edição colaborativa, onde ficará por 48 horas, ou publicá-la imediatamente. No entanto, ainda que opcional, a edição é fortemente encorajada pela moderação<sup>34</sup> (e pouco usada pelos colaboradores, como veremos adiante). Essa transformação marca também o fim do karma e das pontuações individuais na comunidade: a partir desse momento o voto de todos tinha o mesmo valor (um voto, um overponto), motivado principalmente pelas discussões travadas sobre a corrida pelo karma. Essa prática acabava por desviar o site de seu objetivo principal de divulgar a cultura de todo país a partir da construção distribuída daquele espaço. A partir desse momento, o algoritmo que calcula o overponto passou a contabilizar apenas o número de votos versus o tempo da colaboração no ar.

Acreditamos que o sistema de karma foi uma solução bastante engenhosa de organização do poder na comunidade, criando hierarquias flexíveis (como vimos no conceito de Redes P2P), dando mais poder àqueles membros mais engajados no exercício diário do Overmundo, caminhando sempre para um poder mais descentralizado quanto fosse possível. No entanto, acreditamos também que no Overmundo particularmente essa experiência não deu certo – a hierarquização dos usuários baseada na participação acabou por se confrontar com o desejo de qualidade das colaborações. O Overmundo acabou virando uma espécie de jogo. Apesar das disputas de poder sempre existirem, essa em particular se tornou danosa para a própria existência do site, como apontaram, inclusive, diversos colaboradores que destaquei acima. Por isso concluímos que a decisão de acabar com o karma foi acertada, ainda que, por tabela, tenha acabado por concentrar mais poder nas mãos dos administradores do Overmundo.

---

<sup>33</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/tempo-de-mudanca-1>

<sup>34</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/ja-fez-alguma-sugestao-de-edicao-hoje>

Outra decisão que acompanhou estas foi a retirada do ar de todos os fóruns exceto o de Ajuda. Segundo os moderadores: “uma simplificação adicional com o espírito de renovar o foco dos diálogos proporcionados pelo site sobre as colaborações publicadas. Os fóruns do Observatório, de conversas, de classificados e do código deixam assim de existir, e o Observatório volta a ser o espaço de diálogos sobre o site”. Nesse caso, acreditamos que houve uma perda considerável, com a diminuição do espaço de discussão coletiva dentro do site. Em parte porque eram nos fóruns (principalmente no Fórum Observatório) que os colaboradores tinham a oportunidade de pautar as conversas e abri-las para toda a comunidade. Contando apenas com o blog Observatório para a discussão dos rumos do site, a comunidade passa a ser muito mais pautada, sem possível contrapartida. A única solução de conversar com a moderação sobre um assunto específico é, então, mandando uma mensagem individual e privada, sem a participação de outros membros da comunidade – como é especificamente dito pela equipe do Overmundo em um tópico do único fórum sobrevivente<sup>35</sup>: “O Fórum de Ajuda do Overmundo não é lugar para protestos, manifestações coletivas e nem para críticas à Equipe Overmundo. Se quer entrar em contato com a Equipe Overmundo, faça-o de modo privado e aguarde pela resposta, sabendo que há outras demandas na fila”. Fórum que, aliás, não está nem exposto na página principal; seu link só é encontrado ao se acessar a página de Ajuda. Assim, acreditamos, o espaço para construção coletiva acaba restrito, fazendo o poder menos distribuído.

Apesar disso, acreditamos que tudo que pudemos perceber nessa análise do Observatório aponta para outro caminho. Procuramos utilizar o blog como um dispositivo, que nos revelasse não só o histórico do Overmundo, mas também os discursos e as relações de forças que fizeram parte desse caminho. Por isso escolhemos ressaltar os discursos da moderação e de alguns usuários, tentando, através do que dizem, entender a dinâmica de funcionamento do site e as forças que se cruzam para produzi-lo. Encontramos, como observado, muitas tensões. Mas também uma grande capacidade de colaboração. E foi isso que ficou mais marcado ao acompanharmos essa trajetória. A capacidade de transformação contínua do site a partir de uma construção coletiva. O Overmundo nunca parece parar, ele está sempre em mutação, tentando

---

<sup>35</sup> <http://www.overmundo.com.br/forum/manual-de-bom-uso-do-forum>



alcançar os desejos da comunidade. E, ao enxergamos tal processo, não podemos deixar de lembrar do que foi discutido sobre Poder Constituinte e Multidão.

Pois enxergamos o site como uma manifestação da Multidão, e nele e no exercício do seu poder, muitas reverberações do Poder Constituinte: a idéia de um poder que tenha um projeto, mas não um fim definido, que esteja sempre se constituindo, mudando conforme mudem os desejos da Multidão: essa rede de singularidades em constante relação, como a própria comunidade do Overmundo. E mesmo que o exercício do poder no Overmundo não seja completamente imanente à sua comunidade (e que tenha de fato dado alguns passos para trás necessários), acreditamos que ele se coloca nessa direção. Pelo menos enquanto ele continuar sempre se transformando conforme a construção coletiva feita pelos seus membros.

### **3.3. Relações de Poder**

Agora partiremos para a análise do site como ele se apresenta hoje. E, para começar, falaremos da relação entre o site e as forças do mundo que o atravessam incessantemente. Com isso queremos dizer que, apesar do nosso foco na pesquisa ter sido as relações internas de poder no site, não podemos deixar de ressaltar as relações do site com o seu fora.

E uma dessas relações está clara desde o início: a posição do Overmundo em relação às mídias de massa. O site surgiu exatamente desta tensão, da falta de atenção que a imprensa brasileira dava (e dá) às movimentações culturais que não estão centradas entre Rio de Janeiro e São Paulo. O Overmundo é claramente uma resposta a essa falta de cobertura, tentando divulgar a cultura do Brasil de forma mais abrangente e democrática. A escolha da internet como meio não é por acaso, e muito menos a utilização das ferramentas da Web 2.0. Pois foi através da internet e das mídias colaborativas, como facilitadoras da sua utilização para a produção e veiculação de conteúdos feitos por potencialmente qualquer um, que a luta pela democratização da comunicação ganhou novo ânimo. Como já vimos no segundo capítulo, a Web 2.0 se tornou uma plataforma política, de luta dos trabalhadores imateriais por uma produção (e uma organização da produção) mais livre nos tempos em que sua vida é toda

produtiva, e também muitas vezes apropriada nas redes do capitalismo cognitivo. O Overmundo foi buscar nas mídias colaborativas a possibilidade de fazer vozes de todo o Brasil se expressarem sobre a sua própria cultura. Pois essa era mesmo a forma mais propícia para se abarcar tantas manifestações espalhadas por um território tão imenso, não mandando alguns poucos repórteres cobrirem algumas poucas coisas, mas organizando um jeito das pessoas desses lugares poderem relatar suas vivências, e as reunindo num só lugar para dar visibilidade a esses relatos. E, ainda, dando-lhes poderes de decidir que assuntos e abordagens lhe são mais interessantes. Assim, o Overmundo se tornou uma rede produtiva, uma dessas em que o trabalhador imaterial produz sua própria subjetividade. O Overmundo se colocou dentro da própria luta da multidão.

E, nesse sentido, é muito coerente a relação do site com o **Creative Commons**. Todo e qualquer conteúdo publicado no Overmundo está automaticamente sob uma licença Creative Commons de propriedade intelectual. Essas licenças são ferramentas internacionais que reservam alguns direitos ao autor do conteúdo licenciado, ao mesmo tempo em que, num contraponto direto com as leis de copyright, também protegem o que são considerados como direitos da sociedade. Assim, em vez de “todos os direitos reservados”, temos o slogan “alguns direitos reservados”.

O Creative Commons possui diversas licenças diferentes, com maior ou menor grau de abertura dos conteúdos à circulação sem o controle do produtor. A licença específica utilizada pelo Overmundo é a 3.0 Brasil, como já relatado. Sob as suas condições, todos os conteúdos podem ser copiados, distribuídos, exibidos ou executados e ainda há a possibilidade de se criar obras derivadas a partir dele. A idéia do Creative Commons e que é compartilhada pelo Overmundo, portanto, é a idéia de uma Cultura Livre (termo cunhado por Lawrence Lessig). Se pensarmos na incrível proliferação das redes de difusão e produção da informação que a internet possibilitou, na descentralização e distribuição dos papéis de produtores e consumidores, e em como isso é possibilitado pela livre troca de informações e pela livre comunicação, então a idéia do copyright como existe hoje é cerceadora dessa troca, que caracteriza, por exemplo, a Web 2.0 e o próprio diálogo que o Overmundo cria. Assim, como já vimos, as leis de copyright são cerceadoras do próprio tecido produtivo que caracteriza o trabalho imaterial.

O direito autoral como conhecemos é essencialmente proibitivo, impedindo qualquer tipo de re-utilização ou cópia de obras por ele protegidas. Se um artista quer, por quaisquer motivos (inclusive comerciais), que a sua obra possa ser copiada ou re-utilizada para determinados fins, ele não terá proteção legal. (VIANNA, 2004, p.37)

Esses projetos acreditam, então, numa idéia de cultura (e de informação) que possa circular livremente, sem constrangimentos, para que nesse processo de constante diálogo e propagação possa se enriquecer. E ainda assim garantindo ao autor um controle bastante largo sobre a sua obra, ao mesmo tempo em que possibilita ao resto da sociedade o livre usufruto dos seus trabalhos. Assim, ao utilizar tal licença o Overmundo se posiciona politicamente mais uma vez ao lado da luta da multidão. Nesse mesmo sentido, o Overmundo tem o seu código-fonte do site aberto, sob a licença CC-GNU-GPL, livre para se aperfeiçoado pela comunidade, ou para ser usado por outras experiências colaborativas que queriam se beneficiar da estrutura básica do site, apoiando, assim, a importante luta do movimento do software Livre.

Como vimos acima, o Overmundo se põe ativamente na luta pela democratização da comunicação e pela livre circulação (e produção) de informação. Falaremos a partir de agora de suas relações de poder internas.

### **3.3.1. Administração**

A moderação do Overmundo detém alguns poderes exclusivos, como já vimos e como veremos melhor adiante. Mas, de fato, não podemos dizer que ela tem o maior poder dentro do site, afinal são os seus membros como um todo que decidem como os conteúdos se organizam, e isso, no final das contas, nos parece a decisão mais importante do Overmundo. De qualquer forma, os poderes da administração são obviamente fundamentais no seu funcionamento e é sobre eles que nos deteremos agora.

Pra começar, falaremos de um dispositivo que define muitas relações no Overmundo e que é pouco observado como uma ferramenta importante de distribuição de poder no site: o algoritmo que define os overpontos. A sua forma de cálculo, organizadora também dos conteúdos, é definida pela moderação, e nisso, por trás do que seria uma

decisão técnica, há uma forte direção política. Assim, conforme diversas mudanças do site eram feitas, também se alterava o cálculo dos overpontos. No começo, a equação era como é hoje, uma relação entre o número de votos na colaboração e o tempo dessa colaboração no ar, ou seja, quanto mais votos mais pontos, mas quanto mais tempo menos pontos. A ideia que definiu esse cálculo, ou que pelo menos colocou o tempo como fator determinante, é que, se não fosse assim, as colaborações com mais votos ficariam por muito tempo na home, não dando espaço e visibilidade para as novas. Com a diminuição dos pontos conforme o passar do tempo, o site fica mais dinâmico – e também, por tabela, promove a disputa pelas melhores posições na página principal. Quando os karmas chegaram, no entanto, o algoritmo teve que ser mudado. Como o número do karma mudava o peso do voto de cada usuário, fazendo-o valer de 1 a 10, o algoritmo teve que incluir no cálculo o peso dos votos.

E, aí, outro algoritmo entrava em cena: o que calculava o próprio karma, avaliando matematicamente a participação dos membros nas mais diversas seções do site e, a partir daí, decidindo qual usuário merecia mais poder, levando em conta a diversidade do engajamento – para o aumento do karma tinha que postar, comentar, votar, receber votos e comentários, e não se concentrar em uma só seção, mas procurar participar de todas. A própria decisão de levar em conta a participação mais distribuída veio de discussões com a comunidade, para evitar que aquelas pessoas que postavam seguidamente e apenas em uma seção tivessem maior karma em detrimento dos que tentavam ter uma participação mais abrangente. Outra mudança da equação do karma e que surgiu das discussões, e também da percepção de que o sistema estava sendo desviado do seu objetivo inicial, foi a eliminação do peso do voto alheio na sua contagem, como explica melhor o post *Karma do bem*<sup>36</sup> do Observatório: “Hoje, se alguém com karma 10 vota em uma colaboração, o autor da colaboração também ganha 10 pontos para o karma pessoal. Isso pode alimentar a possibilidade de gaming e panelinhas entre karmas altos. A mudança será a seguinte: quem tem karma 10 vai continuar tendo seu voto valendo 10 e atribuindo 10 pontos à colaboração. Mas a pessoa que ganhou o voto vai computar apenas 1 ponto para seu karma (ou seja, independente de quem vote, o acréscimo no karma vai ser unitário)”. É importante ressaltar mais uma vez que essas decisões foram todas políticas, com o intuito de

---

<sup>36</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/karma-do-bem>

descentralizar o poder, e que foram tomadas com o suporte de conversas tidas com a comunidade; mas, é claro, com a palavra final da moderação.

Posteriormente, com o fim dos karmas, os overpontos voltaram a ser calculados apenas em relação aos votos e ao tempo de permanência no site. Outro algoritmo que desapareceu com as últimas mudanças no Overmundo foi o que calculava o número de corte para votos mínimos na extinta Fila de Votação. Esse cálculo levava em conta o número de usuários do site e também o número de membros ativos para definir quantos votos eram necessários para a publicação dos conteúdos no site, assim era calculado através das movimentações da própria comunidade. Além da óbvia importância política do cálculo definir o que vai ou não vai ser publicado no site (claro que em conjunto com a participação ativa e muito mais fundamental dos membros do Overmundo), ele, como já explicitado, foi criado com o claro intuito de diminuir as tensões da moderação com a comunidade. Nossa intenção, então, é deixar claro que a própria delegação de certos poderes muito importantes para uma operação matemática é um ato político, e que, tendo nas mãos a definição desse cálculo, ele está a cargo da moderação. Não há imparcialidade nesse dispositivo técnico: ele está carregado de intenções, e é importante estar ciente disso.

Outro poder que, apesar de contar diretamente com a participação dos usuários do site, no final das contas está nas mãos da moderação, é o de decisão sobre a validade ou não dos Alertas dados sobre as colaborações. Como explicado, o Alerta é um botão que está em todas as colaborações, e que deve ser acionado no caso de colaborações fora de contexto, spams ou conteúdos intolerantes. O Alerta é mais um dispositivo de edição, para manter o foco do site, e, sim, está nas mãos da comunidade lhe acionar. Anteriormente, quando se chamava *colaboração fora de lugar*, a responsabilidade era toda dos membros do site – quando o botão era acionado um número de vezes (nunca revelado), a colaboração era tirada do ar. No entanto, isso causou problemas, com participantes aventando a possibilidade de panelinhas se juntarem para tirar conteúdos válidos do ar por simples rivalidade. Por isso, a decisão passou para as mãos da moderação. Para conhecer melhor essa ferramenta, decidi, enquanto fazia o relatório sobre o site, acionar o botão quando encontrasse uma colaboração obviamente fora de contexto no Overmundo. Isso aconteceu com uma colaboração intitulada *Review de F-1 World Grand Prix [1]* – por Tássio, uma resenha sobre um jogo de videogame feito

em outro país, ou seja, sem relação com a cultura brasileira. Por isso acionei o Alerta (logado como Anderson Luis – nome que usei para outras experiências, como veremos abaixo) e marquei a opção fora da proposta editorial do site, ou publicada na seção errada. Em reposta, recebi uma mensagem da moderação dizendo que concordaram com a violação da colaboração e ela havia sido removida do ar. Como podemos ver nas figuras a seguir.

overblog banco de cultura guia agenda perfis o que é instituto

banco · textos-nao-ficcao · review de f-1 world grand prix [1] - por tassio

## Review de F-1 World Grand Prix [1] - por Tassio



Vamos aqui começar nossa nova Jornada. Sobre o jogo F-1 World Grand Prix, feito em 1998 pela VideoSystem junto a Paradigm Entertainment, licenciado pela BigN -- Produto oficial da FIA, licenciado pela Formula One Administration Limited, com todos as outras marcas de propriedade de seus respectivos donos -- Eu precisava mesmo dizer isso Tuuuuudo???

1 eEUcomISSOdaSilva · Salvador, BA  
20/2/2010 · 2 · 0

**baixar**  
rtf, 29 Kb

**ferramentas**

- enviar por e-mail
- imprimir
- receber avisos de comentários
- favoritas
- alerta

**veja também**

banco de cultura  
TALVEZ, SEI LÁ, SEJA  
SOMENTE UM ATÉ

Figura 6 – Conteúdo Alertado

## Caixa postal **apagar todas**

mensagens 1 a 10 de 21

início < anteriores [próximos](#) > fim



Prezado(a) Anderson Luis Ribeiro Moreira,

Agradecemos o alerta sobre a colaboração Review de F-1 World Grand Prix [1] - por Tassio. A Equipe Overmundo avaliou que de fato há nítidas violações aos **Termos de Uso** e/ou às regras de convivência do site. Por isso, a colaboração foi removida e o(a) autor(a) devidamente advertido(a).

Atenciosamente,

Equipe Overmundo

*Equipe Overmundo* · 22/2/2010 18:01

[apagar](#)

Figura 7 – Mensagem da equipe de moderação

Apesar de ter sido criada exatamente para diminuir certas tensões, o botão acabou produzindo outras. Dessa vez a cerca da decisão da moderação – ao concentrar esse poder, a equipe administradora passou a ser também alvo de denúncias de censura e perseguição. Podemos observar esse conflito no post *Tempo de mudança*<sup>37</sup>, do Observatório. Nele, fugindo ao contexto do que se tratava o post em si, a colaboradora *Doroni Hilberg* protesta contra a retirada do ar de uma colaboração sua para o Overblog, uma resenha sobre um livro estrangeiro. A Equipe do Overmundo responde, dizendo que por se tratar de uma obra estrangeira, ela está fora da proposta editorial do site, voltado exclusivamente para a cultura brasileira. Se inicia então uma discussão sobre a validade dessa regra. Doroni diz: “Mas que absurdo é esse? O livro pode ser estrangeiro mas a tradução é de uma brasileira e foi editado aqui no Brasil. E meu texto é genuinamente brasileiro, e esse livro foi lido por todas as alunas da faculdade de pedagogia e todas tivemos de fazer uma Resenha”. Se segue então uma enxurrada de outros comentários, apoiando a colaboradora, provavelmente incitados pela própria em mensagens pessoais (uma forma bem difundida de pedir votos, pelo menos, entre os usuários habituais do Banco de Cultura, como Doroni). Foram dez diferentes colaboradores que se puseram ao lado de Doroni, e apenas dois que defenderam a

<sup>37</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/tempo-de-mudanca-1>

atitude da moderação. A equipe moderadora, no entanto, manteve sua posição e encerrou a discussão que já havia monopolizado os comentários do post, dizendo: “Prezados colaboradores, para encerrar a conversa sobre a remoção da resenha do livro de autora estrangeira publicada por Doroni Hilgenberg, devemos repetir - enfaticamente - que a proposta editorial do Overmundo não está em discussão e não será modificada, pelos motivos bem explicados no texto *Proposta Editorial*. Pedimos que releiam atentamente esse texto. O Overmundo continuará tendo como foco exclusivo a produção cultural brasileira. Quem publica no Overmundo deve aceitar nosso foco editorial, que é a razão para a existência do site (se tivesse outro foco, não seria o Overmundo). Também achamos importante reafirmar que questionamentos e esclarecimentos sobre atos da moderação são assuntos entre a equipe e cada usuário e não podem ser tratados nos foros públicos do site. Portanto novos comentários sobre a remoção serão apagados”. Assim, a discussão sobre o botão de Alerta, as próprias regras do site e ainda a decisão da moderação, acabou evidenciando outra centralização: a dos debates com a moderação.

O que nos traz de volta à questão dos fóruns. De fato, com a última reformulação do site, pudemos perceber uma maior concentração de poder pela moderação. O fim do karma, do conselho, a mudança do botão de alerta, tudo isso contribuiu para uma administração cada vez menos distribuída. E também os debates coletivos perderam seu espaço com o fim dos fóruns. Segundo Viktor Chagas, um dos moderadores do site, em entrevista (Anexo 1), os fóruns foram desativados, e especialmente o Observatório, porque as pessoas só os utilizavam para reclamações. Sobre o fórum de Conversas e do Código, foi avaliado que ambos nunca foram utilizados realmente, os membros do site não o ocuparam e fizeram uso de seus potenciais. O Observatório, em contrapartida, foi tirado do ar por um desvio nas suas funcionalidades. Em suas palavras: “No caso do Fórum do Observatório, nós avaliamos que houve um erro na forma como ele foi concebido e propagandeado junto à comunidade. Os colaboradores, de modo geral, entendiam que ali era o espaço para se fazer reclamações sobre o site, quando, em verdade, aquele espaço era um espaço de construção coletiva, não apenas de reclamações, mas também de trabalho conjunto, cujo objetivo era estimular a comunidade a tomar as rédeas do processo colaborativo, pensando e planejando o site conosco”. Enxergamos a validade dos argumentos expostos, no entanto também acreditamos que os espaços de construção coletiva não deveriam desaparecer do site,



como nos parece ser o caso, com o fim do fórum Observatório e os impedimentos de discussão no Fórum de Ajuda e no blog Observatório.

Como já citado aqui, em um post do Observatório<sup>38</sup> em dezembro de 2006, Hermano Vianna dizia nos comentários: “o objetivo é que no final de 2007 a edição do Overmundo e o sistema de tomada de decisões sobre o futuro do site passem a ser controlados inteiramente por aqueles(as) colaboradores(as) com mais karma - isto é, por quem mais participa do dia a dia do Overmundo”. Como vimos, isso não aconteceu. Pelo contrário, a crise que os karmas trouxeram na governança do site pareceu fazer esse horizonte retroceder, e a moderação concentrar ainda mais poder. Mas não enxergamos isso como algo definitivo. O que podemos ver é que o Overmundo é sempre dinâmico, está sempre mudando, encontrando jeitos de ser adequar às necessidades da comunidade. Segundo Viktor Chagas (Anexo 1) tal idéia, de deixar o site completamente nas mãos dos seus membros era ingênua. Um colaborador espontâneo, por mais engajado que seja, nunca vai se dedicar integralmente ao Overmundo. A moderação é necessária – e, nisso, concordamos. Mas o projeto de construção coletiva e poder distribuído do site não pode ser esquecido. E, nisso, parece, eles concordam. A governança descentralizada ainda é um horizonte – e eles estão pesquisando novas formas disso acontecer, aprendendo com outras iniciativas Web 2.0 afora, como a Wikipedia. Segundo Viktor (idem): “E a idéia é (...) que possamos (eu espero isso, sobretudo) estabelecer um modelo semelhante ao que a Wikipedia desenvolveu há um tempo, com uma experiência piramidal de descentralização das funções de moderação. Ou seja, no caso deles, partindo do Jimmy Wales - que é o grande manda-chuva - e tem, vamos dizer, peso de voto igual a 10, ele escolhe três usuários para ganharem peso de voto 8, e cada um desses escolhe mais três para ganharem peso de voto 6, cada um desses escolhe três para ganharem peso de voto 4, e assim por diante”. Então, apesar de toda centralização, há um projeto em vista. As mudanças fazem parte do Overmundo, e melhorias provavelmente virão.

### **3.3.2. Colaboradores**

---

<sup>38</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/overpontos-e-edicao>

Claramente a administração reserva um poder muito grande no Overmundo. Poderia se dizer que é o maior: excluir quaisquer colaborações e membros, mudar as regras do site quando lhe aprouver, etc. Mas, acreditamos no contrário. O maior poder está nas mãos da comunidade, porque a ela que é dado, como um todo, a tarefa de organizar as informações no site a partir do seu voto. Porque, principalmente, o site só funciona com a sua participação. Acreditamos que na Web 2.0 em geral, o real poder é dos seus colaboradores, e não dos “donos” dos sites. O caso do Digg, citado no último capítulo, sobre o código do HD-DVD, mostra que se a comunidade se voltar em conjunto contra a administração, não há o que se fazer. Se ela debandar, não há mais site, não há mais sentido – a rede colaborativa que se forma é que é importante, no fim das contas. Por isso insistimos no peso dos membros do site. Mas, é claro, as disputas e a cooperação no Overmundo não se resumem na relação entre usuários e moderação. Dentro da comunidade há linhas de forças se entrecruzando constantemente, e é sobre essas forças que falaremos agora.

Concentraremos-nos nas colaborações das seções Overblog e Banco de Cultura. Essa última, particularmente, nos parece a mais interessante, por formar em torno de si uma rede social mais sólida. Por isso começaremos por ela. Apesar do maior destaque dado ao Overblog na própria Home do site, é no Banco que se concentram a maior parte das colaborações. Em janeiro de 2010 foram 580 publicações contra 76 do Overblog, 11 do Guia e 123 da Agenda; em fevereiro do mesmo ano foram 428 do Banco, 61 do Overblog, 16 do Guia e 102 da Agenda (dados retirados do Relatório Overmundo de Monitoramento, dos meses de janeiro e fevereiro de 2010). Acreditamos que essa maior participação dos usuários (que não se reflete automaticamente no número de visitas e pageviews, como podemos perceber pelos números relatados no começo desse capítulo) se dá exatamente pela rede social criada ao redor da seção. Rede que criou seus próprios usos, subvertendo as expectativas que a moderação tinha para o Banco quando o site foi criado – era esperado que a seção servisse para obras inteiras: discos completos, livros, coletâneas de fotos e etc., e o que aconteceu foi que o Banco é muito mais recheado de poesias e fotografias avulsas, faixas de músicas únicas e crônicas soltas. Mostrando o poder da comunidade de mudar os caminhos do site através do uso que faz dele. Dentre esses conteúdos publicados no Banco, é inegável que a maior parte consiste em poesias, e elas são as mais votadas e comentadas também. Segundo nosso relatório de acompanhamento do site, durante o mês de fevereiro cerca de 70%

das contribuições mais votadas da seção eram poesias. Acreditamos que parte do apelo do Banco consiste nele ser um espaço praticamente livre (principalmente com o fim da votação mínima para publicação) para publicação de obras artísticas. E, nesse contexto, a poesia descobriu uma rede social única. Se sites de compartilhamento para vídeos ou músicas são muito mais fáceis de se encontrar web afora, como MySpace, Youtube, e etc., o mesmo não pode ser dito para a poesia. Segundo Viktor Chagas (Anexo 1), “No caso da poesia especialmente, não havia outro espaço na rede que abrisse suas portas para a poesia tão claramente. Para as fotos, havia o Fotolog, e depois o Flickr. Para as músicas, o mySpace, o Tramavirtual, etc. Mas as poesias não tinham espaço. E, aos pouquinhos, esses poetas começaram a se unir ali no Banco, a ponto de hoje o Overmundo ser reconhecido como um site de poetas em várias localidades diferentes”.

O primeiro fato para nos atinar para o Banco como uma rede social foi a constância dos mesmos colaboradores não só publicando, mas também comentando as obras. Principalmente nas poesias, mas não só – os colaboradores constantes, apesar de preferirem os poemas, também publicam nas subseções de artes visuais (normalmente uma foto com um poema acompanhando), de textos ficção e de textos não-ficção. Segundo RECUERO (2008) uma rede social é constituída quando seus usuários podem criar perfis individuais públicos e quando suas ligações com outros usuários podem ser aferidas, ou seja, podemos ver a interação entre esses perfis. Tudo isso pode ser encontrado no Overmundo. Temos os perfis (que podem ser acessados facilmente na seção Perfis, na página principal), e nesses perfis, além das informações pessoais dos usuários, podem ser encontradas as suas colaborações favoritas de outros perfis, e também as colaborações mais recentes de seus autores favoritos. Vemos isso melhor no perfil de um dos colaboradores mais ativos do Banco, *azuirfilho*<sup>39</sup>:

---

<sup>39</sup> [http://www.overmundo.com.br/perfil\\_favoritas/azuirfilho](http://www.overmundo.com.br/perfil_favoritas/azuirfilho)

*colaborações favoritas do próprio usuário*

### A MULHER É UMA SANTA GUERREIRA

azuirfilho · SP, Campinas · 4/10/2007 · 238

±

### 3 A CIPA E O MAPA DE RISCO DA UNICAMP

azuirfilho · SP, Campinas · 3/10/2007 · 208

±

**+listar todas**

*colaborações favoritas de outros autores*

**este usuário ainda não selecionou colaborações de outros como favoritas**

*colaborações recentes dos autores favoritos*

### Sobre o “deserto dos pássaros úmidos”

graça grauna · PE, Recife · 9/3/2010 · 4

Outros silêncios - um convite aos homens e às mulheres do mundo, a todas as pessoas que ainda arrecadam um pouco do tempo para perceber o sentido da palavra aquática como quer o dilúvio dos olhos neste sagrado encontro com a literatura. ±

### Diamante objeto

O NOVO POETA. (W.Marques). · SP, Franca · 9/3/2010 · 9

±

### Jovens Retirantes

Nelson Mota · RR, Boa Vista · 8/3/2010 · 4

Esse texto foi escrito por Nelson mota, revisado por Francisca de Andrade... Espero que leia e contribua para minha aprendizagem. Dando dicas para que eu melhore cada vez mais os meus textos. ±

**+listar todas**

Figura 8 – Página de favoritos do perfil de *azuirfilho*.

Para entender melhor como essa rede social funciona, eu resolvi participar ativamente. Eu já tinha um registro como Carlos Calenti desde 2006. Para entrar como um novato e também para fazer comparações entre publicações nos dois perfis (como veremos adiante), criei um novo perfil. Devido à necessidade de CPF para o registro de novos membros (se o nome registrado não for o mesmo do CPF o perfil não é criado), usei o nome e o documento de um amigo: Anderson Luis. Com esse perfil passei a comentar todos os dias nas poesias da home e nas mais votadas (que ficavam na primeira página do Banco de Cultura), e, assim, passei a reconhecer aqueles colaboradores mais assíduos. A partir desse contato, comecei a receber mensagens pessoais, na caixa postal encontrada na página do meu perfil – praticamente todas pedindo votos para

suas colaborações no Banco. O registro foi feito no dia primeiro de fevereiro de 2010. Até o dia 10 de março do mesmo ano foram enviadas para a caixa postal 58 mensagens. Dentre estas, duas mensagens eram da equipe moderadora do Overmundo, três eram de boas-vindas de outros usuários, que me perceberam pelos comentários, uma era uma resposta a uma mensagem enviada pelo meu perfil, e o resto, 52 mensagens, eram de pedidos de leitura e voto.

Como eu disse, essa relação começa mesmo nos comentários das colaborações. Normalmente os comentários no Banco se resumem a elogios, pequenas concordâncias com o texto, e muito poucos tentam discutir a obra mais profundamente. Apesar de muitas vezes o autor da colaboração responder aos comentários, isso não perfaz tanto um diálogo, quanto um agradecimento. Os comentários servem para confirmar que você leu, gostou, que está acompanhando o histórico desse membro no site, que ele está sendo visto. A partir desse contato, a relação se expande para a caixa de mensagens – onde uns pedem votos aos outros. Toda essa movimentação é, acreditamos, uma busca por visibilidade. Quanto mais votos, mais bem colocada a colaboração estará na página do Banco. Se ela for muito bem votada, ela pode inclusive aparecer na home – isso é visibilidade para o trabalho e para o próprio colaborador. É sinal de distinção entre a comunidade específica. Ainda que a prática de *gamming* tenha efetivamente diminuído com o fim dos karmas, a busca pela visibilidade do próprio conteúdo não diminuiu, pelo contrário, nesse caso parece ser ainda o grande motivador de toda essa rede de relacionamentos em torno do Banco de Cultura. Então, quem comenta mais, quem estabelece mais relações, acaba tendo uma maior probabilidade de ter uma quantidade suficiente de votos para se tornar visível na comunidade. A rede que se cria, claro, também pode se juntar para protestar, como no caso citado anteriormente de Daroni Hilgenberg, que reuniu outros colaboradores para protestarem no Observatório.

Tal rede é muitas vezes tratada dentro do site, por outros colaboradores, como panelinha. Panelinha que pode influir, inclusive, em outras áreas do Overmundo. Apesar de poucos colaboradores do Banco escreverem no Overblog, quando isso acontece, eles tem bastante facilidade de ir para a página principal. Mesmo que a colaboração não se encaixe no perfil da seção ou do site. Foi o que aconteceu com uma colaboração de Greta Marcon, que publicou no Overblog um texto sobre um médico

naturalista dando dicas para a saúde, sem qualquer relação com a cultura brasileira (Figura 9). Essa colaboração chegou a home, mesmo que em terceiro lugar, mas ainda assim na seção de maior visibilidade do site. Depois foi retirado do ar, provavelmente pelo acionamento do botão de alerta, mostrando que mesmo com as vantagens das tais panelinhas, outros mecanismos de edição do site tratam de, na maioria das vezes, corrigir esses desvios. Outro caso foi a colaboração *Intervenções urbanas, coletivo “OH! São Paulo”*<sup>40</sup>, de Cíntia Thome, outra poeta que colabora constantemente no Banco. Diferentemente da colaboração de Greta, no entanto, essa tratava de um coletivo brasileiro de *graffiti*, ou seja, de uma expressão da cultura do país. O interessante aqui é a quantidade de votos (50) e de comentários (34), que levou a colaboração para primeiro lugar na home. A quantidade de votos é grande, maior do que o normal para a seção (a que está no ar no dia 10 de março em primeiro lugar, por exemplo, teve 35 votos), mas a quantidade de comentários é muito mais surpreendente para a seção (pelo menos atualmente), na qual as colaborações dificilmente conseguem mais de 10 comentários, ao contrário das de poesia no Banco, que muitas vezes passam dos 20. O que mostra a força da rede social formada no Banco, sobre a qual não vemos paralelo em nenhum outro espaço do Overmundo. Particularmente, pensamos nela com uma das suas grandes movimentadoras.

---

<sup>40</sup> <http://www.overmundo.com.br/overblog/intervencoes-urbanas-coletivo-oh-sao-paulo>

overblog · não dá ibope

# NÃO DÁ IBOPE

5



Greta Marcon · Ponte Nova, MG

28/2/2010 · 6 6 6

Médico naturalista ensina... Não deixe de ler!  
 Não custa nada fazer dessas dicas um hábito. O engraçado é que a gente acaba percebendo que as coisas simples é que fazem a diferença. Um médico naturalista estava muito triste porque participou de congressos e, embora comprovados, os resultados não eram divulgados: como ele disse, 'NÃO DÁ IBOPE'. Então ensinou a fazer um exercício simples que evita problemas cardíaco.  
 1º. Antes do banho, exercitar a panturrilha (levantar o corpo na ponta dos pés), primeiro rápido até esquentar as panturilhas e depois uma

## ferramentas

- enviar por e-mail
- imprimir
- receber avisos de comentários
- adicionar às favoritas
- alerta

## veja também

banco de cultura  
 "VOO DA ESPERANÇA"

banco de cultura  
 A ÚLTIMA VIAGEM...

banco de cultura  
 PRECISO...

Figura 9 – Colaboração fora do lugar no Overblog

Por acreditar na importância dessa rede dentro do site, priorizei a minha participação ativa no Overmundo nesse espaço. Como disse, como Anderson Luis comecei a criar uma relação com as pessoas que frequentam essa seção constantemente. Então, no dia 25 de fevereiro, eu postei uma poesia como Anderson Luis, chamada *Paramaribo*<sup>41</sup>, e outra como Carlos Calenti, chamada *nove estórias*<sup>42</sup>, colocando as duas para passar pela edição colaborativa e sem pedir votos para nenhuma delas. A poesia postada sob o nome de Anderson, recebeu seis votos e nove comentários, sendo um comentário do próprio perfil Anderson Luis, agradecendo. Já a postada sob o perfil de Carlos Calenti, recebeu dois votos e dois comentários, um do próprio perfil respondendo uma pergunta feita. É importante ressaltar que também não votei nas minhas próprias colaborações. Assim, podemos ver, o fato do perfil Anderson Luis ter uma relação anterior, claramente ajudou na maior votação, e conseqüente pontuação, no site. Sem pedir

<sup>41</sup> <http://www.overmundo.com.br/banco/paramaribo>

<sup>42</sup> <http://www.overmundo.com.br/banco/nove-estorias>

votos, já ter sido percebido pela comunidade faz uma grande diferença. Posteriormente, no dia 28 de fevereiro, postei outra poesia como Anderson, *certos bilhetes e nada mais*<sup>43</sup>, e no dia dois de março, uma como Carlos, *Rodoviária*<sup>44</sup>. Para as duas eu pedi votos (para 16 colaboradores freqüentes cada uma), também as coloquei na edição colaborativa e não votei em nenhuma. Dessa vez, ambas as colaborações receberam o mesmo número de votos, 15 cada uma, mas enquanto a colaboração sob o nome de Anderson Luis teve 21 comentários, a publicado sob o nome de Carlos Calenti, teve 15. Além disso, por ter recebido os votos mais rapidamente (lembrando do algoritmo que leva em conta o tempo de exposição da colaboração) a poesia sob o perfil Anderson Luis chegou à home do site (Figura 10), sendo, então, o poema com mais overpontos naquele momento, enquanto o máximo que a poesia sob o nome de Carlos Calenti chegou foi à terceira mais votada. Assim, fica mais clara a importância de se pedir votos para ter maior visibilidade na seção do Banco de Cultura, prática que ancorada numa prévia relação com a comunidade interessada tem ainda mais efeito.



Figura 10 – Colaboração como Anderson Luis na home.

<sup>43</sup> <http://www.overmundo.com.br/banco/certos-bilhetes-e-nada-mais>

<sup>44</sup> <http://www.overmundo.com.br/banco/rodoviaria-1>



Ao entender melhor tais processos, perceber como essa rede social específica se forma, pudemos enxergar também como ela concentra poder na comunidade. Tendo uma relação mais coesa, esses usuários podem, através da votação, definir colocações, inclusive em seções que não o Banco, como vimos, e também têm mais força na hora de protestar, fazer pressão, e etc. Tal poder, acreditamos, causa desconforto em quem não participa da (e costuma chamar de) panelinha. As reclamações são na maioria (principalmente na época dos karmas) sobre a falta de qualidade de algumas colaborações que acabam ganhando destaque devido a essa rede. Percebemos aí uma tensão principalmente entre colaboradores do Banco e do Overblog. Não que não existam intercâmbios entre as duas seções, que não seja possível que um mesmo membro contribua para ambos os espaços. Porém, isso não é o usual. Como exemplo para a tensão, podemos usar uma conversa acontecida no Observatório<sup>45</sup>, que discutia os convites para ler colaborações. Um dos comentários que nos pareceu pertinente foi o de *Egeu Laus*: “Eu pessoalmente já relaxei. Encontro meu perfil cheio de mensagens e não me incomoda, não. Acho que é o preço. Procedo assim: se for do Banco, delete. Repito: delete. Sei que devo estar perdendo boas contribuições mas optei por agir assim. No momento não estou interessado. Posso mudar de idéia no futuro”. E, ainda que não respondendo diretamente a Egeu, o comentário de dudavalle vai na linha oposta, defendendo a importância do Banco: “Sobre as seções do site - ainda acho e continuo defendendo-atacando que o banco de cultura deveria ser o destaque da pagina inicial e não o overblog”. Acreditamos que, direta ou indiretamente, ambas as falas demonstram certa tensão entre as seções. Segundo Vikto Chagas (Anexo 1), “O que acontece é que os colaboradores do Overblog se formaram fundamentalmente a partir da rede inicial de overmanos - aqueles 28 colaboradores iniciais do site<sup>46</sup>, cada um foi chamando outro, que foi chamando outro etc. Já os colaboradores do Banco se formaram de forma mais espontânea, porque nós começamos o site com ‘zero’ colaborações no Banco. Os caras foram chegando, chegando e ocuparam aquele espaço. Um movimento bem interessante. Mas o problema é que os colaboradores do Banco têm um perfil mais caótico, nesse sentido de ‘comprometimento’ de que falei antes, são pessoas que estão mais preocupadas em expor seu trabalho e menos preocupadas na construção coletiva. Isso não é ruim, é claro, mas gera um certo

---

<sup>45</sup> <http://www.overmundo.com.br/blogs/algumas-questoes-importantes>

<sup>46</sup> No início do Overmundo, foram contratados um colaborador por estado (chamados de overmanos e overminas) para garantir uma produção mínima e distribuída para o site. Mas logo a participação paga se tornou desnecessária.

embate com quem viu aquele espaço surgir como um ambiente colaborativo coletivo”. Ele continua dizendo que, no entanto, talvez o ranço maior parta dos usuários do Banco em relação aos do Overblog, pois enxergariam o último como um lugar dos “intelectuais”, da reflexão sobre a cultura, criando uma certa rixa entre “poetas” e “intelectuais”, que, no site, interessante, não são figuras que costumam se misturar.

Em primeiro lugar, o Overblog conta sim com a vantagem de ter a maior visibilidade do site, estando em destaque absoluto na home, evidenciando assim uma escolha consciente dos criadores do Overmundo. Mas isso, acreditamos, faz perfeito sentido com o próprio projeto do site de divulgar a cultura brasileira – e as matérias do Overblog fazem esse trabalho, falando sobre fenômenos culturais espalhados por todo Brasil. O que se reflete nos números de visitas e pageviews que, pelo menos atualmente, são os maiores do site. Além disso, de fato, vemos no Overblog um espaço onde, mesmo com menos comentários e overpontos, há um maior envolvimento na construção coletiva das próprias colaborações, no espaço dos comentários, que muitas vezes trás discussões que complementam e lançam novas luzes sobre o assunto tratado, algo que acontece bem menos no Banco. Um exemplo dessa discussão rica nos comentários pode ser visto na colaboração *Desafios de uma cidade destinada a multidões*<sup>47</sup>, sobre o carnaval de rua do Rio de Janeiro em 2010, escrito por Helena Aragão (é importante ressaltar nesse caso que Helena já foi da equipe moderadora do site, o que traz um potencial de maior visibilidade para a sua colaboração). Nos comentários, diversos participantes relataram suas experiências com o carnaval de rua, e também os problemas do Rio para dar conta das multidões cada vez maiores que participam da festa, tendo em vista ainda os eventos esportivos de grande porte que acontecerão na cidade nos próximos anos. Mas o fato do Overblog ter uma participação de maior qualidade construtiva, nesse sentido que falamos acima, não significa que os membros do Banco não se envolvam ativamente na constituição do site em geral. Pelo contrário, eles estão constantemente dando opiniões e reivindicando direitos no Observatório, por exemplo. E, de uma forma ou de outra, são eles que mais movimentam o Overmundo: são eles os mais engajados diariamente nos seus

---

<sup>47</sup> <http://www.overmundo.com.br/overblog/desafios-de-uma-cidade-destinada-a-multidoes>

processos, comentando e postando todos os dias, estabelecendo e reforçando relações, lendo muitas colaborações e votando nelas regularmente.

Um espaço do site, que não funciona como espaço de construção coletiva, no entanto, seja para colaborações do Overblog ou do Banco (e também do Guia e da Agenda) é a edição colaborativa. Durante o tempo em que fizemos nosso relatório, nenhuma colaboração teve sugestões de edição de outros colaboradores. É verdade que, com a possibilidade de publicar diretamente, menos colaborações passam por essa seção atualmente, mas, mesmo assim, as que passam dificilmente recebem comentários relativos à edição. A ferramenta de edição mais utilizada passa a ser, então, o botão de Alerta.

### **3.4. Overmundo e produção de subjetividade**

Todo o percurso feito nesse capítulo, nos voltando para a história do Overmundo e acompanhando seus processos de existência atuais, nos trouxe importantes reflexões sobre a comunicação e a política na contemporaneidade. Nossa intenção, desde o início, foi enxergar as potencialidades políticas das mídias colaborativas, sendo o Overmundo um exemplo particularmente rico desse movimento. Em primeiro lugar, então, gostaríamos de ressaltar que, conforme vimos no segundo capítulo, é muito mais que uma hipótese a Web 2.0 como palco de lutas importantes na atualidade – e o Overmundo participa ativamente dessa luta. Em muitas instâncias, inclusive como na forma em que enxerga a cultura e que se coloca em relação à grande mídia brasileira. Através das discussões relatadas nesse capítulo, das diversas falas ressaltadas, podemos perceber que essa característica não é velada, pelo contrário, a comunidade do Overmundo está ciente, acredita e participa dessa luta. O que procuramos ver aqui, então, é de que forma isso acontece.

Segundo as idéias de Bauwens (on-line), podemos considerar o Overmundo como uma rede P2P, no sentido mais amplo que o termo pode ter: uma rede descentralizada, cooperativa, que cria um *commons* produtivo. Assim, percebemos no Overmundo um terceiro modo de autoridade, mais horizontal que as hierarquias empresariais e estatais, baseada na flexibilidade da estrutura de poder. O que era mais claro quando havia os karmas e o conselho, por exemplo, mas que ainda é observado na rede em torno do

Banco. Se levarmos em conta que o poder mais importante do Overmundo é aquele de organizar as informações no site, dando mais visibilidade aos assuntos que mais interessam, os integrantes dessa rede em torno do Banco de Cultura, com as possibilidades já vistas de se unirem para votar e levar colaborações para a home, têm bastante influência no rumo do site. No entanto, não é um poder cristalizado. Primeiro porque participar dessa rede, como visto nas experiências realizadas, não é algo difícil. E também porque nada impede que outras redes se formem para rivalizar ou mesmo cooperar com essa. Bauwens também fala de um terceiro modo de propriedade, alternativo à propriedade do estado e dos empreendimentos capitalistas, uma propriedade comum, pois produto da cooperação dessas redes. E nesse sentido, acreditamos que a relação já vista entre o Overmundo e o Creative Commons uma solução para regulamentar essa nova propriedade. Por fim, as redes P2P trazem consigo um terceiro modo de produção: cooperativo, mais horizontal, comum.

Esse modo de produção aventado por Bauwens, que pode ser observado claramente nas mídias colaborativas, é também o mesmo que caracteriza o trabalho imaterial. E o Overmundo como um todo é exemplo desse novo modo produtivo. Obviamente por se tratar de um site baseado na colaboração de seus membros para existir. Mas também pelos seus dispositivos de construção coletiva: o sistema de votação e a edição colaborativa (mesmo que pouco usada) são exemplos de como o site é pensado para ser colaborativo como um todo, não apenas na criação de conteúdo. E principalmente o engajamento da comunidade na discussão dos seus caminhos nos dá a dimensão de como a rede em torno do site o produz cooperativamente. Todas as discussões sobre as quais discorreremos ao analisar o Observatório trazem essa produção comum à tona: as tensões acontecem apenas porque os colaboradores se importam com o rumo do Overmundo, porque querem participar ativamente da definição dele. Esses colaboradores são, então, os próprios trabalhadores imateriais, que não precisam mais de uma relação empregatícia para produzir, eles estão produzindo o tempo todo, nessas redes que participam no que antes poderia ser chamado de tempo livre. Atualmente, nenhum dos participantes que mais colaboram com o site ganha nada em troca, tudo que eles dedicam é seu tempo livre, e assim fazem do site um dos mais importantes do Brasil.

Já falamos aqui, e repetimos que vemos nesse movimento das singularidades cooperantes que formam o Overmundo uma manifestação da multidão. Segundo Hardt e Negri (2005) a multidão produz através do trabalho imaterial, sendo a multidão a própria rede cooperativa que lhe dá suporte. Podemos dizer, na verdade, que o trabalho imaterial, cooperativo, em rede e horizontal, produz a própria multidão. Hoje, acreditamos, o Overmundo é um desses espaços que produz a multidão, que produz o seu comum, o seu projeto (não o que é a multidão, mas o que ela pode vir a ser). E esse comum é constantemente disputado, não é um fim em si mesmo, mas um objetivo em negociação.

Por isso, como pudemos ver, a produção do Overmundo, de suas instâncias mais democráticas de distribuição do poder, não acontece ou aconteceu sem percalços. A experiência do karma, o tempo nas filas de edição e votação, o botão de colaboração fora de lugar, essas iniciativas que tiveram que ser repensadas, foram obstáculos, mas não limites. Retomamos aqui, então, a noção de poder constituinte, a forma de governo própria da multidão. O poder constituinte é aquele que nunca se cristaliza, que está sempre atento às transformações do desejo da multidão – mais que isso: é aquele que é imanente a esses desejos. No Overmundo observamos algo bem próximo disso: a conversa coletiva, as reclamações e sugestões, até as brigas e discussões, foram fundamentais para a constituição do site como é hoje. O Overmundo só continua dinâmico porque a comunidade está sempre instigando as mudanças, ressaltando o que poderia ser feito, protestando, fazendo a moderação repensar suas escolhas. É claro, aqui está um ponto importante: quem escolhe e faz todas as mudanças é a administração do site. E dificilmente, no contexto das mídias colaborativas como são hoje, poderia ser diferente: por mais que haja comprometimento por parte dos participantes, por mais que eles dediquem parte do seu tempo livre ao site, não existe uma dedicação absoluta. No entanto, o que queremos ressaltar é a existência desse projeto. Assim como a multidão, o Overmundo também é um projeto em incessante negociação, que se coloca no caminho da distribuição de seus poderes, que se interessa por isso. Que está sempre testando iniciativas nesse sentido. E que sabe que é preciso estar em consonância com os desejos dos seus colaboradores; porque sem eles não há Overmundo.

Segundo LAZZARARTO & NEGRI (2001, p. 36-37):

Quando, na sociedade pós-industrial, acompanhamos (mesmo empiricamente) os processos sociais de contestação e os processos alternativos, o que suscita o nosso interesse científico não são as contradições que opõem trabalhadores e patrões, mas os processos autônomos de constituição de subjetividade alternativa, de organização independente dos trabalhadores.

E aqui chegamos num ponto crucial da nossa pesquisa. Já vimos como a produção no Overmundo é caracterizada pelo trabalho imaterial, como o próprio site pode ser encarado como uma manifestação da multidão e como o poder constituinte encontra reverberações importantes na forma como ele se desenvolve. A partir disso, como os autores acima explicitaram, acreditamos que esses processos que procuramos cartografar produzem novas subjetividades alternativas às tentativas de controle pelos empreendimentos capitalistas.

Ficou patente através do percurso que fizemos, a preocupação profunda dos colaboradores do Overmundo em relação à qualidade e ao desenvolvimento democrático do site. As discussões em torno do karma salientavam exatamente essas inquietações: a concentração de poder nas mãos de alguns usuários, que no afã de aumentarem suas pontuações, não se preocupariam com a qualidade das colaborações votadas. Uma inquietação que, em outras circunstâncias, persiste em relação à rede social formada pelos colaboradores habituais do Banco de Cultura. Além de outras, como em relação aos poderes exclusivos da moderação e sobre quais formas eles são utilizados (quando pensamos, por exemplo, nas colaborações retiradas do ar devido ao botão de Alerta). Mas, é claro, essas preocupações não se resumem às reclamações, elas também se manifestam na constante colaboração entre os usuários, na construção coletiva nos comentários, nas sugestões no blog Observatório, na própria definição do que terá destaque no site. Em todas estas manifestações está o desejo de um Overmundo melhor, constituído coletivamente.

E nessas lutas que os membros se engajam e constroem o Overmundo, eles constroem a si mesmos. Ao experimentarem um poder mais distribuído como o do site, ao lutarem para a melhor forma que essa distribuição se dá, ao se manifestarem contra possíveis perversões do sistema e juntos pensarem em outros modos de fazer essa forma de poder dar certo, os colaboradores do Overmundo produzem constantemente as suas próprias subjetividades. Se Negri acredita que é nas redes do trabalho imaterial,

anteriores a sua relação com o capital, que se criam as subjetividades que formam a multidão e sua luta, nós acreditamos que uma dessas redes é exatamente o Overmundo. No trabalho diário de construir o Overmundo e fazer dele uma mídia mais democrática, se constroem subjetividades resistentes, ou, como dizem Lazzarato e Negri, alternativas. E são essas subjetividades alternativas que animam as lutas no capitalismo cognitivo. As lutas por uma sociedade e uma mídia mais democráticas, por exemplo. A luta que o Overmundo trava.

## Conclusão

Nossa pesquisa investigou as relações de poder e os processos de produção de subjetividade que se desenvolvem no website brasileiro Overmundo. O Overmundo é um site colaborativo, com estruturas distribuídas de delegação de poder entre os membros da sua comunidade. E é devido a essa característica central do site que nós nos voltamos para ele, interessados na sua forma de lidar com os desafios da mídia colaborativa na internet. Interessados também em refletir sobre as subjetividades que se formam a partir dessas novas experiências comunicativas.

Com o intuito de entender onde o Overmundo se encaixa na atualidade, com quais fenômenos ele se conecta, nos voltamos para uma rede de conceitos de teóricos como Antonio Negri, Gilles Deleuze e Michel Foucault. Conceitos como o de **capitalismo cognitivo e trabalho imaterial**, que se voltam para as transformações do capital a partir das lutas da década de 60, e afirmam a sua reestruturação, com a tendência de se concentrar cada vez mais nos serviços, nas práticas comunicativas, em rede. E a transformação do capital trouxe consigo uma transformação do trabalho, que passa a ser mais colaborativo, reticular, lidando cada vez mais com a comunicação, o afeto, e etc. O trabalho imaterial seria a forma produtiva por excelência da força política da contemporaneidade, que Negri conceitua como **multidão**. A multidão não é uma como o povo, ela é uma rede de singularidades em relação constante. A multidão também não é representável, a única forma de governo possível seria aquela imanente à suas singularidades: a multidão se governando a si mesma. A forma como a multidão se governaria seria, então, através do **poder constituinte**: um poder que nunca se cristaliza, que não está dado, que está sempre se constituindo, sempre em transformações conforme o desejo da multidão. E, segundo Negri (2003) o sujeito que pode conectar a multidão com o poder constituinte, ou seja, que pode de fato fazer do poder constituinte uma prática cotidiana, é aquele que também está sempre em constituição, que nunca se define em uma identidade, aquele sujeito para o qual Foucault se volta nos seus últimos livros. E, por tratarmos aqui de uma singularidade que não se cristaliza, falamos de processos de subjetivação, **produção de subjetividade**. Esses conceitos, dentre outros, foram primordiais para a nossa reflexão sobre o Overmundo.



Mas, antes de nos voltarmos para o website específico, no segundo capítulo nós discutimos um pouco sobre mídias colaborativas, uma denominação que abrange uma série de iniciativas ligadas a uma maior participação dos usuários da internet na produção e organização das informações. Para começar, falamos rapidamente sobre a história da internet, demonstrando que, apesar de ter surgido em ambiente militar, desde o seu começo, com sua disseminação pelos campi americanos, ideias como as de cooperação e livre troca de informações estiveram presentes no seu dia-a-dia. Assim, as **mídias colaborativas** foram radicalizações desses ideais, levados a cabo pela simplificação das ferramentas de postagem na web, facilitando a participação massiva daqueles que não possuem conhecimentos técnicos profundos sobre informática. A nomenclatura **Web 2.0**, que veio a denominar esse fenômeno, surgiu com uma visão mais mercadológica sobre o assunto, a partir de serviços on-line (como o E-Bay, a Amazon e o Google) que, a partir da participação aberta dos seus usuários, se transformaram em grandes sucessos. Nessa pesquisa, no entanto, estamos interessados nos aspectos políticos que envolvem a Web 2.0. E, nesse sentido, Antoun (2008) acredita que, com o refluxo dos movimentos anti-globalização devido ao ataque de 11 de setembro, foi nas mídias colaborativas que uma importante parte da luta contra o capitalismo global começou a ser travada. Bauwens (on-line) também se voltou para as novidades políticas que essas novas mídias traziam consigo. No seu artigo *A economia política da produção entre pares*, Bauwens conceitua as redes P2P para além do seu escopo habitual, e passa a chamar assim todas as redes descentralizadas, abertas, baseadas na livre cooperação e na produção de um *commons*. O autor diz que essas redes trazem consigo novos modos de propriedade, de autoridade (como um poder mais flexível e distribuído) e de produção (cooperativa), se tornando assim alternativas potenciais ao capitalismo. Podemos enxergar claramente o Overmundo nessas características das redes P2P, e, como Antoun, acreditamos que lutas fundamentais estão em curso nesses espaços. Por isso no terceiro capítulo procuramos observar de que forma essas lutas se estabelecem nos processos internos de constituição do site.

Nesse último capítulo também apresentamos a nossa metodologia de pesquisa. Por acreditarmos que a forma como olhamos o nosso objeto é também política, encontramos no método cartográfico um grande aliado do nosso projeto. O método cartográfico, baseado em idéias de Gilles Deleuze e Félix Guattari, não enxerga os

objetos como instâncias cristalizadas, às quais devemos representar fielmente. Ele vê as coisas como processos, em transformação contínua, e acredita que na prática da pesquisa nós também transformamos nosso objeto e a nós mesmos. Algumas pistas desse método que utilizamos foi a de **pesquisa-intervenção** e a utilização de **dispositivos** para desembaralhar as linhas de forças que compunham o site.

De posse dessa metodologia, então, finalmente nos detemos no Overmundo. Começamos analisando os posts do blog Observatório, um canal de comunicação entre a moderação e a comunidade do site. Através do blog, pudemos acompanhar as mudanças pelas quais o Overmundo passou, e percebemos que elas aconteceram devido a um intenso e rico debate entre os colaboradores e a administração do site. Um exemplo importante foi a implantação do sistema de karmas, uma pontuação dada a cada usuário conforme a sua participação (quanto mais participasse, maior o karma) e que servia também como um ranqueamento. Quanto mais karma, maior peso de voto os colaboradores possuíam. Assim, quanto mais participasse, mais poder de decisão dos rumos do site se tinha. Mas esse sistema trouxe consigo uma série de desvios, pois, os colaboradores, com intuito de aumentar sua pontuação, votavam e comentavam indiscriminadamente, sem avaliar a qualidade dos conteúdos, preocupados ainda em criar em torno de si uma rede de amigos que votassem nas suas próprias colaborações (aumentando ainda mais o karma). E isso acabava por prejudicar a qualidade geral do site. Então, após muitas discussões, essa experiência de poder distribuído foi finalizada. O que exemplifica como as decisões sobre o site são antecidas de uma ampla conversa entre moderação e comunidade. Ao acompanharmos mudanças como essa, e inúmeras outras, percebemos que o Overmundo é um site muito dinâmico, sempre atento aos desejos de sua comunidade, comprometido com a sua construção coletiva.

Depois de analisarmos o Observatório, passamos a investigar como as relações de poder se configuram atualmente no site. Começamos com a relação do Overmundo com o seu fora, com a sociedade em geral, e, a partir de seu compromisso com novas formas de propriedade intelectual e principalmente devido a sua lógica colaborativa e descentralizada de produção de comunicação, concluímos que o Overmundo se coloca numa posição de resistência produtiva em relação à mídia de massa. Em seguida, nos voltamos para as relações muitas vezes conturbadas entre moderação e comunidade. E

percebemos que as diversas mudanças que explicitamos, com o fim do karma, do conselho e dos fóruns e a mudança no botão de Alerta (cuja validade passou a ser definida pela administração), acabaram por concentrar mais poder para a moderação. Mas também pudemos ver que existe um projeto colaborativo que o Overmundo segue e que, com o dinamismo do site, pode mudar constantemente, em nome de uma maior distribuição das decisões pela comunidade.

Por fim, pesquisamos as relações entre os próprios colaboradores do site. Concentramo-nos nas seções do Banco de Cultura e do Overblog. Na primeira, particularmente, encontramos uma rede social muito forte, formada principalmente em torno da publicação de poesias. Foi nessa rede que priorizei minha participação ativa (pensando-a também como intervenção), com a publicação de poesias sob dois perfis diferentes, um com uma relação prévia com os colaboradores pertencentes a essa rede do Banco e um sem tal relação. Através dessa pesquisa, pude perceber a importância de se pedir votos para ter uma boa pontuação, e que essa prática aliada a uma relação previamente estabelecida com a comunidade tem ainda mais força. Assim, pude concluir também que, por ser a rede mais organizada do site, ela tem maior poder de definição do que pode ir à home, além de mais força nas reivindicações e protestos. Por outro lado, mesmo sem uma relação tão coesa entre si, as colaborações do Overblog acabam sendo mais ricas nos debates construtivos que acontecem nos comentários, fazendo as colaborações mais ricas e colaborativas que em outras seções. Mas acreditamos que os participantes de ambas as seções estão, em suas formas específicas, preocupados com a constituição cooperativa do Overmundo.

Segundo Lazzarato e Negri (2001) é nas redes do trabalho imaterial, que não dependem da relação com o capital para existirem, pelo contrário, é que as subjetividades alternativas estão sendo produzidas hoje em dia. Com a nossa pesquisa, concluímos que o Overmundo é uma dessas redes onde as subjetividades estão sendo construídas. As discussões sobre o rumo do site, as tensões entre comunidade e moderação, as conversas nos comentários, a rede social em torno do Banco, são todas manifestações da construção coletiva do site – ao mesmo tempo que seus colaboradores constroem o site, eles constroem também a si mesmos no processo. E é a experiência de um poder mais distribuído, a batalha por um Overmundo mais democrático, que garante que essa subjetividade seja alternativa, resistente, que

encarne a luta da multidão por uma forma de governar a si mesma de forma imanente. A luta por uma democracia tão absoluta quanto possível. Acreditamos que o Overmundo participa dessa luta e que é aí que reside sua maior importância.

## **Bibliografia:**

ADAMIC, Lada; BUYOKKOKTEN, Orkut & ADAR, Eytan. **A social network caught in the web**. First Monday, 8, 6, 2003.

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**: Do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro, Campus: 2006.

ANTOUN, Henrique. **De uma tela à outra**: a explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa. In: ANTOUN, Henrique (Org.). Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída. 1. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

ARQUILLA, John e RONFELDT, David. **Networks, Netwars and the Fight for the Future**. First Monday, 6(10): 2001.

BARROS, Laura Pozzana de, KASTRUP, Virgínia. **Cartografar é acompanhar processos**. In: PASSOS, Eduardo, KASTRUP, Virgínia, ESCÓSSIA, Liliana de (Orgs.). Pistas do método cartográfico: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.

BAUWENS, Michel. **A economia política da produção entre pares**. Disponível, em: <<[http://www.p2pfoundation.net/A\\_Economia\\_Pol%C3%ADtica\\_Da\\_Produ%C3%A7%C3%A3o\\_Entre\\_Pares%22](http://www.p2pfoundation.net/A_Economia_Pol%C3%ADtica_Da_Produ%C3%A7%C3%A3o_Entre_Pares%22)>>. Acesso em 24 de maio de 2008.

BENTES, Ivana. Redes colaborativas e precariado cognitivo. **Global**, Rio de Janeiro, n. 8, p. 4-6, março/abril/maio 2007.

BRUNO, Fernanda. **Monitoramento, classificação e controle nos dispositivos de vigilância digital**. In: ANTOUN, Henrique (Org.). Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída. 1. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2003.

COCCO, Giuseppe. **Introdução**. In: COCCO, Giuseppe, GALVÃO, Alexander Patez, SILVA, Gerardo (org.). Capitalismo cognitivo: trabalho rede e inovação. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

CORSANI, Antonella. **Elementos de uma ruptura: a hipótese do capitalismo cognitivo**. In: COCCO, Giuseppe, GALVÃO, Alexander Patez, SILVA, Gerardo (org.). Capitalismo cognitivo: trabalho rede e inovação. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: ed. 34, 1992.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia, vol. 1. São Paulo: Ed. 34, 1995

ESCÓSSIA, Liliana da, TEDESCO, Silvia. **O coletivo de forças como plano de experiências cartográficas**. In: PASSOS, Eduardo, KASTRUP, Virgínia, ESCÓSSIA,

Liliana de (Orgs.). **Pistas do método cartográfico: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade: a vontade de saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

\_\_\_\_\_. **História da Sexualidade 2: o uso dos prazeres**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985a.

\_\_\_\_\_. **História da Sexualidade 3: o cuidado de si**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985b.

\_\_\_\_\_. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Editora Vozes, 2004.

\_\_\_\_\_. **A hermenêutica do sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, 2004

GILMOR, Dan. **Nós, Os Media**. Lisboa: Editorial Presença, 2005, 269 p.

HARDT, Michael & NEGRI, Antonio. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

\_\_\_\_\_. **Multidão**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

KASTRUP, Virgínia, BARROS, Regina Benevides de. **Movimentos-funções do dispositivo na prática cartográfica**. In: PASSOS, Eduardo, KASTRUP, Virgínia, ESCÓSSIA, Liliana de (Orgs.). **Pistas do método cartográfico: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LAZZARATO, Maurizio. **As Revoluções do Capitalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LAZZARATO, Maurizio & NEGRI, Antonio. **Trabalho Imaterial**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: ed. Loyola, 1998.

\_\_\_\_\_, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Roberto. **Introdução: por uma genealogia do poder**. In: FOUCAULT, Michel. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

MALINI, Fábio. **O Comunismo da atenção: liberdade, colaboração e subsunção na era do capitalismo cognitivo**. Rio de Janeiro, 2007, 315 p. Tese (Doutorado). PPGCOM (UFRJ/ECO).

MARTINS, Beatriz. **Cooperação e controle na rede: um estudo de caso do website *Slashdot.org***. 115f. Dissertação de Mestrado. ECO/UFRJ. 2006.

NEGRI, Antonio. **Cinco lições sobre *Império***. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

\_\_\_\_\_. **A constituição do comum**. Disponível em: <<<http://fabiomalini.files.wordpress.com/2007/03/a-constituicao-do-comum-traducao.doc>>>. Acessado em 19 de julho de 2008.

\_\_\_\_\_. **O poder constituinte**: ensaio sobre as alternativas da humanidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

O'REILLY, Tim. **What is web 2.0**: design patterns and business models for the next generation of software, 2005. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>>.

PASSOS, Eduardo, BARROS, Regina Benevides de. **A cartografia como método de pesquisa-intervenção**. In: PASSOS, Eduardo, KASTRUP, Virgínia, ESCÓSSIA, Liliana de (Orgs.). *Pistas do método cartográfico: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

PECCINI, André. **Organização de participantes e conteúdo em rede de parceria na internet**: FórumPCs, Digg e Wikipédia. 141f. Dissertação de Mestrado. ECO/UFRJ. 2008.

RABINOW, Paul, ROSE, Nikolas. **Thoughts on the concept of biopower today**. Disponível em: <<<http://www.lse.ac.uk/collections/sociology/pdf/RabinowandRose-BiopowerToday03.pdf>>>. Acessado em 22 de julho de 2008.

RECUERO, Raquel. **Práticas de sociabilidade em sites de redes sociais**: interações e capital social nos comentários do Fotolog.com. In: ANTOUN, Henrique. (Org.). *Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

RHEINGOLD, Howard. **Multitudes Inteligentes**: la proxima revolución social. Barcelona, Gedesa, 2005.

VIANNA, Hermano. **Software livre ou morte!** Revista GLOB(AL). Rio de Janeiro, n. 2, maio/jun./jul. 2004. p.36-37.

## ANEXO 1

*Essa é uma entrevista feita por MSN com o membro da moderação do Overmundo chamado Viktor Chagas. Por estarmos falando de internet, decidimos manter a entrevista em seu formato original.*

Viktor diz:

\*Opa, Carlos. por aqui. quando quiser

beto diz:

\*oi viktor

\*ok

\*podemos começar!

\*melhorou?

Viktor diz:

\*tou um pouco melhor da febre, sim. mas ainda um pouquinho indisposto

\*valeu

beto diz:

\*Vou começar então...

Viktor diz:

\*ok. tranks. :)

beto diz:

\*Tá, pra começar, queria saber se você sabe como é a relação da visitação do site em relação à Internet brasileira. Fiquei sabendo que era um dos mais visitados. Você sabe se é verdade?

Viktor diz:

\*pois é. Não sei se é um dos mais visitados na internet brasileira, mas nosso índice de visitação é muito bom.

\*Para você ter uma idéia,

\*nós temos um pagerank no Google de 7 (era 8, mas o Google mudou o algoritmo deles há pouco tempo)

\*o que isso significa?

\*bom,

\*acima do Overmundo, que eu conheça, temos portais como o Uol (pagerank 8)

\*e Brasil.gov.br (único pagerank 9 do Brasil, até onde sei)

\*portais como Globo.com e Ig tinham pagerank 7 como a gente, da última vez em que pesquisei a respeito

\*Os pageranks são índices de relevância do Google

\*que costumam variar entre 3 e 10

\*sendo que 10 são só sites como a Casa Branca :)

beto diz:

\*Ah, legal. Onde dá pra ver esse índice?

Viktor diz:

\*tem vários sites na rede que calculam o pagerank de outros sites

\*dá uma busca que você deve achar



beto diz:

- \*okeis

- \*outra coisa: eu tô acompanhando o site bastante (principalmente nesse último mês). Daí eu vi que muitas colaborações antigas estão subindo pra home (principalmente no Guia). Você sabe por quê?

Viktor diz:

- \*bom, tem várias possibilidades,

- \*uma delas é o fato de que agora temos 4 colaborações do Guia em destaque, não mais 2 apenas - como no antigo layout

- \*outra é o fato de que com o novo layout, algumas pessoas retornaram ao site e estão redescobrimo o Guia

- \*e outra, talvez a mais importante e natural,

- \*é que o Guia é a seção com o fluxo mais lento do site. Por isso, as colaborações tendem a ser mais perenes e a rotatividade na home abrange colaborações mais antigas com mais facilidade

beto diz:

- \*boto fé

- \*aliás, o maior número de visitas do site ainda vêm das pesquisas no google?

Viktor diz:

- \*sim. Isso é absolutamente normal quando se fala em sites de grande porte, que fazem uso em grande medida das buscas em cauda longa

beto diz:

- \*Eu queria saber também como o algoritmo do overponto é calculado hoje em dia...

Viktor diz:

- \*nossa. essa é uma pergunta muito complexa para mim :)

beto diz:

- \*ahuahuhahauhuhua

Viktor diz:

- \*o que eu posso te explicar é o seguinte:

- \*os Overpontos levam em conta, desde sempre, o tempo em q a colaboração está no ar e os votos recebidos

- \*daí,

- \*quanto mais votos uma colaboração recebe, mais ela ganha destaque,

- \*na proporção inversa de quanto mais tempo ela está no ar, mais ela perde destaque

- \*as colaborações que estão na home, perdem destaque mais rapidamente,

- \*a curva é uma exponencial

- \*mas não tenho como te dar uma fórmula para isso. isso ultrapassa minha capacidade. :)

beto diz:

- \*Tudo bem. :)

- \*E, eu acho q eu li no Observatório, mas de qualquer forma, eu queria saber por que vocês decidiram acabar com os fóruns (tirando o de Ajuda)?

Viktor diz:

- \*O fórum de Ajuda continua

- \*aliás, é o único que continua

- \*Nós tiramos foi o Fórum do Observatório

- \*e, junto com ele, os Fóruns de Classificados, Conversas e Código

beto diz:

- \*(o tirando ali é com exceção de...)

Viktor diz:

\*ah tá :)

\*bom,

\*A decisão foi baseada numa análise de que os fóruns traziam mais problemas do que resolviam

\*No caso dos fóruns do Código e de Conversas,

\*eles jamais foram utilizados em larga escala

\*para um site colaborativo, não basta abrir um canal,

\*é preciso que as pessoas se apropriem dele

\*do contrário, o canal não funciona - e o melhor, nesses casos, é voltar atrás

\*o barato da Web 2.0 é esse caráter que nos permite voltar atrás a qualquer momento

\*no caso do Fórum do Observatório,

\*nós avaliamos que houve um erro na forma como ele foi concebido e propagandeado junto à comunidade

\*os colaboradores, de modo geral, entendiam que ali era o espaço para se fazer reclamações sobre o site

\*quando, em verdade, aquele espaço era um espaço de construção coletiva

\*não apenas de reclamações

\*mas também de trabalho conjunto,

\*cujo objetivo era estimular a comunidade a tomar as rédeas do processo colaborativo,

\*pensando e planejando o site conosco

\*fizemos uma série de tentativas ao longo da existência do Overmundo, para tentar equilibrar essa relação com os colaboradores no Fórum do Observatório,

\*uma delas foi a criação do Conselho,

\*depois, a criação do Mapa de Desenvolvimento do Overmundo,

\*e, claro, os tópicos em que buscávamos esse diálogo construtivo

\*Começamos o Overmundo com uma ideia muito ingênua, de que o site poderia caminhar completamente sozinho num espaço curto de tempo

\*Hoje, já somos mais maduros nesse sentido

\*Por isso, a retirada do Fórum foi um passo atrás, para que, quem sabe, possamos dar um passo a frente mais adiante

\*E, nesse meio tempo,

\*decidimos permanecer com o Fórum de Ajuda no ar,

\*porque era o único que sempre havia sido usado de forma objetiva para a finalidade a que o destinamos

\*ou seja, nos ajudar a identificar bugs e problemas,

\*além de auxiliar o colaborador em dúvidas que porventura possam surgir

beto diz:

\*Nossa, você já respondeu algumas perguntas que ia fazer

Viktor diz:

\*.)

beto diz:

\*Como o que eu tô estudando é relações de poder no site, eu me interesso bastante por essas questões

\*Daí eu vou seguir nessa linha

Viktor diz:

\*blz. Também é algo q me interessa particularmente :)

\*pode cutucar

beto diz:

\*Eu queria saber no que por que você diz que eram ingênuos nesse início. eu li no Observatório também o Hermano dizendo que no final de 2007 queria que a comunidade tivesse o controle total do site. Por que você acha q isso não aconteceu? A história do Conselho e tal. E isso ainda é um horizonte?

Viktor diz:

\*Então...

\*quando começamos no Overmundo, ainda pouco se falava nisso que hoje em dia é um jargão absoluto,

\*esse lance de "web 2.0"

\*ou, como eu prefiro,

\*"internet colaborativa"

\*etc

\*Isso tudo era muito novidade ainda

\*Basta dizer q o YouTube surge, se não me falha a memória, em 2004 ou 2005,

\*mas só estoura em 2007

\*o Twitter surge em 2007

\*mas só estoura agora em 2009

\*mesmo o Orkut, que já tinha estourado antes, como precursor desse movimento, especialmente no Brasil, foi se modificando muito no decorrer do tempo

\*Nós, então, começamos no Overmundo com uma idéia muito ingênua de como fazer "internet colaborativa", de como moderar um site desse porte, de qual seria o nosso trabalho efetivamente,

\*Quando eu entrei no Overmundo,

\*e entrei no início do projeto, como estagiário,

\*recebi, de cara, a mensagem de que nós éramos uma "equipe kamikaze"

\*ou seja,

\*nossa função era trabalhar para amadurecer o site, a relação com a comunidade e a autogestão. A partir daí, nós deixaríamos o site e a comunidade assumiria

\*Mas havia aí um quê de ingenuidade

\*Porque achávamos que as pessoas poderiam assumir esse papel de "moderação" que nós temos em tempo integral

\*e, na realidade, a colaboração espontânea nunca é em tempo integral

\*Um processo colaborativo tem o seu tempo

\*Por isso, em determinado momento,

\*um dos nossos tantos balanços ao longo dessa (curta) história,

\*nós achamos que precisávamos repensar essa relação

\*Há uma série de fatores também nessa "repensagem" (palavra horrível hehe)

\*um deles é o fato de que o Overmundo surgiu com um objetivo bem peculiar,

\*o de dar visibilidade à cultura brasileira

\*E nós começamos a perceber que o comprometimento da comunidade era mais "frouxo" com essa causa

\*Isso porque, obviamente,

\*a colaboração espontânea tendo o seu tempo,

\*nós caímos naquela coisa da "minoridade falante"

\*e da questão de a "opinião pública", nesses meios, ser igual à "opinião publicada"

\*então,

\*se chega um sujeito e resolve que o Overmundo é o espaço de se falar sobre política e sai postando sobre política a torto e a direito,

\*por mais que haja gente que não concorde com isso,

\*a moderação descentralizada leva um tempo até ser absorvida por completo,

- \*Muita gente entende que moderação = censura
- \*e acaba não alertando conteúdos
- \*Daí, o cara q acha que o Overmundo é um espaço de política, não encontra limites
- \*Em algum momento, é preciso ter uma equipe (mesmo q mínima), focada em tempo integral, para que a proposta editorial do site possa ter continuidade
- \*Mas, claro,
- \*nós nunca perdemos e talvez nunca perderemos o horizonte
- \*de que o Overmundo deve ser uma experiência colaborativa,
- \*autogestionária
- \*se perdermos isso, acho que muito da proposta original do Overmundo também se perde

beto diz:

- \*Legal! Nesse mesmo sentido, por que você acha q a experiência do karma não deu certo?

Viktor diz:

- \*blz. [me corte se eu estiver me alongando demais e perdendo o foco... hehe]
- \*Mas, de forma sucinta,

beto diz:

- \*não, pode falar tranquilo

Viktor diz:

- \*a experiência do karma foi outra decisão em que reavaliamos o desenvolvimento anterior e resolvemos voltar atrás
  - \*Isso porque achamos que o karma, embora fosse uma proposta sensacional e que tinha tudo para nos levar a essa descentralização de poder no site,
  - \*acabou "corrompendo" a comunidade
  - \*e transformando o Overmundo num game
  - \*As pessoas estavam preocupadas em publicar mais para ter mais pontos,
  - \*em comentar mais (e daí surgem os vários comentários "Gostei" ou "votado!") para ter mais pontos,
  - \*em votar mais (uma enxurrada de votos em alguns períodos) para ter mais pontos
  - \*Para acabar com o gaming, resolvemos retornar ao modelo original, em que todos têm o mesmo peso de votos
  - \*E a idéia é que, a partir daí,
  - \*possamos (eu espero isso, sobretudo) estabelecer um modelo semelhante ao que a Wikipedia desenvolveu há um tempo,
  - \*com uma experiência piramidal de descentralização das funções de moderação
  - \*Ou seja, no caso deles,
  - \*partindo do Jimmy Wales - que é o grande manda-chuva - e tem, vamos dizer, peso de voto = 10,
  - \*ele escolhe três usuários para ganharem peso de voto 8,
  - \*e cada um desses escolhe mais três para ganharem peso de voto 6
  - \*cada um desses escolhe três para ganharem peso de voto 4
  - \*e assim por diante
  - \*um esquema que compreende uma relação de confiança e reconhecimento especialmente
  - \*Mas que, ao menos em princípio, tende a conter o gaming
  - \*Talvez consigamos implantar algo semelhante num futuro não muito distante.
- Vamos ver como nos saímos

beto diz:

- \*mas vocês estão pensando seriamente nessas alternativas mesmo?

Viktor diz:

\*Sim, sim. Por quê? :)

beto diz:

\*só pra saber :)

\*eu gosto desse dinamismo do site!

Viktor diz:

\*hehehe. Boa parte do nosso trabalho cotidiano é de pesquisa também.

\*Estamos sempre preocupados em pensar como podemos melhorar a experiência do site para a comunidade

\*e sempre antenados com outras experiências similares

\*Eu, particularmente, como você, gosto muito de planejar, estudar, analisar a relação de poder entre equipe editorial e comunidade

\*Gosto de analisar modelos e mecanismos de descentralização da moderação em sites colaborativos

\*Nós todos, em geral, ficamos matutando muito sobre esses modelos

\*O grande problema é que às vezes não temos pernas para isso (leia-se "equipe", "grana" etc.)

beto diz:

\*entendo.

\*sobre uma relação mais colaborador com colaborador. é só um palpite, mas você acha que rola uma certa tensão entre os colaboradores do overblog com os do banco?

\*ou pelo menos uma certa desconfiança com as pessoas que costumam colaborar no banco?

\*eu sei que o Overblog não tem uma comunidade tão forte ao redor, mas enfim...

Viktor diz:

\*Sim. Há, sim, não é só um palpite. :)

\*O que acontece é que os colaboradores do Overblog se formaram fundamentalmente a partir da rede inicial de overmanos - aqueles 28 colaboradores iniciais do site

\*cada um foi chamando outro, que foi chamando outro, etc

\*Já os colaboradores do Banco se formaram de forma mais espontânea,

\*porque nós começamos o site com "zero" colaborações no Banco

\*Os caras foram chegando, chegando e ocuparam aquele espaço

\*Um movimento bem interessante

\*Mas o problema é que os colaboradores do Banco têm um perfil mais caótico

\*nesse sentido de "comprometimento" de que falei antes,

\*são pessoas que estão mais preocupadas em expor seu trabalho e menos preocupadas na construção coletiva

\*Isso não é ruim, é claro, mas gera um certo embate com quem viu aquele espaço surgir como um ambiente colaborativo coletivo

\*No entanto,

\*talvez na contramão do que você aponta na tua pergunta,

\*acho que o ranço maior não parte dos colaboradores do Overblog para com os do Banco, mas ao contrário

\*Isso porque, tendo sido recebidos dessa forma que apontei, como colaboradores espontâneos, que ocuparam um espaço vago etc., esses colaboradores do Banco criaram, para eles próprios, uma imagem de que o Overblog é o espaço dos intelectuais

\*Porque o Overblog é o espaço da reflexão sobre a cena cultural

- \*enquanto o Banco é o espaço da divulgação em si
- \*É muito curioso, porque essa imagem que eles criaram para eles próprios faz com que
- \*mesmo quando querem publicar uma colaboração nitidamente de Overblog ou de Agenda ou de Guia, esses colaboradores publiquem seus conteúdos no Banco,
- \*porque entendem q aquele ali é o nicho deles
- \*E, aí, reclamam se alguém passa e alerta aquela colaboração como fora de lugar :)
- \*É uma dinâmica muito curiosa
- \*Outro aspecto importante ainda
- \*é o fato de que o Banco foi meio "tomado" pelos poetas
- \*Quando concebemos o Banco de Cultura,
- \*o objetivo era criar um espaço que pudesse abrigar "obras" culturais
- \*no sentido mesmo de um longa, um álbum, um livro
- \*mas aí, por esse espaço vago, sem orientação, da forma como o lançamos,
- \*os colaboradores entenderam que ali era o espaço para se publicar não um livro de poesias, mas uma poesia apenas,
- \*não um álbum de música, mas uma faixa apenas,
- \*não uma coletânea de fotos, mas uma foto apenas
- \*e, aí, no caso da poesia especialmente, não havia outro espaço na rede que abrisse suas portas para a poesia tão claramente
- \*Para as fotos, havia o Fotolog, e depois o Flickr
- \*Para as músicas, o mySpace, o Tramavirtual etc.
- \*Mas as poesias não tinham espaço
- \*E, aos pouquinhos, esses poetas começaram a se unir ali no Banco,
- \*a ponto de hoje o Overmundo ser reconhecido como um site de poetas em várias localidades diferentes
- \*Isso de alguma forma contribuiu para q o Banco ganhasse esse status diferenciado também. Ali, os poetas têm vez
- \*Enquanto no Overblog falam os intelectuais
- \*O que é curioso também
- \*Porque a postura é meio que de um "poeta popular",
- \*que rechaça a intelectualidade :)

beto diz:

- \*e, acho que por último já, acho que o Overmundo não é mais tããão movimentado como já foi (não que agora esteja esvaziado nem nada). Você acha que é por que do fim dessa prática de gaming? Ou você algum outro motivo? Ou você nem acha isso?

Viktor diz:

- \*Acho que em muitos sentidos estamos menos movimentados do que já fomos, mas é sempre bom relativizar isso.
- \*Depende muito de que tipo de movimentação você fala
- \*Ou seja,
- \*se você se refere a uma movimentação no sentido de movimentação interna da própria comunidade,
- \*sim, nós estamos menos movimentados,
- \*isso porque, nesse movimento de reavaliação,
- \*fechamos muitas portas para o "barulho" pelo "barulho" e nos concentramos no propósito original do site
- \*isso aponta para menos votos e menos comentários, por exemplo.

\*Mas nós também mexemos no algoritmo dos karmas, por isso, houve uma queda substancial na pontuação expressa nos botões das colaborações

\*i.e., com os karmas, um colaborador com peso 10, dava a uma colaboração dez pontos de uma só vez

\*consequentemente os overpontos eram mais altos

\*A queda de comentários também vem um pouco daí,

\*quando tiramos o karma, os comentários tipo "Gostei" rarearam

\*Portanto, temos menos comentários, mas mais qualidade de comentários

\*exatamente como no início do site

\*Eu, de alguma maneira, sinto um pouco de falta dos bons debates. Temos ótimos debates de vez em quando nas colaborações, sempre tivemos, mas, talvez por saudosismo, sinto um pouco de falta dos debates longos e repletos de informações novas - ao menos para mim

\*Se você se refere a visitação, contudo,

\*nossa visitação, os índices de tráfego de maneira geral, estabilizaram em fins de 2008

\*Até lá, tivemos um crescimento muito íngreme,

\*mas, de lá em diante, temos estabilidade,

\*o que é obviamente natural também, já que alcançamos um patamar interessante,

\*Nesse sentido,

\*nosso tráfego não caiu por conta das mudanças que efetuamos. Seguimos com ótimos índices, até acima do esperado inicialmente

\*E, uma última ressalva importante,

\*você deve estar atento a isso, mas é importante sempre frisar,

\*o teu "campo" pode estar compreendendo os meses com acesso tradicionalmente mais baixo em todo e qualquer site na internet brasileira

\*Geralmente, desde meados de outubro até fins de março, os acessos caem

\*Isso acontece não só conosco, mas com todos os sites, claro

\*Estou chamando atenção apenas para que você levante esse como um aspecto importante nessa percepção de que o site está esvaziado

betto diz:

\*sim, sim, entendi!

\*Pô Viktor, acho q é isso, pelo menos por enquanto

\*Se surgir outra coisa, posso te mandar um e-mail?

Viktor diz:

\*Claro

\*Estou à disposição

\*Não hesite em perguntar :)

betto diz:

\*Ok

\*Foi muita boa a entrevista

\*Você me ajudou muito

Viktor diz:

\*Blz. Espero q eu tenha podido ajudá-lo mesmo. :)

\*Fiquei pensando q uma entrevista por MSN sempre deixa de fora alguns aspectos relevantes.

\*O meu gestual, a minha feição, a minha postura

\*a postura do interlocutor

\*Mas, de certa forma, é interessante fazermos uma entrevista por MSN prum trabalho de campo sobre internet :)

beto diz:

\*É verdade...

Viktor diz:

\*Então, se quiser complementar depois, com outro bate papo por aqui ou um encontro presencial, fica à vontade

\*E estou, claro, disponível para trocar por email tb

beto diz:

\*Legal Viktor

\*muito obrigado mesmo

Viktor diz:

\*Falou. De nada. :) Grande abraço procê!

beto diz:

\*Pra v tb

\*e melhoras

Viktor diz:

\*valeu! :)

beto diz:

\*qdo a dissertação ficar pronta eu coloco no Overmundo

\*e te dou um toque

Viktor diz:

\*Blz. Ótimo :D

beto diz:

\*Tchau

Viktor diz:

\*ciao ciao :)