

João Martins

Aluno do Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense

Resumo

Investigação sobre a troca de arquivos (*file-sharing*) na Internet, considerando o computador como meio de comunicação. Interesse no referencial teórico de netnografias, por investir na pesquisa empírica baseada no resgate da experiência das ciências sociais em análises sobre a sociabilidade na *Web*. Análise do fenômeno como um tipo de obrigação social semelhante ao descrito, em estudos clássicos de Mauss, no abstrato “troca-dádiva” na tentativa de construção de uma proposta descritiva para o estudo futuro do objeto empírico.

Palavras-chave: Internet, comunicação mediada por computador, sociabilidade

Introdução

A intenção deste artigo é realizar uma discussão teórica sobre a questão de como abordar o objeto da troca de arquivos na Internet dentro do campo da comunicação, especificamente no âmbito da comunicação mediada por computador (CMC). Apesar de todas as implementações realizadas a partir do desenvolvimento de pesquisas empíricas que busquem coletar informações de forma sistemática, uma atenção pequena tem sido dada a um dos fenômenos que mais despertou o interesse da sociedade em relação às novas tecnologias. Uma rápida catalogação de temas discutidos até o momento aponta como a “geografia do ciberespaço” pode ser dividida, segundo Kollock & Smith (1999), em 1) e-mail e listas de discussão 2) Usenet e grupos de notícias 3) chats 4) MUDs 5) World Wide Web e 6) mundos gráficos¹, deixando de lado a atividade empreendida através de *softwares*

¹ 1) e-mail–mensagens enviadas pela Web; listas de discussão–reunião de indivíduos por este tipo de correspondência. 2)BBS–Bulletin Board Services: sistema de conferências semelhantes às listas de discussão. Usenet - maior tipo de sistema de conferências da Web. 3)Chats–troca de mensagens na Web entre pessoas conectadas ao mesmo tempo. 4)MUDs–Multi User Dungeons: Inicialmente, ambientes para jogos de ficção semelhantes aos Role Playing Games, depois, apenas lugares de encontros e debates. 5)World Wide Web–protocolo de comunicação que permite organizar redes de documentos com som, texto e imagem. 6)mundos gráficos–tentativa de adicionar profundidade (terceira dimensão) aos universos de MUDs. Ex: www.activeworlds.com

¹ Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.

partir da informática. Buscando alternativas para a problematização do modelo tradicional de análise do campo (poucos indivíduos que falam para muitos através de grandes instrumentos de difusão), tal proposta sugere a substituição deste molde linear por outro, que considere a investigação do processo de comunicação como uma análise dos vínculos de sociabilidade.

Desta forma, dividimos este trabalho nos seguintes pontos. No primeiro tópico situaremos nosso objeto e a questão levantada em relação às demais discussões sobre aspectos teóricos e metodológicos da CMC. O tópico seguinte procura oferecer uma contribuição ao estado atual da discussão: nos centraremos especificamente nas reflexões de Mauss, Polanyi e Levi-Strauss e nas abordagens sobre o sistema troca-dádiva. O terceiro tópico articula o que foi discutido anteriormente com os novos desafios trazidos pelo campo virtual, buscando uma aplicação da reflexão ao nosso objeto.

Peer to peer, comunicação tecnologicamente mediada pela informática

Surge inicialmente a necessidade de explicar a natureza da troca de arquivos e, assim, tal explicação não pode prescindir de uma descrição do funcionamento dos programas que usam esta tecnologia. O Napster começou a operar em 1999, sendo o primeiro destes *softwares* a ser difundido em larga escala. Seu funcionamento consistia em ligar diversas máquinas a um servidor central, que coordenava as buscas e intermediava as trocas. A flexibilidade do programa devia-se a tal computador não possuir na memória nenhum dos arquivos que seriam trocados. Sua função era coordenar os pedidos e localizar outros usuários que dispusessem do conteúdo que interessava a um primeiro, num procedimento oposto ao dos *File Transfer Protocol* (FTP): cada usuário conectado disponibilizava todos os arquivos que possuía, num processo que se repetia com todos que estavam interligados, fazendo com que o grupo pudesse ao mesmo tempo buscar e fornecer arquivos de som (mp3).

Inspirado na idéia do Napster, o Gnutella foi desenvolvido como um protocolo (ou seja, uma tecnologia de comunicação) que permite a troca de quaisquer tipos de arquivos. O termo designa a linguagem comum compartilhada por vários *softwares*, que cumprem de modo geral a mesma tarefa. Atualmente há diversos clones baseados neste mesmo protocolo, como Bershare, Gnotella (sic), LimeWire, Gnucleus, Phex, SwapNut, XoloX. O princípio por trás de todos eles é funcionarem ao mesmo tempo como servidores e clientes para troca de arquivos, num fenômeno conhecido como *peer-to-peer*. Assim, ao contrário de utilizar servidores, máquinas que centralizam o conteúdo a ser compartilhado, o Gnutella faz com que cada usuário seja um ponto ligado a outros pontos.

A comunicação, assim, se dá de forma altamente descentralizada - o fato de uma máquina ser desconectada não é capaz de interromper o processo, já que outros usuários estarão à disposição. Nas discussões da comunidade sobre a tecnologia, tal ponto é encarado como revolucionário. Por um

1 Trabalho apresentado no NP08 – Núcleo de Pesquisas Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.

Um sistema descentralizado, porém, resulta em certas desvantagens. A principal seria a questão do tráfego e a quantidade de informação que teria de ser levantada em cada busca para que se obtenha retorno satisfatório de resultados. Ritter (2001), um ex-engenheiro da Napster.com, tenta mensurar a questão: através de alguns cálculos, demonstra como seria necessário, com a arquitetura do Gnutella no período de sua análise (fevereiro de 2001), movimentar 2,4 Gb de informação para responder a cada 1 Mb de buscas. Além disso uma única busca traria apenas 17 Mb no Gnutella, contra 90 Mb possíveis no Napster.

Uma solução foi o desenvolvimento do FastTrack, protocolo que fica a meio caminho do Gnutella e do modelo cliente-servidor. O conjunto de programas que o utiliza (KaZaA, Morpheus e Grokster) contam com a diferença de organizarem a busca através de "*SuperNodes*", ou seja, pequenos centros que o agrupam micros ligados pelo protocolo. Com o FastTrack, não é necessário que cada pedido percorra todos os pontos da rede, pois há nós que "conhecem" o conteúdo de grupos de máquinas vizinhas e associam cada pedido recebido ao computador que pode fornecer o arquivo solicitado, acelerando bastante os resultados.

O FastTrack porém traz novas questões em relação a organização das empresas que produzem tais *softwares*. Apesar da intenção inicial de seus desenvolvedores, o Gnutella nunca pôde ser considerado "*software livre*", por não dispor da licença da *Free Software Foundation*. Mas, apesar de seu código não ter sido oficialmente publicado, nunca foi complicado obter informações sobre o produto. Já o FastTrack possui registro de propriedade intelectual pela Kazaa BV, empresa dona do KaZaA, sobre os quais, por exemplo, foram pedidos US\$ 60 mil em outubro de 2001 à MusicCity, responsável pelo Morpheus. Em janeiro de 2002, após problemas com a justiça da Holanda, país sede da mesma Kazaa BV, toda a tecnologia envolvendo o empreendimento foi vendida para a Sharman Networks. O jogo entre as empresas passou a incluir tentativas de expulsar concorrentes do novo "mercado" de *peer-to-peer*. Em fevereiro de 2002, a Sharman realizou o upgrade do protocolo da versão 1.3 para 1.5 sem repassar as implementações aos desenvolvedores do Morpheus. O programa não pôde mais continuar operando da mesma forma, e a solução foi realizar modificações que permitissem utilizar outra tecnologia – justamente o protocolo Gnutella.

aberto a disseminação de conteúdos devido a facilidade de acesso.

Tal premissa pode ser preferencialmente observada na análise do hipertexto, classificado em grande parte pelo seu potencial de autonomia (Landow 1997), na medida em que, devido a sua estrutura fracionada permitiria pôr em prática idéias como intertextualidade, polifonia, redes de poder, rizoma e pensamento nômade. A infinidade de possibilidades de *links* apontaria na direção de um “texto sem leitor” pelas dificuldades em se apreender o todo do objeto, enquanto a capacidade de interação do leitor com a estrutura do texto durante seu processo de leitura, sugeriria a “morte do autor”

Sobre a questão da sociabilidade, um dos trabalhos que no Brasil se tornou referência foi o de Levy (1999, 1993). O autor considera a cibercultura como uma relação onde os envolvidos nutrem um desejo de comunicação recíproca e inteligência coletiva. Utilizam para isso tecnologias desenvolvidas para grupos restritos (militares, oligarquias ou instituições burocráticas), reapropriando-as em prol de pessoas comuns. A conexão, assim, é encarada como “uma oportunidade de encontro, compartilhamento e invenção coletiva” entre atores “anônimos, amadores dedicados a melhorar constantemente as ferramentas de *software* de comunicação”, num ciberespaço visto como um “mundo virtual vivo, heterogêneo e intotalizável, no qual cada ser humano pode participar e interagir”.

Tal aspecto relaciona-se com os textos de Rheingold (1993). Para o autor, a CMC funciona como um espaço público de discussão e debate através de instrumentos de convívio como comunidades virtuais, grupos de notícias e listas de discussão. Tais possibilidades seriam intrínsecas às próprias características do meio, encarado como propício à integração graças novamente à sua natureza descentralizada, grande alcance e facilidade de acesso. Todas estas qualidades proporcionariam contatos naturalmente mais fortes, uma vez que o convívio nasceria do interesse comum, ao contrário da maioria das relações do dia-a-dia, mediadas por acidentes de localidade. Tais textos tem um ponto em comum: abstraem a união por afinidades para afirmarem a existência de um espaço livre dos preconceitos e hierarquizações tradicionais da vida cotidiana, ocupado por personagens

1 Trabalho apresentado no NP08 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.

questões como sexo (O'Brien 1999, Shaw 1997), etnia (Burkhalter 1999) e nacionalidade (Mitra 1997) na ausência dos mecanismos tradicionais de reconhecimento através de elementos físicos (o corpo). Os autores descrevem as formas pelas quais tais características são reconstruídas, dentro das discussões de listas ou grupos de notícias. Nestes discursos, reencontram muitas vezes preconceitos estabelecidos em relação a raça e sexo. Já Mitra descreve como a dinâmica de identidade pela nacionalidade - no caso, dentro de grupos da Usenet sobre a Índia - tende a ser reforçadas a partir da reafirmação de valores tradicionais.

A discussão sobre a criação de normas de controle social visa analisar como se estabelecem os mecanismos de mediação entre indivíduo e coletivo, no sentido do estabelecimento da autoridade, abordando questões como punição (Reid 1999, MacKinnon 1997) e constituição de regras (DuVal Smith 1999) dentro do universo digital, no mesmo sentido que em qualquer outro sistema social. Se, de forma mais específica, Reid e MacKinnon se prendem à afirmação da autoridade pela capacidade de coerção ao limitar acesso ou restringir a participação de usuários, DuVal Smith, em sua pesquisa sobre administração de conflitos sociais, busca descrever a criação de normas capazes de mediar divergências dentro de um MUD, no sentido de negociação da ordem. Relacionando as formas de mediação com aspectos da natureza do meio - sua capacidade de agregar indivíduos com concepções muito diferentes sobre ações idênticas - DuVal Smith descreve os mecanismos de negociação de regras para coordenar a interação dos participantes deste espaço. Desta forma, descreve conflitos que tornam bastante improvável a idéia de integração como uma premissa, assim como soluções que apontam tentativas de se estabelecer parâmetros para a convivência em grupo.

As análises sobre dinâmica das comunidades buscam investigar as atividades sociais e a forma pela qual elas se organizam tendo em vista as relações estabelecidas pelos usos e costumes dos agentes. Tais autores descrevem modelos para o mapeamento do espaço e de sua ocupação pelos indivíduos (Smith 1999) e propõem diretrizes para a pesquisa sobre sociabilidade nestas redes (Wellman e Gulia 1999). Estudos de caso como os de Kollock (1999) analisam a dinâmica dos grupos em relação a aspectos sociais e econômicos, enquanto trabalhos como os de Watson (1997) e Sá (2000) investigam a organização de tipos distintos e ao mesmo conflitantes de grupos, materializadas na consolidação de segmentos heterogêneos dentro do ciberespaço.

Smith procura materializar a amplitude do grupo de notícias Usenet, quantificando o número de participantes e de mensagens trocadas, mapeando suas origens e procurando compreender como estes dados colaboram na lógica de construção e hierarquização dos diversos subgrupos que repartem o espaço. Em referência direta com a discussão, Wellman e Gulia enumeraram categorias

programadores de todo o mundo. Kollock aproxima o processo de construção deste *software* de um tipo de relação de troca, na medida em que instaura uma dinâmica social baseada num constante intercâmbio de bens a fim de que se possa manter o processo de colaboração que resultou nesta ferramenta.

Dentro das análises sobre relações estabelecidas nas redes, tanto Watson (na sua investigação sobre comunidades de fãs de música pop), quanto Sá (no seu trabalho sobre listas de discussões sobre o carnaval carioca), distinguem a organização dos debatedores em grupos distintos a partir da separação por certos posicionamentos. Seja na distinção entre aficionados e ouvintes por bandas de *pop-rock*, ou na separação entre colaboradores assíduos para manutenção da tradição do carnaval carioca e participantes esporádicos da folia, ambos demonstram um tipo de segmentação e hierarquização das subdivisões do universo apontado.

Neste sentido, todos estes trabalhos insistem em reafirmar a especificidade da comunicação mediada por computador, sem no entanto, reduzi-la a quaisquer premissas de companheirismo. As tentativas de compreender tais questões de forma mais precisa e pontual pode ser resumida numa perspectiva teórica descrita (Sá 2001) como *netnografias*. Neste sentido, tal referencial busca, a partir do singularidade de cada caso, se distanciar de explicações excessivamente gerais e se aproximar de uma perspectiva teórica “assumidamente focal, experimental, detalhista, interpretativa e aberta à constante revisão”.

Desta maneira, a análise da natureza do espaço se articula com outro referencial a ser considerado. Tendo como ponto de partida as discussões preliminares sobre a relação existente entre as características do meio no tipo de mensagem possível de se produzir (McLuhan 1988), alguns autores tem tentado compreender a especificidade da comunicação no ambiente computacional. Assim, o debate inicialmente se relaciona com a discussão que historicamente apontou os parâmetros básicos dos usos de tais máquinas, tomados inicialmente no sentido da ampliação das capacidades humanas (Bush 1999, Turing 1999), e a partir daí apontando para a questão de aumento da capacidade de comunicação através do estabelecimento de novos meios a partir da tecnologia (Licklider e Taylor 1999).

¹ Um sistema operacional (OS) é um programa que permite ao computador desempenhar tarefas básicas de gerenciamento do sistema, indispensáveis para que qualquer outro *software* possa "rodar" na máquina. A principal diferença do Linux em relação ao principal sistema operacional adotado pelos PCs, o Windows, é ser "livre", ou seja, ter disponível o seu código fonte para que qualquer usuário possa alterá-lo, seja para corrigir erros ou simplesmente adaptá-lo a suas necessidades.

¹ Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.

outros meios poderia ser insuficiente devido a sua potencialidade para confusão ao herdarem questões e respostas que não se adequam ao novo objeto. Neste sentido, Jensen (1999) já demonstrara os problemas com o termo interatividade na CMC, devido a seu excesso de significados, decorrente de seu uso em campos como sociologia, comunicação e informática. No primeiro campo, o termo iria se referir ao conceito clássico de reciprocidade na ação social de dois ou mais indivíduos. Para a comunicação, seria a capacidade do leitor de responder aos conteúdos veiculados pelos meios. Para a informática, iria se tratar do grau de controle do usuário sobre a máquina no uso de interfaces.

Desta maneira, Murray propõe um esquema diverso de análise, que longe de representar um molde definitivo para investigação, apresenta-se como uma ferramenta preliminar de observação a partir de concepções não restritas a outras mídias. Assim aponta o computador como processual, participativo, espacial e enciclopédico. Processual na medida que pode estipular lógicas de ações sucessivas, com causas e efeitos (por exemplo, programas). Participativo na medida em que pode oferecer respostas às nossas ações, ao contrário de um livro ou um rádio no qual podemos apenas atuar de forma passiva. Espacial na medida em que a lógica de organização do meio se define em relação a um ambiente dentro do qual o usuário interage com a máquina, seja operando um videogame ou um sistema de organização de arquivos da interface gráfica. E enciclopédico na medida em que permite reunir grande quantidade de informação de maneira interrelacionada (por *links*). Neste sentido, propõe a idéia de imersão, como forma de caracterizar a importância de se estudar o mecanismo da tecnologia para se compreender o tipo de comunicação que pode ser estabelecida.

Relacionando os elementos destacados com o campo da comunicação, Albuquerque (2002) demonstra como a quantidade de problemas levantados para o modelo tradicional de análise faz com que a idéia de "meio de comunicação" e a o parâmetro EMR fossem colocados em xeque. O autor argumenta que grande parte do campo se estruturou menos sobre o fenômeno da comunicação humana propriamente dita que sobre as tecnologias de mediação para este fenômeno. Demonstra esta posição apresentando uma análise da comunicação no ambiente computacional sobre dois aspectos: a abertura possibilitada pelo modelo muitos-muitos e pela natureza semântica do computador, ao exigir um esforço de comunicação também no sentido usuário-máquina.

da própria máquina: para que o computador possa ser operado, são necessárias ações do usuário que só podem ser processadas a partir de uma prévia desconstrução segundo a lógica do micro, fazendo com que os conteúdos manuseados através das interfaces possam ser decodificados em algoritmos compreensíveis a partir de sua tradução para operações matemáticas, retraduzidas por sua vez para o sistema numérico binário. Tal processo poderia ser descrito através de uma "interação" entre "emissor" e "meio". A discrepância, porém, que essa constatação traz, junto com a pluralidade de atribuições que se oferece ao emissor como descrito no primeiro caso, faz com que o uso do modelo EMR da forma como era compreendido em sua lógica fundamental se torne impensável para a descrição deste fenômeno.

Assim, argumenta que muito da discussão estruturada através da escolha de um problema específico (a transmissão em larga escala) e de um modelo de análise (emissor, mensagem e receptor), na mesma medida em que colaborou para o desenvolvimento de um determinado tipo de questão, fez parecer que todo o campo se restringia apenas aos aspectos que podiam ser abordados através daquela perspectiva. Logo, uma série de objetos podem ter sido simplesmente excluídos de análises, em grande parte, por não se enquadrarem nestes moldes. Afinal, como analisar o telefone, o telégrafo ou o videocassete, a partir do ponto de vista dos "meios de comunicação", considerando questões como emissor, mensagem e receptor? Do mesmo ponto de vista, como recolocar tais questões para a comunicação no ambiente computacional?

Sugerimos que a configuração do ciberespaço, descrita a partir da metáfora de comunidades virtuais, talvez possa oferecer uma alternativa. Acreditamos que o *insight* principal de autores como Rheingold, a despeito de todos os problemas que seu trabalho apresente em outros aspectos, tenha sido associar um mecanismo de disseminação de informação com a organização morfológica de grupos dentro de um determinado espaço, oferecendo a oportunidade de analisar o fenômeno da comunicação não a partir da questão das mensagens trocadas pelos indivíduos a partir de determinado meio, mas sim pelas interações que tais agentes estabelecem entre si.

fenômenos que dizem respeito não a especificidade das ações no que tem de individuais, mas sim às representações daquilo que o grupo possui de específico exatamente enquanto agregado humano. Entre os interesses despertados nos pioneiros do campo está a questão da troca-dádiva, investigada no trabalho clássico de Mauss (1974). O autor aponta como as coletividades obrigam-se entre si em relação ao intercâmbio de bens materiais ou não, de forma a se estabelecer aquilo que o autor chama de “sistema de prestação total”, num compromisso voluntário entre os participantes da ação, mas que de maneira alguma se dá sem o intermédio de rígidas regras de ação.

Partindo de uma leitura de Mauss, mas prosseguindo porém numa interpretação bastante diversa, Levi-Strauss (1982) passa antes pela tentativa de observar a questão da troca-dádiva em algumas ações sociais de nosso tempo, como por exemplo, a troca de cartões em datas comemorativas. O interessante, como demonstra brilhantemente Polanyi (1957) é que as relações de prestações totais apontam para uma organização na circulação de bens que, embora possa ser apontada como um sistema econômico, passa longe do modelo de compreensão oferecido através do molde do mercado.

Podemos apontar como ponto central do trabalho de Mauss a tentativa de organizar um esquema racional do que existe de intrinsecamente social dentro da vida dos grupos, sem portanto, esvaziar o real vivido pelos agentes durante o processo de investigação sociológica (Oliveira 1979). O social, neste sentido, seria analisado como uma instância que aborda circunstâncias que vão além do biológico e do psicológico, ao tratar de questões que definem o grupo não centrado em suas características fisiológicas, nem a partir das particularidades dos indivíduos: o ato social reúne grupos em torno de questões como religião, direito, economia (sem subordinação de elementos), sem também ignorar a possibilidade de coerção que determinadas organizações destes elementos proporcionam (Mauss & Fauconnet 1999). Ao mesmo tempo, os fatos observados são passíveis de análise a partir do momento e que podem ser consolidados em “abstrações”, obtidas a partir do “figurado” (os dados observados e coletados) sem, porém, se fecharem a individualidade das novas modalidades específicas que venham a ser observadas através do abstrato, o que segundo o comentador, se materializaria no “pensado” (Oliveira 1979).

Partindo do princípio, então, de que tal coletivo se forma pela “mistura” entre estes grupos, surge a pergunta: Como eles podem imbricar-se? Uma dos mecanismos é a reciprocidade. (Mauss 1999b:344-346). Na realidade, para Mauss, a idéia de troca não se restringe apenas aos objetos materiais, mas se expande, em direção a troca de “gentilezas, banquetes, ritos, serviços militares, mulheres, crianças, danças, festas” (Mauss 1974:45), definido como um sistema de prestações totais: “Neste, um grupo de homens hierarquizados ou não deve a um certo número de outros homens, parentes ou aliados, que ocupam um lugar simétrico - superior, igual ou inferior, ou diferentes por causa do sexo - toda uma série de prestações morais e materiais ... e mesmo toda uma série daquilo que um homem pode fazer por outro” (Mauss 1999c:457). O ganho importa muito pouco: não são indivíduos, mas sim coletividades que se obrigam (Mauss 1974:44); neste sentido, poderíamos também dizer que não são pessoas que negociam, mas grupos que se contratam. Assim, em fenômenos aparentemente gratuitos, supostamente desinteressados, ou erradamente desconexos se apresentam em um sistema de relações coerentes e obrigadas.

Dentro de todas as opções apresentadas pelo abstrato “troca-dádiva”, o autor aponta o interesse específico por um aspecto: qual o poder da coisa oferecida para que seja dado algo em troca (Mauss 1974:42). Neste sentido, o autor considera três obrigações principais dentro deste sistema: a obrigação de dar, de receber e de retribuir. A obrigação de dar, nas palavras do próprio Mauss, é a “essência” do fenômeno. Na ação de oferecer, os grupos constroem uma obrigação entre si, seja materializada através da figura de um líder que condensa a ação da coletividade, ou através da própria ação face-a-face de toda a comunidade. Assim, aponta como dentre outras coisas, a generosidade relaciona-se com a obtenção de prestígio para o grupo.

A obrigação de receber se estabelece com a mesma força, sendo que os participantes que se negam a tomar para si o que é oferecido passam a ser considerados de antemão perdedores no jogo em que as qualidades do grupo são medidas. Na mesma medida, se negar à segunda obrigação é se

¹ Grupos locais são elementos da sociedade que definem e agregam várias instâncias da vida em grupo. Por exemplo, o privado e o público presente na divisão de famílias que, por sua vez, constituem os grupos para além dos isolamentos

todos os outros bens que recebeu de todos os outros grupos com quem estabeleceu relações.

As obrigações são organizadas de tal forma que o fator “tempo” passa a ser fundamental, uma vez que os contratos são estabelecidos para serem quitados no futuro (Mauss 1974:97-98). Assim, o autor caracteriza a idéia de “prazo”, o que poderia ser descrito como a obrigatoriedade voltada para a manutenção de contratos onde garante-se a estabilidade de um sistema que se propõe a ser infinito. Neste mesmo sentido, as questões do estatuto político dos indivíduos, da respeitabilidade e da “honra” se encontram ligados à sua capacidade de cumprir as obrigações citadas. E, se em alguns casos a execução das obrigações são caracterizadas como competições nas quais a capacidade de cada participante é posta a prova, em outros, o que conta é a quantidade de circunstâncias em que o grupo pode afirmar sua generosidade, sendo ambos os casos uma ocasião revestida de princípios de etiqueta que regulam um tipo de ato considerado nobre.

Neste sentido, o autor aponta dois modelos de análise em relação a reciprocidade: 1) direta e 2) indireta. O primeiro tipo aborda a reciprocidade que obriga integrantes de um mesmo subgrupo *em posições opostas* cortando esta separação pela troca. Como exemplo, o autor aponta as obrigações seladas, em termos de hospitalidade e ajuda militar, a partir do intercâmbio das filhas de cada grupo pela interseção de casamentos entre famílias. Tal ação vai resultar em maridos e irmãos compartilhando obrigações de ajuda mutua entre si: estes cunhados passariam a ser os elementos da reciprocidade direta, pois estando inicialmente isolados em fratrias dispersas, mas sendo de um mesmo subgrupo (neste caso, de sexo: homens e de geração: filhos) se reúnem pela interação do elemento de parentesco. No segundo caso, da reciprocidade indireta, faz-se com que a obrigação seja quitada com outro elemento do mesmo subgrupo, que, porém, pode não estar diretamente envolvido em nenhum processo pela troca.

No exemplo citado de reciprocidade direta, todos os irmãos e maridos estão envolvidos entre si e em relação a família, a partir da mulher que os segundos desposaram, num tipo de reciprocidade selado pela ampla distribuição de casamentos. Tal fato permite reunir diversos homens sobre uma

destas instâncias.

1 Trabalho apresentado no NP08 – Núcleo de Pesquisas Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.

conjunto de indivíduos fica encarregado de fornecer tipos específicos de bens que serão repartidos numa certa ocasião específica a partir de sua acumulação centralizada por alguma função política, militar ou religiosa. Já a domesticidade aborda o fato de que grupos produzem para fornecer sustento aos seus integrantes com a intenção de bastar-se em si mesmos, num tipo de compromisso definido como autarquia. Em certo sentido, organizações baseadas na troca-dádiva tendem a se estruturar através da interrelação destes três elementos.

Neste sentido, aponta como nenhuma destas relações envolve qualquer idéia de uma instância econômica autônoma e como não se deve cair no erro de ver o modelo de mercado nestas relações que pelo seu caráter poderiam ser reduzidas a apenas um dos tipos possíveis de circulação de bens. Seguindo mais adiante, a intenção de Polanyi é desnaturalizar tal molde e demonstrar que este sistema é fruto de uma determinada formação histórica recente. Economia de mercado seria um tipo de organização que começaria a ser desenvolvida no século XVIII e alcançaria seu fase madura no século XIX. Neste sentido, poderia ser dito sobre a idéia de homem econômico (no qual existiria a propensão para negociar e trocar) que “nenhum mal entendido sobre o passado se mostrou tão profético do futuro”, no sentido de apontar a artificialidade de um tipo de modelo que necessitou de grandes transformações na estrutura da sociedade para que pudesse se instalar.

Segundo o autor, se a existência de locais onde pessoas se encontram para trocar objetos é razoavelmente antiga, as leis que os guiam parece ter pouca relação com a autonomização observada na vida contemporânea, na qual comprar e vender com a intenção de alcançar maior proveito e acumular maior riqueza passa a ser uma atividade com finalidade em si mesma. Em larga medida, e existência destas ocasiões de encontro se dá de forma subordinada a laços de reciprocidade e normas de interação social que ocupam o ponto central no que diz respeito a forma como se processa este tipo de organização. A ação de dar/receber/retribuir organiza o processo de circulação num fenômeno em que o econômico e o social não se encontram separados em instâncias distintas. Recapitulando o abstrato troca-dádiva, a questão econômica não está separada das demais instâncias: Economia á parte da sociedade.

podem fazer parte de instâncias religiosas ou militares, mas não são capazes de criar uma única instituição com ações e finalidades isoladas das demais obrigações sociais. Apenas a emancipação da esfera econômica da esfera política iniciou o processo que tornou possível a organização de obrigações sociais subordinadas a um modelo econômico que se justificava por si mesmo. Ao mercado e sua propensão para negociar foi oferecido *status* diferenciado, resultando no desenvolvimento de uma sociedade que pôde resumir os laços de obrigação de seus integrantes a esta nova formação, tão estranha a tudo que até então tinha sido observado.

A ascensão deste tipo de sociedade levaria a crer que todas as relações passariam a ser medidas unicamente por este ponto de vista. Todavia, certas ocasiões em que podem ser observadas a presença do modelo troca-dádiva leva-nos a colocação de Levi-Strauss (1982:102) sobre os vestígios daquilo que chamamos de arcaico: “Uma instituição pode ser arcaica porque perdeu toda a razão de ser, ou porque esta razão de ser é tão fundamental que a transformação de seus meios de ação não foi possível nem necessária”. Assim, o autor irá encontrar tais resíduos, por exemplo, em ocasiões como recepções sociais formais. Observa-se aí que devem existir objetos que existem unicamente para serem oferecidos, idéia que transparece, antes de mais nada, no próprio nome que se usa para se anunciar tais ocasiões, dizendo que alguém “dá uma recepção”. Nas próprias palavras do autor, nestes momentos, “receber é dar”.

A própria substância que é servida, neste caso comida bem diferente do *menu* tipicamente cotidiano, existe tipicamente para desempenhar esta função social: ninguém comeria sozinho alimentos como “o salmão com maionese, o rodvalho com molho *mousseline*, as geleias de *foie gras*”, nem beberia “uma garrafa de vinho velho, um licor raro”, na mesma medida em que não pensaria na degustação de tais iguarias fora do contexto: “a porcelana fina, as pratarias, as tolhas bordadas, preciosamente guardadas nos armários e guarda-roupa familiares”. E acima de tudo, estas ocasiões esperam retribuição por parte do convidado em algum outro momento. O autor oferece outros exemplos, como os presentes de natal, os cartões em épocas especiais, etc, cuja troca resulta em fatos sociais que correspondem a este tipo de relação de reciprocidade que pode ser analisada

seria a troca de cooperação e conhecimento. Já foi abordado que Rheingold encara a CMC como um instrumento de resgate de uma discussão pública considerada perdida e daí exagera este tipo de relação para afirmar um espaço livre dos preconceitos cotidianos.

Assim, Pollock relê a idéia original, categorizando a troca realizada neste ambiente a partir de um conceito de bens públicos, para mais tarde amplia-lo na direção do que chama de bens digitais. Bens públicos teriam a característica de serem não-rivalizantes e não-excludentes. A primeira idéia define situações onde o consumo de uma pessoa não se torna um problema no que diz respeito ao total disponível para outra. A segunda aponta a necessidade de garantir acesso ao bem por todos os indivíduos. Manter este tipo de distribuição passa pela garantia de motivação e de coordenação. O primeiro ponto assegura a participação de todos os indivíduos não apenas no momento de usufruir do que é oferecido, mas também na colaboração pela renovação constante de provisões. Já a questão de coordenação se refere ao esforço dos participantes para garantir que se construa e mantenha o circuito de distribuição destes bens.

Bens digitais são apresentados como um tipo de objeto composto não por matéria, mas sim por informação, circulando em um ambiente composto por “1) uma rede 2) de informação 3) digital”, radicalizando, de certa forma, as questões colocadas sobre o que poderia ser considerado como “bem público”. Praticamente qualquer peça de informação apresenta a possibilidade de ser copiada perfeitamente, sem prejuízo para o original, o que representaria mudanças no conceito de custos e de funcionalidade de produção. Em relação a questão dos custos, Kollock, além da óbvia possibilidade de barateamento na circulação da informação, traz o debate também para o âmbito da propriedade intelectual e dos choques que envolvem a questão da remuneração deste tipo de produto¹.

¹ Trabalhos como o de Vicente (2002) também abordam a questão, tentando demonstrar a artificialidade deste determinado tipo de organização dos direitos individuais sobre o conhecimento. Em grande parte, o sistema de registro e transmissão de criações tecnológicas se baseia em um tipo específico de noção de propriedade intelectual, que passa pela diferenciação de valor entre cópia e original na medida que hierarquiza ambos. Parte de um modelo de estruturação da propriedade individual do trabalho - neste caso trabalho mental - que possui estreita semelhança com a construção das idéias liberais que consolidaram a sociedade moderna. O autor aponta o caráter público de certos tipos de conhecimento, como do meio acadêmico, em que a questão da propriedade e originalidade ainda é central, embora seja autorizado o uso, reapropriação, ampliação e crítica dos resultados que circulam neste tipo de universo deste que o autor esteja sempre

1 Trabalho apresentado no NPO8 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.

indivíduos que trocam arquivos através destes programas formam um tipo de comunidade virtual um tanto diversa se comparada com os casos já estudados, centrados em investigações onde os participantes interagem a partir de questões destacadas em focos temáticos. No nosso caso, os grupos, no momento em que compartilham do elo central que os une, travam relações basicamente anônimas, baseando-se assim no compromisso estruturado em função de elo de dar/receber/retribuir para que a interação entre os grupos possa produzir tal “sociedade”.

A reciprocidade possibilita, então, compreender a constituição de um espaço estável a partir do qual o grupo pode ter acesso ao fluxo de objetos que, em última análise, o sustenta: cada membro do ambiente assume a obrigação de dar e retribuir seus mp3, mpeg, jogos, pdf, etc, para que haja comunidade. Como apontam os pesquisadores do Xerox Palo Alto Research Center, Adar e Huberman (2000), uma grande preocupação dos desenvolvedores é exatamente o *free-ride*, ou seja: o ato de usar os programas de troca sem na realidade colocar a disposição nenhum arquivo. Assim, ambos demonstram - o que deve ser notado com grande interesse não apenas pelos números, mas sim pela veemência com que apontam a importância do compartilhamento - que 70% dos usuários, no período em que a pesquisa foi elaborada, faziam *free-ride*, a despeito do fato de que mais de 50% do que era trocado vir apenas de 1% dos usuários conectados.

Da mesma maneira, os *sites* do Bearshare e da LimeWire trazem críticas a usuários que fazem *download* em sites que oferecem acesso à rede do Gnutella, na medida em que tais páginas permitem a obtenção de arquivos sem a participação no ciclo de intercâmbio: não é necessário oferecer nada para, neste caso, se obter os mp3, mpeg, etc que circulam através do protocolo. Tais atos são encarados como danosos ao sistema por não contribuírem, também, com mais pontos de expansão para a rede: basta destacar que, segundo o próprio texto, tais usuários estariam “drenado os recursos da comunidade”. Da mesma maneira, a expectativa de desenvolvimento do protocolo é colocado lado-a-lado com a dependência de ampliação do número de participantes: o argumento é que, quanto mais pessoas, mais rapidamente os potenciais da rede poderão ser realizados, na medida em que a

identificado.

abordava a forma pela qual se realizavam distribuições globais a partir de uma concentração inicial de riquezas obtida pela cessão de comidas, artefatos, armas, etc, traz consigo também a idéia de divisão de trabalho entre diferentes membros de uma comunidade. No ambiente virtual, tal divisão pode ser observada na diferença entre usuários e desenvolvedores. De certa maneira, se estipula uma participação diferente para aqueles que constroem o aperfeiçoamento do sistema e os demais, que participam como peças de comunicação – fundamentais, é certo – para o funcionamento do sistema, através da rede de pontos que oferecem e dos conteúdos que fazem circular.

Da mesma maneira, a divisão destes dois grupos traz a necessidade de retomar os modelos direto e indireto de reciprocidade. Pode-se apontar grande parte das trocas realizadas como estando dentro do âmbito indireto, uma vez que se supõe como hipótese inicial que elas envolvem na sua maioria usuários. Da mesma maneira, a interação dentro do modelo direto entre usuários e desenvolvedores constitui outro momento importante dentro do sistema, por envolver a divisão de funções e a diferenciação de grupos dentro do ambiente.

Em complementação a estes dois fenômenos poderia ser destacada a questão de que o ambiente digital propõe-se a se desenvolver de forma semelhante à apresentada durante a discussão sobre a autarquia. Observando a relação entre a troca de arquivos e o mercado tradicional de entretenimento, poderíamos reler a idéia de pirataria como uma tentativa do ambiente virtual de tentar se valer por si mesmo, sem relação às normas tradicionais de circulação deste tipo de mercadoria, e observar, daí, um dos pontos centrais de disputa, por exemplo, relativas a direitos autorais. De certa maneira, parece estar em jogo a expectativa de que qualquer artista possa ter acesso ao público sem depender da interferência dos monopólios da comunicação e que este mesmo público possa estar livre da influência da publicidade, aliado a uma forma de burlar os mecanismos convencionais de aquisição de bens, por serem considerados injustos devido a preços incondizentes com o que oferecem, com sua lógica de distribuição organizada em função de questões de vendagem, etc.

Conclusão

Procuramos apontar como análises específicas sobre reciprocidade já realizadas pelas ciências sociais podem ser reutilizadas no contexto da comunicação no ambiente computacional, proporcionando ferramentas que permitam apontar soluções para os problemas trazidos para a comunicação através destas novas tecnologias no que diz respeito a metodologias de análise.

- ALBUQUERQUE, Altonso de (2002). Os Desafios Epistemológicos da Comunicação Mediada por Computador. Trabalho encaminhado a Compos 2002.
- BURKHALTER, Byron (1999). "Reading Race Online: discovering racial identity in Usenet discussions", em Smith, Marc & Kollock, Peter (org). *Communities in cyberspace*. New York: Routledge
- DUVAL SMITH, Anna (1999). "Problems of conflict management in virtual communities", em Smith, Marc & Kollock, Peter (org). *Communities in cyberspace*. New York: Routledge
- KARADY, Victor (1972). "Presentación de la edición" em MAUSS, Marcel. Obras vol. 1. Barcelona: Ed. Barral.
- KAY, Alan & GOLDMAN, Adele (1999). "Personal dynamic media", em Mayer, Paul (org). *Computer media and communication*. New York: Oxford.
- KOLLOCK, Peter (1999). "The economics of online cooperations", em Smith, Marc & Kollock, Peter (org). *Communities in cyberspace*. New York: Routledge.
- KOLLOCK, Peter & SMITH, Marc (1999). "Introduction", em Smith, Marc & Kollock, Peter (org). *Communities in cyberspace*. New York: Routledge.
- JENSEN, Jens (1999). "Interactivity - tracking a new concept in mídia and communications studies", em Mayer, Paul (org). *Computer media and communication*. New York: Oxford
- LANDOW, George P. (1997). "Que puede hacer el crítico?", em Landow, George (org). *Teorias del Hipertexto*. Barcelona: Paídos Ibérica
- LEVI-STRAUSS, Claude (1982). "O Princípio da Reciprocidade" em Estruturas Elementares do Parentesco. Petrópolis: Vozes.
- LEVY, Pierre (1999). *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed 34.
- LEVY, Pierre (1993). *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- LICKLINDER, J.C.R. & TAYLOR, Robert (1999). "The computer as a communication device", em Mayer, Paul (org). *Computer media and communication*. New York: Oxford, 1999
- MACKINNON, Richard (1997). "Punishing the Persona: Correctional strategies for the virtual offender", em Jones, Steven (org). *Virtual Culture*. London: Sage Publications.
- MAUSS, Marcel (1974). "Ensaio sobre a dádiva" em Sociologia e Antropologia vol.2. São Paulo: EPU.
- MAUSS, Marcel e FAUCONNET, Paul (1999a). "Sociologia" em Ensaio de Sociologia. São Paulo: Ed. Perspectiva
- MAUSS, Marcel (1999b). "Coesão Social nas Sociedades Polísegmentares" em Ensaio de Sociologia. São Paulo: Ed. Perspectiva
- MAUSS, Marcel (1999c). "Parentescos de Gracejos" em Ensaio de Sociologia. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- MCLUHAN, Marshal (1988). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultriz.
- MITRA, Amanda (1997). "Virtual Commonality: Looking for the Índia in the Internet", em Jones, Steven (org). *Virtual Culture*. London: Sage Publications.
- MURRAY, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: the Future of the Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- O'BRIEN, Jodi (1999). "Writing in the body: gender (re)production in online interaction", em Smith, Marc & Kollock, Peter (org). *Communities in cyberspace*. New York: Routledge.
- OLIVEIRA, Roberto C. de (1979). "Introdução a uma leitura de Mauss", em Série Grandes Cientistas Sociais v. 11: Introdução. Rio de Janeiro: Ática.
- POLANYI, Karl (1957). *The Great Transformation, The Political and Economic Origins of our time*. Boston: Beacon Press.
- REID, Elizabeth (1999). "Hierarchy and power: social control in cyberspace", em Smith, Marc & Kollock, Peter (org). *Communities in cyberspace*. New York: Routledge.
- RHEINGOLD, Howard (1993). *Virtual Communities: Homesteading on the eletronic frontier*. Reading, MA. Addison-Wesley.
- RITTER, Jordan (1991). *Why Gnutella Can't Scale. No, Really*. <http://www.darkridge.com/~jpr5/doc/gnutella.html>

João Martins

Endereço: Rua Ubaldino de Amaral 90/1308 – Centro – RJ

CEP: 20231-020

E-mail: bjorn@ranaur.net

Fone: (21) 2508-8404