



A CULTURA HACKER, O MOVIMENTO SOFTWARE LIVRE, AS REDES SOCIAIS E O TRABALHO ASSOCIADO

Rui Ogawa*

Roberto Alves de Arruda**

RESUMO

O presente artigo visa a compreensão sobre como vivemos dentro de um modelo informacional piramidal, que privilegia os detentores do conhecimento e explora os que não o tem. Busca explicar, sob uma abordagem sociológica, como é possível um novo modelo, baseado no processo de livre distribuição do conhecimento aberto, através dos conceitos da cultura *hacker*, mediado pelo movimento *software* livre, impulsionado e disseminado pelas redes sociais, tendo como entendimento que o trabalho associado, abordado por Karl Marx, é perfeitamente possível e viável.

Palavras-chave: Sociologia. *Hacker*. *Software* livre. Redes sociais. *Internet*. Trabalho associado. Liberdade.

1 INTRODUÇÃO

1.1 TAYLORISMO E CONTROLE SOCIAL

Pense sobre um automóvel. Ele é construído a partir de diversos componentes, fabricados por vários fornecedores e finalmente montados por alguma grande empresa. Este indivíduo não se vê como um sujeito, mas como parte de um tipo de sociedade que se fortaleceu com o desenvolvimento da indústria, colocando a economia no seu centro. É por

* Graduado em Redes de Computadores pela UNIC/Sinop. Pós-graduando no curso de Especialização em **Docência no Ensino Superior** pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT). Professor Assistente do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas na UNIC/Sorriso.

** Graduado em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Mestrado em Ciências Sociais pela Universidade Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Professor Titular na Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT/Sinop) e atua na área da educação e ciências sociais.

isso que as empresas fabricantes de veículos são comumente chamadas de ‘montadoras’. De forma semelhante, os computadores também são montados por empresas que recebem seus diversos componentes que são fabricados em vários países e depois são montados, normalmente em países asiáticos, onde a mão-de-obra é mais barata. Em qualquer um dos exemplos acima, o trabalhador que fabrica o componente ou o que monta o produto final não conhece e tampouco detém o conhecimento sobre os processos fabris.

Cabe a ele somente executar a tarefa que lhe foi incumbida, não havendo o menor interesse nem necessidade sobre a forma como se chega ao resultado final.

Os métodos de produção utilizados para os exemplos dos automóveis ou equipamentos eletrônicos, dentre outros, se baseiam no taylorismo¹, que prega a racionalização extrema da produção e conseqüentemente, à maximização da produção e do lucro. Este método é bastante eficiente quando se pretende manter o indivíduo no seu devido lugar, pois segundo Rago e Moreira (1984, p. 25), “o taylorismo, enquanto método de organização científica da produção, mais do que uma técnica de produção, é essencialmente uma técnica social de dominação”. A ideia geral, segundo Chiavenato, é a divisão entre gerência e execução:

Para Taylor, o operário não tem capacidade, nem formação, nem meios para analisar cientificamente seu trabalho e estabelecer racionalmente o método ou processo mais eficiente. Antes, o supervisor deixava ao critério de cada operário a escolha do método de execução de seu trabalho para encorajar sua iniciativa. Com a Administração Científica ocorre uma repartição de responsabilidade: a administração (gerência) fica com o planejamento (estudo do trabalho do operário e o estabelecimento do método de trabalho) e a supervisão (assistência contínua ao trabalhador durante a produção) enquanto o trabalhador fica somente com a execução do trabalho. A gerência pensa enquanto o trabalhador executa. (CHIVENATO, 1993, p. 57).

1.2 A PRODUÇÃO EM LARGA ESCALA – E LONGE DA ESCOLA

Essas técnicas de dominação são muito eficientes quando se trata de uma cadeia de produção de qualquer coisa que seja física, como automóveis, eletrodomésticos, eletrônicos ou a cadeira, a mesa e o computador que estou utilizando no momento em que escrevo este texto. O conhecimento necessário para fabricar esses itens é passado para o operário responsável em montar determinado componente, normalmente em uma linha de produção, seguindo os conceitos do fordismo² que Chiavenato descreve como “produção em série ou massa, onde o produto é padronizado, bem como o maquinário, o material, a mão-de-obra e o

¹ Taylorismo ou Administração Científica é o modelo de administração desenvolvido pelo engenheiro norte-americano Frederick Taylor (1856-1915).

² Fordismo é termo criado por Antonio Gramsci, em 1922 para referir-se aos sistemas de produção em massa e gestão idealizados em 1913 pelo empresário norte-americano Henry Ford (1863-1947).

desenho do produto, o que proporciona um custo mínimo”.

A fábrica torna-se então o ambiente perfeito para total controle pois a hegemonia nasce da fábrica e não tem necessidade, para se exercer, senão de uma quantidade mínima de intermediários profissionais da política e da ideologia (GRAMSCI, 1976, p. 295). É mister notarmos que essa hegemonia é conquistada não pela coerção, mas pela capacidade da elite em persuadir o trabalhador de que é aquele o seu lugar, a sua função na construção de uma sociedade próspera e justa.

1.3 O PODER QUE VEM DAS ANTENAS

As mídias de massa, ou de difusão, ou ainda chamadas de *broadcast*, contribuíram e ainda contribuem para a manutenção desse sistema, pois defendem os interesses da elite ao mesmo tempo em que colocam o indivíduo trabalhador como peça fundamental na conquista de uma posição de prestígio das grandes corporações. Obter a confiança do trabalhador fazendo-o acreditar que sua força de trabalho será recompensada com a sensação de fazer parte da conquista da liberdade tem sido uma tática muito eficaz. O importante é que ele jamais perceba que o conhecimento poderia, em algum momento, ser apropriado por ele também.

2 FORMIGAS COMUNICATIVAS – À QUEM SERVIMOS?

No filme de animação **Uma vida de inseto**, as formigas são dominadas pelos gafanhotos que apesar de ser minoria, exigem que as formigas lhes entreguem a maior parte do alimento que conseguem recolher com muito trabalho. Flick, a formiga reacionária, consegue convencer as formigas da colônia de que elas são maioria numérica e que os gafanhotos dependiam do trabalho delas. Os gafanhotos são expulsos e as formigas passam então a ser donas dos seus meios de produção, entendendo que tudo o que é feito não é mais para abastecer a elite, mas para benefício de sua comunidade. O filme de animação é divertido e bem feito, mas nos remete à reflexão sobre o que fazemos, por quais motivos e principalmente, para quem fazemos.

Em algum momento, mais cedo ou mais tarde, as pessoas começam a questionar o sistema. Não o próprio sistema, mas a quem ele serve. É em seu próprio sucesso, em sua carreira, em sua capacidade de apossar-se de dados e explorar novos campos que elas pensam. Nesse momento, segundo Bauman, o trabalhador quer então deixar de ser um indivíduo, que

serve ao sistema, para ser um sujeito de sua própria vontade, da sua própria vida. Mas para isso, ele precisa ser ouvido, sua opinião necessita ter validade no coletivo e para isso vamos nos apoiar na **Teoria da Ação Comunicativa** de Jürgen Habermas (1997, p. 418):

Chamo ação comunicativa àquela forma de interação social em que os planos de ação dos diversos atores ficam coordenados pelo intercâmbio de atos comunicativos, fazendo, para isso, uma utilização da linguagem (ou das correspondentes manifestações extraverbais) orientada ao entendimento. À medida em que a comunicação serve ao entendimento (e não só ao exercício das influências recíprocas) pode adotar para as interações o papel de um mecanismo de coordenação da ação e com isso fazer possível a ação comunicativa.

Para Habermas, “o mundo é dividido entre o Mundo do Sistema e o Mundo da Vida onde o primeiro pode ser representado por toda a organização sócio-política que tenta a todo o custo dominar o segundo”. O Mundo da Vida são nossas percepções, crenças, valores e sentimentos e é nesse mundo que interagimos uns com os outros, independentes do sistema.

A percepção de cada um de que o Mundo da Vida é mais importante do que o Mundo do Sistema tem ganhado força, conforme nos mostra Bauman (2007, p. 77):

É em seu próprio sucesso, em sua carreira, em sua capacidade de apossar-se de novos dados e explorar novos campos que elas pensam. E é também dessa maneira que se comportam os pesquisadores, inovadores e profissionais do setor público, universitário ou médico, que conhecem bem as fraquezas, provavelmente incuráveis, de suas instituições, mas se lançam em projetos novos, europeus ou mundiais, ou mesmo emigram para dominar os novos conhecimentos.

Essa necessidade de empoderamento através da apropriação do conhecimento é almejada por um número cada vez mais expressivo de pessoas.

3 COPYRIGHT – A LETARGIA INTELECTUAL

Entretanto, nos deparamos com mecanismos que inibem, proíbem e punem aqueles que o fazem, pois na maioria dos casos, o conhecimento é protegido. A Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), segundo Barbosa, define propriedade intelectual como:

[...] a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão, às invenções em todos os domínios da atividade humana, às descobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico. (BARBOSA, 2010, p. 10).

Como podemos ver, não é do interesse da elite que o conhecimento ou uma ideia sejam popularizados, reproduzidos ou divulgados sem a autorização de quem os criou. Na verdade esse interesse é cerceado pelo conceito da lei de *copyright*, que afirma que “você não pode tomar minha idéia ou expressão sem permissão: a lei transforma o intangível em propriedade” (LESSIG, 2005, p. 93). A ideia do *copyright* vem desde o século XVI com os teatros fechados, os *paywalls*³ culturais, onde só entravam os que podiam pagar um *penny*, que eram revertidos para os autores, detentores dos direitos autorais da peça, para que pudessem escrever novas peças.

O conceito deu tão certo que o *copyright* ganhou adeptos no mundo todo, presente não somente em peças teatrais mas em quase todo tipo de produção intelectual. Seu símbolo, o ©, está estampado em livros, revistas, periódicos, *softwares* e onde mais for possível, garantindo aos seus autores que somente eles possam obter lucro proveniente do material e que este não possa ser copiado, distribuído ou derivado sem a autorização do autor. A cópia venda ou distribuição de qualquer tipo feita por terceiros é vedada e caracterizada como crime. O conhecimento intelectual então tem dono, é fechado e somente é acessível para quem pode pagar por ele.

4 A REVOLUÇÃO COMPUTACIONAL

Depois da imprensa, uma das maiores revoluções tecnológicas foi sem dúvida, o computador. Concebido na década de 1960, o “mainframe era um computador de grande porte, com memória principal da ordem de várias dezenas de megabytes, cuja operação era entregue à equipe de profissionais especializados” (VELLOSO, 2004, p. 17). Eles necessitavam de sistemas operacionais, e o sistema que mais fez sucesso foi o UNIX⁴ que era, segundo Sérgio Amadeu (2004, p. 17):

[...] um sistema operacional extremamente robusto. Nasceu de um projeto de pesquisa envolvendo a Bell Laboratories da AT&T, a General Electric e o MIT. A primeira versão surgiu em 1971 e foi concebida para a operação de microcomputadores. Em 1973, a versão 3 do Unix foi escrita em linguagem de programação C, uma linguagem de alto nível.

Assim como a maioria do conhecimento intelectual da época, o código do UNIX também era protegido por uma licença restritiva. Richard Stallman, um pesquisador que

³ Paywall: (em um website) um acordo pelo qual o acesso é restrito aos usuários que tenham pago para se inscrever no site. <http://oxforddictionaries.com/definition/paywall>.

⁴ Sistema operacional da segunda metade da década de 1970. Escrito na linguagem C, caracterizava-se pela portabilidade e capacidade de ser multi-tarefa e multi-usuário.

trabalhava no **Massachusetts Institute of Technology (MIT)** e programador do UNIX começou a questionar a impossibilidade de distribuir livremente o código que ele produzia com quem ele desejasse.

4.1 HACKERISMO TECNOMERITOCRÁTICO

É muito importante frisar que esses programadores escreviam seus códigos de forma artesanal, cortando e arrumando os trechos de código em cada parte que considerassem importante para alcançar o resultado desejado. Em inglês, existe a palavra *hack*, com a acepção, segundo o Cambridge English Dictionary, de “*to cut into pieces...*”. Cada nova descoberta, cada conquista, cada pedaço de código, cada ação de *hack* era compartilhada com o demais colegas, no intuito de incentivar o desafio de conseguir fazer algo funcionar, constituindo assim uma cultura livre e aberta, uma comunidade de *hackers*, conforme descreve Lessig (2005, p. 140):

Os hackers como uma comunidade adoram serem desafiados por si próprios e por outros com tarefas cada vez mais difíceis. Existe um certo respeito por aqueles com o talento para hackear bem, e um respeito ainda mais por aqueles que conseguem hackear de forma eticamente correta..

O que realmente importa para um *hacker* é fazer com que seu conhecimento possa ser aplicado na resolução de problemas, na proposta de novas soluções e na disseminação do conhecimento de forma livre e irrestrita. O retorno financeiro deixa de estar atrelado ao produto (*software*) e passa a ser conquistado na forma de serviço. Segundo Sérgio Amadeu (2009, p. 244) a essência da cultura *hacker* é

[...] uma cultura meritocrática baseada no conhecimento e na capacidade de realizar e de compartilhar códigos. O respeito ao poder do conhecimento é visível, bem como ao do valor da solidariedade que está inserida no processo de colaboração. Um *hacker* é o seu mérito e este deve ser reconhecido pela sua comunidade de iguais. A cultura *hacker* constrói-se sobre a cultura tecnomeritocrática.

5 O BRADO DE LIBERDADE

Movido pelo desejo de liberdade e comum na cultura *hacker*, em 1983, Stallman dá início ao projeto GNU. O projeto visava criar um novo sistema operacional idêntico ao UNIX, porém sem limitações de uso, de forma que qualquer pessoa poderia utilizá-lo, distribuí-lo ou copiá-lo. O próprio Stallman explica seus motivos para fazer isso, num *e-mail* da Usenet, em

setembro de 1983:

[...] Por que eu tenho que escrever o GNU?

Eu considero que a regra de ouro requer que se eu gosto de um programa eu tenho que compartilhá-lo com outras pessoas como eu. Eu não posso, com a consciência limpa, assinar um contrato de não-divulgação de informações ou um contrato de licença de software. De modo que eu possa continuar a usar computadores sem violar os meus princípios, eu decidi juntar uma quantidade suficiente de software livre, de modo que eu possa continuar sem utilizar nenhum software que não seja livre [...].

Em 1988, Stallman cria a GNU Public License – GPL e associa o seguinte símbolo © (copyleft) a ela. Ele entendia que a informação não poderia ser tratada com uma mercadoria, então todo código escrito por ele seria licenciado sob GPL, o que na prática significaria que ele seria *copyleft*, como explica Stallman:

[...] nosso objetivo é dar a todos os usuários a liberdade de redistribuir e modificar o software GNU. Se algum intermediário fosse capaz de retirar a liberdade, teríamos muitos usuários, mas esses usuários não teriam liberdade (grifo do autor). Então, em vez de colocar o software GNU em domínio público, colocamo-lo sob copyleft. O copyleft diz que qualquer um que distribui o software, com ou sem modificações, tem que passar adiante a liberdade de copiar e modificar novamente o programa. O copyleft garante que todos os usuários tenham liberdade.

5.1 SOFTWARE LIVRE E AS RELAÇÕES DE PRODUÇÃO

Se tomarmos uma abordagem marxista do materialismo histórico, fica claro que Stallman almejava romper com o modelo que o teria de compartilhar seu conhecimento com seus colegas programadores. Ele produzia o conhecimento, mas não se apropriava dele nem podia compartilhá-lo, pois ele não era o proprietário das condições de trabalho. Marx nos diz que “é sempre na relação direta dos proprietários das condições de produção com os produtores diretos” (relação direta que são relações de produção, relações de dominação, de exploração, relações de classe, luta de classes) que encontramos o segredo mais íntimo, o fundamento oculto de toda a construção social (MARX, 1983, p.251). Essas relações de produção podem ser de dois tipos, conforme descrito no **Caderno de debate 2 – Algumas teses para retomar o marxismo: Materialismo histórico**, do Centro Cultural Antônio Carlos Carvalho (CeCAC):

[...] as que se dão em formações sociais onde todos os seus membros gozam de uma mesma condição; são agentes da produção; ou em formações sociais onde existe uma divisão entre seus membros; uns, agentes da produção e outros não agentes da produção, que, entretanto, intervêm na produção pelo fato de que detém o domínio, a propriedade, dos meios de produção: as formações sociais de classes. Portanto, relações de classe, relações através das quais uma classe explora a outra.

As relações de produção do ambiente em que Stallman trabalhava jamais permitiriam que ele e seus amigos programadores fossem agentes da produção. Da forma então seria possível reverter essa situação, tornando-se donos dos meios de produção? A resposta pode estar nos escritos de Marx sobre o Trabalho Associado:

[...]a produção em larga escala e de acordo com os preceitos da ciência moderna pode ser organizada sem a existência de uma classe de patrões que empregue uma classe de “braços”; que, para dar frutos, os meios de trabalho não precisam ser monopolizados como meios de dominação e de exploração dos trabalhadores e que o trabalho assalariado assim como o trabalho escravo e o trabalho servil é somente uma forma social transitória e inferior, destinada a desaparecer diante do trabalho associado, que cumpre sua função com braço vigoroso, espírito ágil e coração alegre. (TONET, 2010 apud MARX, 1988, p. 8).

Partindo do princípio de Marx e Engels de que, “com a apropriação das forças produtivas totais pelos indivíduos associados cessa a propriedade privada” (2009, p. 109), Stallman estava realizando sua vontade, emancipando-se, libertando-se para produzir código de qualidade que, compartilhado, culminou no projeto GNU.

5.2 LIBERDADE SEM AUTONOMIA? UTOPIA!

Para melhor compreendermos essa necessidade de liberdade, vamos nos amparar nos escritos de Immanuel Kant. Segundo ele, que outra coisa pode ser, pois, a liberdade da vontade senão autonomia? Em outras palavras, Kant nos diz que à idéia da liberdade está inseparavelmente ligado o conceito de autonomia, e a este o princípio universal da moralidade, o qual na idéia está na base de todas as ações de seres racionais como a lei natural está na base de todos os fenômenos.

Sem autonomia, ainda que houvesse a possibilidade de se produzir software livre, este seria de propriedade privada, não sendo permitida sua livre distribuição. Estaria sendo atendida uma vontade individual, de uma empresa ou corporação e não de um coletivo, contrariando Hegel que afirma que “é importante observar que o problema da mediação dos interesses particulares com os da coletividade é o fio condutor de todo movimento dialético da mediação social da liberdade”. (WEBER, 1995, p. 766).

Podemos considerar que é impossível conceber liberdade em sua mais ampla definição utilizando algo que é privativo, que não é aberto, que não permita a autonomia.

5.3 PADRÕES ABERTOS PARA MENTES ABERTAS

Na atualidade, principalmente no que concerne a ampla disseminação dos computadores pessoais e da Internet, é mister enfatizar a importância dos padrões abertos, sejam de *hardware* ou de *software*.

Nos anos 1980, a International Business Machines (IBM), uma empresa dos Estados Unidos voltada para a área de informática, dominava o mercado de *mainframes*, computadores de grande porte, dedicados normalmente ao processamento de um volume grande de informações, mas ainda estava fora do emergente e promissor mundo dos computadores pessoais. Entretanto, ela seria incapaz de produzir algo em curto prazo, pois esse mercado já estava sendo dominado pela Apple⁵. Segundo Gates (1995, p. 68), o que a IBM fez foi abandonar o modelo fechado de desenvolvimento e adotar um modelo aberto de modo que a IBM decidiu construir seu PC com componentes já prontos, ao alcance de qualquer um. Isso levou a uma plataforma fundamentalmente aberta, fácil de ser copiada.

Sendo uma especificação aberta, a plataforma PC rapidamente tornou-se popular, levando a computação aos lares de milhares de cidadãos em todo o mundo. Entretanto, esses computadores ainda não eram interconectados entre si, pois a Internet comercial, tal qual a conhecemos atualmente, ainda não estava disponível pois os protocolos⁶ de rede utilizados na época eram fechados. Para que essa comunicação se tornasse possível em nível global, seria necessária a adoção de um protocolo aberto. Entra em cena o TCP/IP, que é a suíte de protocolos essenciais da Internet, afirmando-se principalmente por ser de simples instalação, compatível com o princípio de 'rede das redes' e por ser aberto, não envolvendo o pagamento de royalties para o seu uso.

6 CONCLUSÃO

A INFORMAÇÃO EM REDE COMO BASE DO SOCIALISMO

Podemos perceber que o movimento *software* livre, a cultura *hacker* e o conceito de trabalho associado foram determinantes para que a informação e o conhecimento possam ser livremente distribuídos e utilizados de modo que o sujeito possa apoderar-se desses conhecimentos, emancipando-se como cidadão na era da informação, criando oportunidades e

⁵ Empresa de computação fundada por Steve Wozniak, Steve Jobs e Ronald Wayne com o nome de Apple Computers, em 1976, na Califórnia, EUA.

⁶ Descrição formal de formatos de mensagens e as regras que duas ou mais máquinas devem seguir para intercambiar mensagens. (COMER, 1998 p. 638).

libertando-se de monopólios. Um novo arranjo produtivo surge e é chamado por Benkler de *commons*, “um tipo particular de arranjo institucional onde ninguém tem o controle exclusivo do uso e da disposição de qualquer recurso particular”. Os *commons*, segundo Cláudia Castelo Branco (2009, p. 13):

[...] permitem uma mudança radical na produção e distribuição de informação e encontram nas tecnologias digitais o espaço ideal para comunicar, sociabilizar e organizar muitos dos valores já estabelecidos em nossa sociedade. O que os *commons* tornam possível é um ambiente em que indivíduos e grupos são capazes de produzir por conta própria, como no exemplo do *fanfiction* baseado em Star Wars.

Temos observado alguns exemplos de produção através de *commons*, como o próprio GNU/Linux, citado anteriormente. Outros exemplos são as redes sociais e os *sites* colaborativos, como **Youtube**, **Twitter**, **Facebook**, **Wikipedia**, entre outros, onde qualquer um pode contribuir e um sistema de controle distribuído entre os próprios pares modera a relevância e a qualidade do conteúdo. Poderíamos, equivocadamente, pensar que o modelo de produção distribuído talvez só pudesse ser aplicado à produtos intangíveis, como produção intelectual ou *software*.

Um exemplo que demonstra como sistema aberto pode ser utilizado para qualquer fim é o Projeto RepRap⁷. Trata-se de uma impressora 3D concebida sob um modelo colaborativo e aberto.

O próprio modelo de licenciamento de conteúdo está vivendo uma revolução. Já vimos os conceitos de *copyright* e *copyleft*. Mas há um modelo absolutamente revolucionário que permite vários níveis de permissividade, de acordo com o desejo do autor. Trata-se do **Creative Commons (CC)**, descrito por Fabrício Ofugi como:

[...] uma licença que, diferentemente do *copyright* em “todos os direitos reservados”, prevê “alguns direitos reservados”. Assim, o proprietário da CC pode definir, entre outros fatores, o uso não-comercial de sua obra, a sua transformação por *remix* ou *sample*. (OFUGI, 2009, p. 48, grifo do autor).

A imparcialidade decorrente da descentralização das redes sociais aliada à popularização dos meios midiáticos, principalmente a Internet, tem proporcionado uma nova experiência sobre criatividade, produção e controle. Estamos vivendo um momento de ruptura de modelo, em que o conhecimento deixa de ser *broadcas⁸t* e passar a ser *peer-to-peer⁹*.

⁷ RepRap é uma Impressora 3D de mesa e de código aberto que tem a capacidade de imprimir objetos plásticos. Como a maioria das peças da RepRap são feitas de plástico e a própria RepRap pode imprimir estas peças, então a RepRap é uma máquina auto-replicável. <http://reprap.org/wiki/RepRap/pt>.

⁸ Processo pelo qual se transmite ou difunde determinada informação, tendo como principal característica que a mesma informação está sendo enviada para muitos receptores ao mesmo tempo.

Torna-se finalmente possível tornar-se mais que um mero agente da produção, tornando-se colaborador e co-proprietário dos meios produtivos. O socialismo, ainda considerado uma alternativa inviável ante o poderoso e impiedoso sistema capitalista, pode começar a se tornar uma opção viável onde o trabalho associado, amparado pela descentralização proporcionada pelas redes, será a nova base para uma nova sociedade, onde a ausência da classe dominante e dominada será sua maior e melhor característica. Uma sociedade justa.

HACKER CULTURE, FREE SOFTWARE MOVEMENT, SOCIAL NETWORKS AND ASSOCIATED WORK

ABSTRACT¹⁰

The present article aims to understand how we live inside a pyramid informational model in which represent the holders of knowledge and exploit those who have no knowledge at all. It tries to explain, under a sociological approach, how is possible a new model based in a freely available of open knowledge through the concept of the hacker culture by the free software movement, driven by and widespread by social networks, with the understanding that associated work approached by Karl Marx in which is perfectly possible and feasible.

Keywords: Sociology. Hacker. Free Software. Social Networks. Internet. Associated Work. Freedom.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Dênis Borges. **Uma introdução à propriedade intelectual**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida Líquida**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BENKLER, Yochai. **Coase's Penguin, or Linux and the Nature of the Firm**. The Yale Law Journal. Disponível em < <http://www.yale.edu/yalelj/112/BenklerWEB.pdf> >. Acesso em: 25 mar. 2012.

CHIAVENATO, Idalberto. **Introdução à Teoria Geral da Administração**. 4. ed. São Paulo: Makron, 1993.

⁹ Arquitetura de sistemas distribuídos caracterizada pela descentralização das funções na rede.

¹⁰ Tradução realizada por Marli Cichelero (CRLE – Revista **Eventos Pedagógicos**).

COMER, D. E. **Interligação em Rede com TCP/IP – Princípios, Protocolos e Arquitetura** 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1998. vol. 1.

GATES, Bill. **A estrada do futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

GRAMSCI, Antônio. **Maquiavel, a Política e o Estado Moderno**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.

HABERMAS, Jürgen. **Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos**. 3. ed. Madrid: Cátedra, 1997 .

KANT, Immanuel. **Fundamentação da Metafísica dos Costumes e Outros Escritos**. Trad. Leopoldo Holzbach. São Paulo: Martin Claret, 2003.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre: Como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade**. São Paulo: Trama, 2005.

MARX, K. **O Capital. Crítica da Economia Política**. São Paulo: Abril Cultural, livro 3, t.2,1983.

VIDA de Inseto. Direção: John Lasseter, Andrew Stanton. Produção: Darla K. Anderson, Kevin Reher. Roteiro: John Lasseter, Andrew Stanton, Joe Ranft, Don McEnery, Bob Shaw. Disney/Pixar; 1998. 1 bobina cinematográfica (95 min).

RAGO, L. M.; MOREIRA, E. F. P. **O que é taylorismo**. 5. ed. São Paulo : Brasiliense, 1984.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Software livre: a luta pela liberdade do conhecimento**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

SÖDERBERG, Johan. Copyleft vs Copyright **A Marxist Critique**. Disponível em <<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/938/860>>. Acesso em: 13 mar. 2012.

STALLMAN, Richard. **Copyleft: Idealismo pragmático**. Disponível em <<http://www.gnu.org/philosophy/pragmatic.pt-br.html>>. Acesso em: 13 mar. 2012.

_____. **Anúncio original do Projeto GNU**. Disponível em <<http://www.gnu.org/gnu/initial-announcement.pt-br.html>>. Acesso em: 13 mar. 2012.

CASTELO BRANCO, Cláudia *et al.* **Olhares da rede**. São Paulo: Momento Editorial, 2009.

ALENCAR, Anderson Fernandes de *et al.* **Software livre, cultura hacker e o ecossistema da colaboração**. São Paulo: Momento Editorial, 2009.

MARX, Karl. **Trabalho Associado e Revolução Proletária**. Disponível em: <http://www.ivotonet.xpg.com.br/arquivos/TRABALHO_ASSOCIADO_REVOLUCAO_PROLETARIA.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2012.

VELLOSO, Fernando de Castro. **Informática: conceitos básicos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

WEBER, Thadeu. **Dialética e política em Hegel**. Veritas, v. 40, n. 160, dez. 1995.