



Software Livre e Práticas Colaborativas: Uma Análise das Comunidades Ubuntu e Slackware¹

Murilo Bansi MACHADO²
Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, SP

RESUMO

Este artigo chama a atenção para a importância dos estudos de software na comunicação, dando especial destaque a um objeto específico: o software livre. Pretende-se salientar o modo de produção desse tipo de software, que se fundamenta em práticas colaborativas e na produção entre pares. Para isso, recorre-se aos *software studies* de Manovich (2008) e discorre-se acerca do “ecossistema da colaboração” com base nos estudos de Raymond (1998), Himanen (2001), Lévy (1998) e Benkler (2006), entre outros. Por fim, faz-se uma análise comparativa de duas comunidades de software livre, uma comercial e uma não-comercial (Ubuntu e Slackware), com base em dados colhidos em investigações em fóruns, listas de discussão e redes sociais da web; em visitas a blogs e a páginas pessoais; bem como em entrevistas com membros das comunidades.

PALAVRAS-CHAVE: estudos de software; software livre; cultura hacker; comunidades on-line

Introdução

Nos momentos finais do século XX, a sociedade passou a ter contato com uma nova dimensão em sua própria cultura. Segundo Manovich (2008), essa dimensão está, acima de tudo, nos programas de computador (softwares) e em suas aplicações e ferramentas usadas para criar conteúdos, acessar objetos de mídia, comunicar-se em rede, compartilhar e publicar informações, interagir, manejar conhecimentos, entre outros.

Em pouco mais de uma década, as (cada vez mais) novas tecnologias da informação e da comunicação (TICs) deixaram de ser aparatos culturalmente invisíveis para se tornar ferramentas capazes de condicionar ou, por vezes, determinar culturas muito próprias. Nesse cenário, os softwares assumem um papel central na medida em que dão vida às máquinas, tornando-as aptas a serem manipuladas pelos mais diversos

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 3º ano do Curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero, email: murilobm@uol.com.br



tipos de usuários. Deixam de ser, portanto, apenas mais um objeto nos meandros do fazer comunicacional para se tornar um agente fundamental desse processo.

Dessa forma, mais do que divagar sobre a ubiquidade dos programas de computador e de suas funcionalidades, convém atentar para o modo como eles se inseriram e ainda se inserem na sociedade contemporânea, bem como para as transformações decorrentes dessa inserção, uma vez que o “software reajusta e reformula tudo aquilo a que ele é aplicado³” (MANOVICH, 2008, p.14).

Assim sendo, é preciso pensar no software como:

uma camada que permeia todas as áreas das nossas sociedades contemporâneas. Portanto, se nós quisermos entender nossas técnicas contemporâneas de controle, comunicação, representação, simulação, análise, decisão – a produção, a memória visual, a escrita, e a interação, nossa análise não pode estar completa até que consideremos essa camada de software (MANOVICH, 2008, p. 7).⁴

Por isso, quaisquer que sejam os objetos em que mantêm seus focos, as disciplinas que lidam com as sociedades contemporâneas e suas culturas passaram a ter de se voltar aos softwares e às maneiras como eles influenciam os meios em que estão colocados, assim como aos modos como tais meios, por sua vez, exercem interferência no uso, na produção e na disseminação dos programas de computador.

Como uma dessas disciplinas, a Comunicação é uma das áreas mais propícias para teorizar acerca dos softwares, sobretudo porque: 1) o advento das tecnologias digitais alterou a quase totalidade dos processos comunicacionais vigentes, desde a produção até a transmissão de conteúdos, sendo que boa parte da comunicação realizada nos dias atuais se dá por meio de softwares; 2) para os comunicadores, o software se configura como um intermediário, uma mídia de transporte. Com isso, é de suma importância que se indague: até que ponto esses novos intermediários da comunicação são capazes de interferir na ação comunicativa? Em que medida um emaranhado de linhas de código, a depender de sua natureza, pode limitar a comunicação? Em face da importância dos estudos alusivos ao tema, trataremos aqui do modo de produção e das práticas culturais referentes a um tipo específico de software: o software livre.

³ Tradução livre: “Software re-adjusts and re-shapes everything it is applied to”.

⁴ Tradução livre: “A layer that permeates all areas of contemporary societies. Therefore, if we want to understand contemporary techniques of control, communication, representation, simulation, analysis, decision – making, memory, vision, writing, and interaction, our analysis can't be complete until we consider this software layer”.



Este artigo é fruto de uma pesquisa de iniciação científica desenvolvida no ano de 2008 junto ao Centro Interdisciplinar de Pesquisa da Faculdade Cásper Líbero – sob orientação do Prof. Dr. Sergio Amadeu da Silveira –, em que se investigou a dinâmica interna de quatro comunidades de software livre com foco na realidade brasileira. Durante o período de oito meses, por meio de investigações em fóruns, listas de discussão, redes sociais; de visitas a blogs e a páginas pessoais; bem como de entrevistas com membros das comunidades, constatou-se a existência de uma nova natureza de engajamento e de organização que compreende elementos próprios. Neste texto, primeiramente, traçaremos considerações sobre as práticas colaborativas e o ecossistema da colaboração para, em um segundo momento, dedicarmos atenção a duas grandes comunidades – uma comercial e uma não-comercial.

Software livre e ecossistema da colaboração

Vive-se em uma era em que a informação, cada vez mais, mostra-se como a base para a organização da vida social e política. Nesse contexto, os softwares são os bens intangíveis cuja função é organizar e classificar as informações do que (CASTELLS, 2005) chamou de “sociedade da informação”. Mas, ao mesmo tempo, eles são compostos por informações – seqüências de linhas de código que, quando interpretadas e executadas por uma máquina virtual ou um processador, fazem com que a máquina assuma determinado comportamento. O software livre é caracterizado pela natureza de suas linhas de código, de modo que a elas são conferidas quatro grandes liberdades, a saber: a liberdade de uso (n. 0), de cópia (n. 1), de adaptação (n. 2) e de redistribuição (n. 3). Isso significa que qualquer software livre pode ser acessado, modificado e reproduzido de maneira irrestrita e gratuita, desde que o produto final oriundo de quaisquer alterações carregue consigo essas quatro liberdades citadas.

De modo geral, pode-se dizer o processo de produção de um software livre se dá de maneira aberta, colaborativa e descentralizada, e ele fica sob os auspícios de uma comunidade de voluntários – os hackers, em sua maioria. Trata-se do oposto daquilo que se verifica na produção de um software proprietário, em que as empresas geralmente monopolizam todo o processo. Contando com diretores, executivos e chefes, essas empresas se valem de uma hierarquia conceitual organizada para produzir programas de computador cujas informações contidas em seus códigos-fonte manter-se-



ão aprisionadas, ou seja, não é possível acessá-las, e a única liberdade que pode haver em torno delas é a de uso.

Eric S. Raymond (1998a) classifica esses dois modelos diametralmente opostos como “catedral” e “bazar”. Catedral faz alusão a uma rígida estrutura de planejamento e esforço praticada por uma pequena equipe de desenvolvedores sempre atenta aos objetivos e ao cronograma. Já o bazar diz respeito a uma forma descentralizada e transparente de se trabalhar, praticada por desenvolvedores voluntários distribuídos em vários cantos do mundo que usam a internet como principal meio de comunicação. Inspirados pela informalidade de um bazar, esses desenvolvedores se unem em comunidades de acordo com seus interesses e, nelas, trocam informações relevantes a respeito do trabalho a ser desenvolvido.

Nesse sentido, uma comunidade de software livre se configura como uma grande “inteligência coletiva” dotada das ferramentas que habitam as esferas do ciberespaço – de acordo com conceito elaborado por Lévy (1998), para quem é fundamental admitir o aprendizado recíproco como mediação das relações entre os homens. Nessas comunidades, favorece-se o compartilhamento de experiências:

Quem é o outro? É alguém que sabe. E que sabe coisas que eu não sei. [...] Mas como nossas zonas de inexperiência não se justapõem ele representa uma fonte possível de enriquecimento de meus próprios saberes. Ele pode aumentar meu potencial de ser, e tanto mais quanto mais diferir de mim. Poderei associar minhas competências às suas, de tal modo que atuem melhor juntos do que separados (LÉVY, 1998, p. 27).

Partindo do pressuposto de que o conhecimento não é propriedade de ninguém, hackers se deram conta dos inequívocos proveitos que podem ser extraídos do pensamento conjunto em um ambiente de rede. Como a cada um é familiar um assunto, uma idéia, uma aptidão, uma inteligência, essa união de saberes trazem viço e legitimidade ao software livre, que vê engendrado todo o seu processo de produção e de depuração de erros, uma vez que muito mais pessoas podem nele se envolver, criando um verdadeiro ecossistema da colaboração.

Hackerismo e natureza das práticas colaborativas

Conforme se pontuou, os projetos de software livre não se sustentam por regras mercadológicas. Por esse motivo, seus colaboradores – que podem ser, além dos



hackers (programadores de códigos), tradutores, pessoal de arte, documentadores, os que trabalham na triagem de erros (*bugs*), na segurança do sistema etc. – não desempenham tarefas porque elas lhes foram impostas, nem tampouco porque estão sendo pagos por isso. Ao contrário, os voluntários se sentem atraídos pela liberdade de contribuir com qualquer projeto pelo qual tenham interesse sem se preocupar em pedir permissão para tal. Segundo Himanen, “hackers [...] acreditam que o fator organizacional fundamental não é nem o trabalho nem o dinheiro, mas a paixão e o desejo de criar, juntos, algo que seja valioso em termos sociais” (HIMANEN, 2001, p. 58).

Há, ainda, várias outras hipóteses que tentam dar conta das motivações que regem os trabalhos voluntários em comunidades de software livre. É certo que muitos se envolvem nesse tipo de voluntariado simplesmente porque nele encontram um meio interessante e divertido de passar o tempo. Já outros preferem fazê-lo porque identificam no software livre muitas das causas sociais relativas à liberdade de informação e à inclusão digital, sentindo-se impelidos a colaborar de algum modo. Há, inclusive, quem o faça para ajudar os amigos que já estão envolvidos em determinados projetos. De qualquer maneira, uma vez imersos no espírito e na filosofia que envolvem as comunidades, os indivíduos entram em um universo no qual passam a vigorar as formas motivacionais de interação social. Ali, encontram uma vasta divisão de tarefas encaminhadas por várias equipes, que são dotadas de muitas vozes ativas, de modo que é possível encaixar em alguma delas seu tipo de habilidade, nível de entendimento e, naturalmente, área de interesse.

Raymond (1998b) e Himanen (2001) acreditam que os colaboradores são estimulados pelo poder do reconhecimento individual. Na maior parte das comunidades, duas das quais se farão notáveis neste artigo, impera uma cultura arraigada na meritocracia, e os membros são respeitados em função da qualidade do trabalho que desempenham, tendo seus nomes tanto mais conhecidos quanto admirados à medida que contribuem com mais linhas de código, respondem a mais dúvidas em fóruns e listas de discussões, solucionam mais problemas de programação, ajudam na divulgação da comunidade ou do software. Enfim, colaboram continuamente.

Nessa linha, Benkler (2006) acrescenta que a estrutura dominante por trás dessas práticas reside na possibilidade de colher os frutos que decorrem da construção de relações sociais em meio ao trabalho. Relacionando-se uns com os outros, os membros



trabalham no sentido de desfavorecer a existência de relações subordinantes-subordinados, alimentando um clima propício ao trabalho criativo.

Já quanto às práticas colaborativas, Benkler (2006) qualifica esse novo modo de organizar a produção – fundamentado na descentralização do trabalho e nas vontades pessoais – como “*commons-based peer production*”, isto é, produção entre pares baseada naquilo que é público, comum a todos:

O software livre oferece uma oportunidade de vislumbrar um desafio mais básico e radical. Ele sugere que o ambiente de redes torna possível uma nova modalidade de organização da produção: radicalmente descentralizada, colaborativa, e não-proprietária; baseada na partilha de recursos e produtos entre indivíduos amplamente distribuídos e intimamente conectados que cooperam entre si sem confiar em sinais de mercado ou em comandos de gerência. Isso é o que chamo de “*commons-based peer production*” (BENKLER, 2006, p. 60).⁵

Assim, a já citada liberdade de interagir de maneira independente com projetos e pessoas revela-se a base das eficiências singulares na era da “produção entre pares”. Uma vez que os indivíduos agem de acordo com suas vontades e há a formação de um ambiente mormente descentralizado, as ações se darão de forma coerente e simbiótica porque os próprios agentes poderão expressar seus intentos e suas áreas de interesse, assim como tornarão públicos os modos como pretendem desempenhar suas incumbências. Compreender-se-ão os desejos alheios e tornar-se-á possível direcionar os a maior parte dos comportamentos para que estes se coordenem em torno de um objetivo comum.

Por fim, deve-se ressaltar que a natureza dessas práticas é constantemente fomentada pelo ambiente de redes em que estão inseridas. Segundo Silveira (2004), não seria um exagero afirmar que, sem a internet e a comunicação aberta mediada por computador, dificilmente se teria um ambiente de tal forma propício e necessário às práticas colaborativas. As potencialidades da rede com relação a esse aspecto também são descritas por Castells (2003):

⁵ Tradução livre: “Free software offers a glimpse at a more basic and radical challenge. It suggests that the networked environment makes possible a new modality of organizing production: radically decentralized, collaborative, and nonproprietary; based on sharing resources and outputs among widely distributed, loosely connected individuals who cooperate with each other without relying on either market signals or managerial commands. This is what I call “*commons-based peer production*”.



Só uma rede de centenas de milhares de cérebros trabalhando cooperativamente, com divisão do trabalho espontânea, e coordenação maleável, mas eficiente, poderia levar a cabo a tarefa extraordinária de computadores cada vez mais potentes interagindo por meio da internet (CASTELLS, 2003, p.41).

Dessa maneira, tendo abordado até aqui como se estabelece, em linhas gerais, o modo de produção de um software livre, bem como levantado aspectos relevantes quanto ao funcionamento das comunidades, passa-se, pois, ao estudo e à análise comparativa de duas comunidades específicas. Comunidades essas que são de grande representatividade no Brasil, seja por sua dinâmica de trabalho, pela atividade de seus adeptos, pelo modo como se organizam etc.

Comunidades: breve histórico e critérios de análise

As comunidades aqui estudadas são de “distribuições” de núcleo GNU/Linux. Entre os softwares, existem aqueles que são aplicativos comuns do sistema – tais como editores de texto, clientes de e-mail, comunicadores instantâneos, editores de imagem, navegadores etc. – e aqueles que são sistemas operacionais. Um sistema operacional é o “software dos softwares”, ou seja, é ele que mantém os softwares menores, os aplicativos, e permite que estes sejam acessados. As distribuições mantidas pelas comunidades de que trataremos são sistemas operacionais desenvolvidos sobre o software livre Linux.⁶

Como veremos, é possível dizer que o mundo *open source* está longe de ser homogêneo. Até então, pontuamos alguns elementos genéricos que, em linhas gerais, servem como base para o estudo de duas grandes comunidades: Ubuntu e Slackware. Isto posto, faremos, em primeiro momento, um breve histórico sobre elas, que será seguido de uma análise pautada nos seguintes critérios: hierarquias e relações de poder; a figura do porta-voz; e o conceito de “liberdade” sob a ótica das comunidades.

⁶ Em linhas gerais, o Linux, sistema operacional de software livre mais usado no mundo, foi criado pelo finlandês Linus Torvalds em agosto de 1991. Estudante de ciências da computação, Torvalds queria usar em seu computador um sistema do tipo Unix (software proprietário à época desenvolvido pela AT&T). Dada a falta de recursos para tal, ele começou a desenvolver seu próprio sistema como trabalho de conclusão de curso da faculdade. Quando começaram a surgir as dificuldades nesse trabalho, Torvalds divulgou o código-fonte daquilo que já havia feito em um grupo de discussão na internet, pedindo ajuda a outros programadores. Em pouco tempo, uma vasta gama de colaboradores se mobilizou em torno do sistema, formando uma comunidade de dimensões mundiais.



1. Ubuntu Linux

A distribuição Ubuntu é uma das grandes responsáveis por romper com o mito de que sistemas de núcleo GNU/Linux são manipulados apenas por hackers ou peritos em informática. Lançada em 20 de outubro de 2004 sob o codinome “warty”, ela é mantida pela Canonical Ltd – empresa fundada pelo sul-africano Mark Richard Shuttleworth com sede na Ilha de Man e voltada à promoção de softwares livres. Ela sustenta a Ubuntu de diversas formas, desde financiando desenvolvedores e mantenedores do sistema em diversos cantos do mundo até enviando gratuitamente mídias (CDs) contendo o sistema operacional para qualquer parte do planeta. Por ser suportada por uma empresa, a Ubuntu é um exemplo de distribuição comercial. Contudo, isso não significa que não haja, além da empresa, uma comunidade muito significativa em torno do sistema.

Atualmente, a Ubuntu é a distribuição de núcleo GNU/Linux mais usada no mundo, e isso pode ser explicado pelo seu lema: “Linux para seres humanos”. O sistema, cujo nome significa “humanidade para todos” em um dialeto sul-africano, é deveras intuitivo e repleto de interfaces gráficas, sendo projetado para que qualquer pessoa seja capaz de usá-lo, independentemente do nível de conhecimento em informática ou da nacionalidade.

2. Slackware Linux

A Slackware, por sua vez, é um grande exemplo de distribuição não-comercial – sendo, além disso, a mais antiga mantida por uma comunidade. Sua criação data de 16 de Julho de 1993, quando o estadunidense Patrick Volkerding graduou-se em Ciências da Computação pela Universidade Estadual de Minnesota e lançou a versão 1.0.0. Volkerding é uma espécie de mito para usuários e desenvolvedores da distribuição (*slackers*), que se referem a ele como “o homem” ou BDFL (Benevolent Dictator For Life, ou Ditador Vitalício Benevolente). Além disso, a frase: “Só Slackware é Linux e Patrick Volkerding, o seu profeta” pode ser encontrada em muitos fóruns, listas de discussão, comunidades do Orkut, blogs e páginas pessoais relacionados à Slackware.

Nas primeiras versões da distribuição, Volkerding trabalhou sozinho no projeto e, apenas em um segundo momento, aceitou a ajuda de outros desenvolvedores, que ainda hoje poucos. Já o nome que escolheu é originário do próprio termo “skack” que,



embora seja uma designação em inglês para “preguiçoso” ou “folgado”, deriva de um conceito cunhado pela Igreja do Sub-gênio (entidade fictícia da qual Volkerding faz parte) que pode ser traduzido por “senso de liberdade, independência e originalidade para alcançar suas metas pessoais”.

Hierarquias e relações de poder

Slackware e Ubuntu organizam-se de modo distinto, a começar pela periodicidade com que lançam novas versões de seus sistemas. Ao passo que a Ubuntu o faz sempre a cada seis meses, invariavelmente, os *slackers* orgulham-se ao dizer que “o novo Slackware será lançado quando estiver pronto”.

Para tanto, em ambas as distribuições, há uma série de times que desempenham tarefas específicas. Na Ubuntu, temos: Conselho Brasil (órgão máximo que representa a comunidade brasileira); Documentação, Tradução, Planeta (um agregador de informações postadas em blogs dos membros da comunidade), Segurança, Ubuntu Games, Fóruns, Distros (que cuida das distribuições oficiais derivadas do Ubuntu) e Grupos Regionais (as representações nos estados). No Slackware, os times não são claramente discriminados, até porque são poucos os envolvidos nesse processo.

Em essência, cada time tem seu próprio líder, cuja tarefa é, além de meramente coordenar os trabalhos, manter os colaboradores ativos e motivados em suas tarefas. Nesse aspecto, a diferença fundamental entre as duas comunidades é a de que, enquanto na Ubuntu esse processo é mormente aberto e descentralizado, na Slackware, isso se dá de forma mais concentrada nas mãos de Patrick Volkerding, já que nada entra no sistema sem seu expresso consentimento.

Assim, para os *slackers*, um processo de produção menos aberto é a garantia de excelência.⁷ Muito embora a comunidade seja bem vasta – incluindo, dessa forma, seus usuários e divulgadores em todo o mundo –, os programadores que têm acesso direto aos códigos do sistema formam um grupo com cerca de dez pessoas. Além disso, a

⁷ Esse tipo de hierarquia, no entanto, difere muito das hierarquias conceituais organizadas encontradas, por exemplo, nas grandes empresas. Nas comunidades, os líderes têm poder limitado, cabendo-lhes as determinações de incentivar os desenvolvedores, incitando-os a continuar colaborando, e de decidir quais contribuições serão definitivamente aceitas e incrementadas ao software. Mas, caso alguma resolução se faça equivocada aos olhos da comunidade, nada impede que os membros abandonem o projeto e seu líder, passando a trabalhar em um software independente com base no mesmo código (chamado “*fork*”) – lembrando que as licenças de registro dão margem a isso –, construindo uma nova comunidade que satisfaça seus novos anseios.



barreira de entrada para um usuário iniciante é um pouco maior quando comparada à de outras comunidades, o que reflete, de certa forma, um processo hierárquico mais definido. Em fóruns e listas de discussões da Slackware, é comum ver as letras RDFM para perguntas feitas por quem está começando a usar a distribuição. O significado disso (*read the fucking manual*), em tradução bem polida, é “leia a porcaria do manual”, reforçando o fato de que, para ser um *slacker*, é preciso, antes de qualquer coisa, ler tudo sobre a distribuição, para só depois estar em um “nível hierárquico” compatível com o dos outros usuários.

Na Ubuntu, em contrapartida, é bem mais fácil colaborar. Por meio da ferramenta Launchpad,⁸ usuários iniciantes podem se cadastrar e já começar trabalhando em serviços mais simples. A barreira de entrada para os iniciantes também é menor, de modo que é comum encontrar respostas bem elementares, com instruções bem claras em passo-a-passo nos fóruns e listas de discussão da comunidade. Quem já é membro da Ubuntu faz questão de que não haja a idéia de hierarquias, e muitos dedicam parte de seu tempo respondendo e-mails pessoais com dúvidas de usuários que têm dificuldades com o sistema e não dispõem de tempo para ler sua documentação.

O conceito de “liberdade” sob a ótica das comunidades

Há vários motivos que podem ser levados em conta por aqueles que optam por usar um software livre, mas três deles são dignos de nota – os motivos técnicos, os sociais e os financeiros. Estes últimos são bem compreensíveis: há quem não queira ou não possa pagar pelo alto preço das licenças e, por isso, passa a usar softwares livres, que estão gratuitamente disponíveis na rede. Isso, no entanto, acomete mais as grandes empresas, em que o número de computadores é elevado e é preciso adquirir muitas licenças.

Nos casos mais elementares de usuários finais e membros das comunidades de software livre, os dois primeiros discursos (técnicos e sociais) costumam prevalecer – ora se complementando, ora sendo antagônicos. Aqueles que acreditam nos aspectos sociais estão preocupados com as questões implícitas no ato de usar um software livre – ato que, por essência, denotaria independência das licenças proprietárias impostas pelas

⁸ Conjunto de aplicações na plataforma web usado no desenvolvimento de programas de código aberto, controlando tarefas e facilitando todo o processo de colaboração.



grandes corporações. Esses defensores estão, em grande parte, envolvidos em vários projetos de inclusão digital em comunidades desfavorecidas

Já quem defende os aspectos técnicos portam uma visão que se baseia unicamente na excelência técnica do software, ou seja: deve-se usar software livre simplesmente porque é melhor. Para esses indivíduos, o conceito de “liberdade” está em poder acessar alterar o código-fonte dos programas a fim de assegurar maior eficiência ao sistema. Nesse aspecto, também há uma diferença de postura entre a Slackware e a Ubuntu.

Como se pontuou, a Ubuntu produz um sistema intuitivo e repleto de interfaces gráficas. Para a comunidade, a liberdade relaciona-se com a universalização do sistema, isto é: quanto mais pessoas puderem usá-lo, melhor e mais livre ele será, sendo que o lema “linux para seres humanos” corrobora esse princípio.

Não é o mesmo que ocorre com o sistema produzido pelos *slackers*, que apostam na simplicidade ao elaborarem a distribuição. Mas “simplicidade”, neste caso, não significa facilidade de uso, de modo que está mais relacionada aos elementos gráficos. Boa parte dos comandos no Slackware precisam ser feitos por meio de linhas de códigos, pois não há gráficos para a totalidade das funções. Movida pelo princípio KISS (*keep it simple stupid*, ou “mantenha isso simples, estúpido”), a comunidade acredita que, quanto mais interfaces se sobrepuserem ao código, mais distante o usuário estará do verdadeiro sistema, podendo perder o controle sobre ele. Nesse sentido, para os *slackers*, os usuários estarão livres apenas quando tiverem todo o domínio sobre o software, manipulando-o da forma como convier.

A figura do porta-voz

Como último critério de análise, vale dizer que os porta-vozes são, acima de tudo, os representantes informais das comunidades. São membros que, depois de algum tempo de dedicação ao projeto da distribuição, foram capazes de angariar um misto de respeito e admiração por parte dos outros colaboradores, que se vêem representados. Em muitos casos, os porta-vozes não são apenas os desenvolvedores mais ativos, os tradutores mais competentes, ou os documentadores que fizeram manuais mais precisos e completos. Em efeito, eles são aqueles que mais se identificaram com a filosofia das distribuições, estando apto a falar por elas.



Na Slackware, o nome mais conhecido, evidentemente, é o de Patrick Volkerding, fundador e grande líder da distribuição. Há 16 anos, ele mantém alguns desenvolvedores e uma vasta gama de adeptos do sistema, que, desde sua criação, já teve mais de trinta versões. Na realidade brasileira da Slackware, o *nick* mais conhecido é o de “Piter PUNK”, alcunha usada por Roberto Freires Batista. Roberto é um dos mais antigos usuários da distribuição e um daqueles poucos desenvolvedores que têm acesso direto ao sistema de forma oficial (e o único brasileiro nessa posição). Ele, que também representa a comunidade em diversos eventos, é o responsável pela revista eletrônica da distribuição, Slackware Zine, e organizador de palestras relacionadas à Slackware – como o evento anual SlackShow. Em conversa com membros da comunidade, a menção a Roberto é inevitável.

Com relação à Ubuntu, a filosofia de descentralização adotada pela comunidade é de tal modo significativa, que não foi possível identificar apenas um porta-voz capaz de representar todos os membros. O que existem são vários líderes locais, que promovem a distribuição e se mobilizam em torno dela em suas regiões, que se tornam também suas áreas de influência. Como exemplo, citam-se os estados da Bahia e de Minas Gerais, onde a comunidade Ubuntu é muito ativa. Nesses estados, os líderes mais significativos são Fábio Nogueira e Licio Fonseca, respectivamente (que também são membros do Conselho Ubuntu Brasil, órgão máximo da comunidade).

Considerações finais

O estudo dos softwares revela-se cada vez mais relevante no mundo contemporâneo. Agentes fundamentais do fazer comunicacional, eles atuam como meios intermediários ou mídias de transporte, configurando-se como uma nova dimensão cultural para a sociedade (MANOVICH, 2008). Diante disso, torna-se imprescindível teorizar sobre o modo como os softwares atuam nos meios em que estão inseridos, sobre as transformações sociais e culturais que decorrem dessa inserção, a influência e os controles que exercem sobre esses meios, bem como sobre a maneira como são por estes influenciados.

Nesse cenário, o software livre é um importante e estratégico objeto de estudo. Seja pela liberdade relacionada ao não-pagamento de *royalties* de softwares proprietários, pela possibilidade de engendrar a inclusão digital, pela possibilidade de se ter sistemas mais seguros e estáveis – em função do elevado número de colaboradores –,



pela compatibilidade com versões anteriores do mesmo produto, por condizer com a idéia aberta e descentralizada do conhecimento coletivo vigente nas ciências ou (sobretudo) pelo maior controle que se pode ter sobre o software em uma ação comunicativa, tornou-se necessário teorizar sobre o fenômeno. A depender da ocasião, códigos livres podem implicar uma comunicação mais livre – resta saber em que medida isso ocorre.

Assim sendo, é importante compreender a lógica, os preceitos e as influências socioculturais do software livre. Em face dos apontamentos que se revelaram, acredita-se que foi possível fornecer algumas interpretações acerca do modo de produção desses softwares, bem como da dinâmica interna dessas comunidades on-line.

É possível inferir que o *mundo open source* não é homogêneo. Muito embora se tenha trabalhado apenas com uma pequena amostra desse universo, pôde-se perceber uma diversidade de filosofias, de modos de agir, de se organizar, de tomar decisões etc. Logo de início, já há um embate entre natureza das distribuições produzidas pelas comunidades – as comerciais e as não-comerciais. Enquanto, de um lado, há organizações que respeitam um tipo particular de hierarquia, com um “ditador benevolente vitalício”, de outro, há times de trabalho com seus respectivos líderes. Se, para uns, a liberdade se relaciona à universalização do sistema por meio de interfaces intuitivas, para outros, ela depende de qual poder os usuários têm sobre o código-fonte do software.

A despeito disso, o grande ideal que dá vida às comunidades de software livre é o mesmo. Elas se mantêm com base em um modelo colaborativo, flexível e dinâmico; valem-se da meritocracia e da produção entre pares; apostam na liberdade do conhecimento como alternativa viável face aos à crise dos velhos paradigmas da sociedade.

REFERÊNCIAS

BENKLER, Y. **The wealth of networks**. New Haven: Yale University Press, 2006. Disponível em: <www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks.pdf>. Acesso em: 13/4/08.

_____, Yochai. **Coase's penguin, or linux and the nature of the firm**. Disponível em: <<http://www.yale.edu/yalelj/112/BenklerWEB.pdf>>. Acesso em: 13/8/08.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

_____. **A sociedade em rede**. vol.1. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.



_____. O informacionalismo e a sociedade em rede. In: HIMANEM, P. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

HIMANEM, P. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

LEMOS, A. **Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Ed. 34, 1995.

_____. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

RAYMOND, Eric S. **A catedral e o bazar**. 1998a. Disponível em: <<http://www.geocities.com/CollegePark/Union/3590/pt-cathedralbazaar.html>>. Acesso em: março de 2008.

_____. **Como se tornar um hacker**. 1998b. Disponível em: <<http://www.linux.ime.usp.br/~rcaetano/docs/hacker-howto-pt.html>>. Acesso em: 3/3/09.

SANTOS, F. C. Peripécias de agosto. **Fronteiras**. v. 4, n. 2. Disponível em: <<http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2002/T4G4.PDF>>. Acesso em: 3/4/08.

SILVEIRA, S. A. **Software livre: a luta pela liberdade do conhecimento**. São Paulo: Perseu Abramo, 2004.