

Software livre e ética hacker como propulsores de projetos artísticos e culturais na Internet¹

Karla Schuch Brunet²

Resumo

Este artigo usa as teorias do movimento do software livre e aplica seus valores e ética a um estudo de projetos colaborativos sócio-culturais na internet. Muitos dos valores morais atribuídos a hackers que trabalham colaborativamente para produzir software como, por exemplo - o Linux são incentivadores e propulsores de uma grande gama de projetos em outras áreas de conhecimento. Aqui, apresentam-se algumas declarações de projetos culturais e artísticos que utilizam essa ética para produzir e obter sucesso com seus objetivos.

Palavras-chave: software livre, colaboração, ética, arte, cultura

Abstract

This paper uses the theories regarding free software movement and applies its values and ethics to a study of collaborative socio-cultural projects on the Internet. Many of the moral values attributed to hackers that do collaborative work to produce software as, for example, Linux, they are encourager and motivators of a great variety of projects in other knowledge areas. Here there are statements of some artistic and cultural projects that use this ethic to produce and attain success with their objectives.

Keywords: free software, collaboration, ethic, art, culture

1. O movimento do software livre

Richard Stallman, um dos grandes propagadores do movimento do software livre, acredita que software livre não é somente um movimento sobre criar software, é uma afirmação política. Para o propagador, o valor “liberdade” está implícito em tudo o que está relacionado ao movimento. Eles estão criando “um sistema baseado na cooperação voluntária e na descentralização”³ (STALLMAN, 2002, p. 131). O autor fala de que quando criança, na escola, somos ensinados a compartilhar, dividir nosso material com os colegas, trabalhar em grupo. E, com o passar dos anos, isto acaba desaparecendo, acabamos esquecendo de compartilhar.

¹ O artigo está baseado em entrevistas feitas para a tese de doutorado.

² Professora Colaboradora da Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas na UFBA. Pós-doutoranda e pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC) / Ciberpesquisa com bolsa Fapesb (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia). Universidade Federal da Bahia

³ Minha tradução do original “a system based on voluntary cooperation and on decentralization.”

Portanto, software livre é sobre compartilhar e cooperar. É através desse trabalho colaborativo e compartilhado que o software é desenvolvido. Tendo em mente que o esforço é para uma sociedade melhor e para um interesse comum, muitos seguem produzindo desta forma. Liberdade, também, é uma das principais peculiaridades. Há a liberdade de criar, transformar, copiar, editar, distribuir e adaptar o software para a melhor forma que adapte às necessidades de cada um.

Nesse ambiente de cooperação, Stallman (2002) critica a competição como uma forma de combate. Entretanto, ele acredita em uma competição positiva, a competição que traz progresso, a competição do tipo “deixe que vença o melhor”.

Usando muitos dos conceitos de Stallman e aplicando-os à cultura e indústria cultural, Lawrence Lessig (2004), em um livro intitulado “Cultura Livre”, defende um espaço para o discurso livre, o compartilhamento e a criação coletiva. O autor acredita que hoje vivemos em uma cultura da permissão ao invés de uma cultura livre. Devido às restrições e controles sobre quase que todos os objetos culturais, as pessoas precisam cada vez mais de permissão para criar. E como já é conhecido, a criatividade depende muito da apropriação, transformação, recriação e referência. Conseqüentemente, quando licenças e interesses comerciais diminuem a liberdade de recriar, a cultura fica estagnada e a criatividade amarrada. Portanto, sem esse tipo de controle e licenças, a cultura livre poderia fluir.

2. Free/Libre Open Source Software (FLOSS)

Tendo a liberdade como conceito principal, o movimento do software livre diferencia-se do “open source” (código aberto) software. O argumento é que, mesmo que eles produzam software da mesma forma, o software livre tem uma visão política do mundo. Não é somente sobre software, mas suas idéias podem ser aplicadas a quase tudo. Enquanto que, de acordo com a opinião dos propagadores do software livre, o movimento do “código aberto” é somente uma forma de produzir software, os mesmos não possuem um estímulo político ou social que os levam a fazer deste modo.

Embora os dois movimentos sejam separados, em alguns casos eles reúnem suas forças para atingir objetivos comuns. Em um artigo chamado “Líderes do Software livre se unem”⁴, proposto por Bruce Perens (2001), os dois movimentos se juntaram para criticar as características de controle e a forma fechada do código da Microsoft. A relevância

⁴ Título original: “Free Software Leaders Stand Together”

deste manifesto é a tentativa de unir o movimento do Software Livre e o do Código Aberto para lutar contra o monopólio da Microsoft. O artigo foi co-assinado pelos líderes dos dois movimentos⁵ e terminaram o texto convidando a Microsoft a fazer parte do movimento em produzir software de código aberto.

Bruce Perens (1999) instituiu a terminologia *open source* (código aberto) porque ele achava que serviria melhor ao tipo de trabalho realizado, que seria mais descritivo. Já que a terminologia software livre (*free software* em inglês) poderia ser mal entendida pelo fato da palavra *free* também significar grátis. Para explicar esta nomenclatura e evitar problemas é que Richard Stallman usa o famoso slogan "*Free as in free speech, not as in free beer.*"⁶

Em um trabalho intitulado "Roots Culture. Free Software Vibrations inna Babylon", Armin Medosch (2005) começa por diferenciar os dois movimentos. Ele compara a cultura hacker propagada por Stallman com a cultura rastafari. Os rastafari criaram uma nova linguagem rejeitando a língua imposta pelos dominadores. Ao invés de dizer *understand* que dá a idéia de submissão, eles usam a palavra *overstand*, e assim por diante⁷. Para Medosch, o movimento do software livre trabalha da mesma forma, cria uma nova linguagem para sucumbir uma dominação, nesse caso, de uma indústria monopolizadora e autoritária.

Uma solução para não erroneamente generalizar os dois movimentos usando somente o nome de um, foram criadas algumas nomenclaturas alternativas, são elas: *Free and Open Source Software* (FOSS) e *Free/Libre/Open-Source Software* (FLOSS).

3. Linux

Linux é um grande exemplo de projeto colaborativo e pode ser considerado como modelo e forma de motivação para diversos projetos artísticos e culturais apresentados neste artigo. A grande importância do Linux pode ser entendida como social, a maneira com que se dá a colaboração para criar software usando um sistema descentralizado.

⁵ O texto foi assinado por Bruce Perens como primeiro autor e co-assinado por Richard Stallman (Free Software Foundation), Eric Raymond (Open Source Initiative), Linus Torvalds (Creator of the Linux Kernel), Miguel de Icaza (GNOME GUI Desktop Project), Larry Wall (Creator of the Perl Language), Guido van Rossum (Creator of the Python Language), Tim O'Reilly (Publisher), Bob Young (Co-Founder, Red Hat), Larry Augustin (CEO, VA Linux Systems)

⁶ A tradução ficaria: "Livre como em discurso livre e não como cerveja grátis."

⁷ Em inglês a palavra "understand" significa entender, mas "under" é "sub", seria com subentender, então usam o prefixo "over" que é "sobre".

O projeto iniciou em 1991, com Linus Torvalds, quando ele propagou pela internet a idéia de um novo sistema operativo e pediu sugestões, ajuda e críticas. Linus enviou um email com a pergunta: “o que você gostaria de ver no minix?”⁸

Linus Torvalds (2001) diz que na criação de linux existem três leis: sobrevivência, vida social e entretenimento. Sendo estes três princípios sua motivação, o primeiro é uma necessidade básica, algo que é imprescindível. O segundo são as implicações sociais de nossas vidas, os valores que as pessoas têm que irão guiar a forma com que fazem as coisas. E o terceiro é sobre o prazer que alguém tem em desenvolver algo, é o interessante e desafiador...

O entusiasmo sobre seu trabalho é visto em todo seu discurso, nele, Torvalds (2001, p. xiv) fala sobre ser hacker como uma paixão. Para ele e muitos outros programadores, programar é gratificante, eles o consideram como uma forma de entretenimento, são felizes com seu trabalho e o fazem por prazer. Este tipo de entusiasmo também se vê na vida de artistas, escritores, músicos... E esse prazer pelo trabalho pode ser facilmente encontrado nos projetos colaborativos online.

Eric S. Raymond (2000a) acredita que o grande sucesso de Linux não foi “tecnológico mas sociológico”. Até então, o modelo freqüentemente usado para criar software comercial e software livre estava baseado em hierarquias e modelos centralizados. Com Linux, Torvalds criou um modelo baseado na descentralização, redes e trocas em âmbito global.

Em 2000, Raymond (2000b) publicou um livro chamado “The cathedral and the bazaar”⁹, onde ele associava o Linux ao bazar. Diferente do modelo de construção de uma catedral que é planejada por poucos, que tem um modelo fechado e as decisões são centralizadas, Linux funciona como um bazar, um espaço aberto que aceita muitas propostas.

4. A ética hacker

Antes de mais nada, vale salientar que este artigo considera hackers os indivíduos que “elaboram e modificam software e hardware de computadores, seja desenvolvendo

⁸ Minha tradução para: “What would you like to see most in minix?”

⁹ Minha tradução para o título do livro: “A catedral e o bazar”.

funcionalidades novas, seja adaptando as antigas¹⁰. Esses são diferenciados dos “crackers” que são programadores que “quebram” os sistemas de segurança, que são os piratas invasores de computadores. Os hackers são comumente reconhecidos como programadores que experimentam com o código, subvertem o meio e frequentemente estão associados ao movimento do software livre.

Pekka Himanen (2001), em seu livro “The hacker ethic, and the spirit of the information age”¹¹, cria uma melhor metáfora para explicar o trabalho dos hackers, como os do desenvolvimento do Linux. Ele chama de “modelo acadêmico” oposto ao “modelo do monastério”. De acordo com Himanen (2001), os cientistas também têm um modelo aberto para suas pesquisas, eles publicam os resultados para a comunidade criticar e melhorar. Os acadêmicos produzem conhecimento aberto, assim como o software de código aberto, e têm seus artigos “peer-reviewed”¹² como os hackers “peer review” o trabalho da comunidade e decidem o que vai ser ou não implementado no software. O modelo acadêmico é indispensável para a criação do conhecimento, diferente do modelo de monastério que é autoritário e mantém a informação fechada, guardada para ser vista somente por alguns privilegiados.

Linux é um exemplo da implementação de uma ética hacker. Pekka Himanen (2001, p. 139-141) no final do seu livro chega a conclusão de que existem sete valores em uma ética hacker. Ele, obviamente, deixa claro que estes valores não são consenso absoluto de toda a comunidade, é a conclusão de sua pesquisa. Os sete valores são: paixão, liberdade, valor social, abertura, atividade, consideração e criatividade.¹³

Paixão também pode ser entendida como a palavra que descreve o que Linus Torvalds chamou de “entretenimento”, essa é o entusiasmo e o prazer de fazer o trabalho. Liberdade é descrita como a liberdade no estilo de vida. Usualmente, hackers não trabalham com horário fixo para produzir software, eles gostam da liberdade de serem capazes de trabalhar a hora que melhor os convém. Valor social é referente ao trabalho feito “pela” comunidade “para” a comunidade e a apreciação de tal trabalho. A abertura é o conceito do trabalho ser aberto para ser cobrado, melhorado, copiado... Atividade é o conceito de fazer algo com suas crenças, é sobre colocar em prática os princípios de cada um. Consideração está relacionado com respeito, quando em comunidade todos podem

¹⁰ Fonte Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker>

¹¹ Minha tradução para o título do livro: “A ética hacker, e o espírito da era da informação”

¹² Uma tradução seria revisado por pares, por colegas. Geralmente se utiliza o termo “revisado por pareceristas”.

¹³ Minha tradução, os valores em inglês são: “passion, freedom, social worth, openness, activity, caring and creativity”.

participar e é importante ter consideração pelo outro para gerar um ambiente harmonioso. O último é criatividade, é o valor de criar algo novo, surpreendente, autêntico. É a inovação das características do software que o faz mais fácil, prático e completo.

5. Projetos artísticos e culturais impulsionados pela ética hacker

Em uma análise feita aos 100 projetos estudados para a tese doutorado da autora¹⁴, percebeu-se uma enorme referência de seus criadores ao modelo de trabalho de software livre e à ética hacker. Durante o estudo para a citada tese, foram realizadas diversas entrevistas com produtores, coordenadores e criadores de muitos projetos colaborativos na internet. Com base na análise das declarações feitas nessas entrevistas e em uma comparação com as teorias de software livre e ética hacker, conclui-se que existe uma grande motivação para a construção desses projetos que foram propulsadas tanto pelo movimento quanto pela ética anteriormente citada.

Os valores da ética hacker descritos neste artigo são comumente encontrados nos projetos colaborativos artísticos e culturais na Internet. Projetos como *Wikipedia* (<http://pt.wikipedia.org>), *Freesound* (<http://freesound.iua.upf.edu>), *Slashdot* (<http://slashdot.org>), *Metafilter* (www.metafilter.com), *Yellow Arrow Project* (<http://yellowarrow.net>), *Converse* (<http://converse.org.br>), *Our media* (<http://www.ourmedia.org>), *Wikimedia Commons*: (<http://commons.wikimedia.org>) e *Sito* (www.sito.org) são trabalhos feitos por voluntários que realmente têm uma paixão pelo que fazem.



¹⁴ Tese intitulada "Network projects and collaboration. Models for socio-cultural changes on the Internet" e defendida em abril de 2006.

Figura 1 – Página inicial do site da Wikipedia

A grande motivação do trabalho nesses projetos é o valor social e o prazer em realizá-los. A maioria dos usuários usa suas horas livres para colaborar com este tipo de projeto. E conseqüentemente, por ser um trabalho feito em horas de lazer, muitas vezes não é considerado como trabalho. Embora seja considerado como lazer, as horas dedicadas aos projetos são levadas a sério, e todos os encaram com a seriedade e responsabilidade que lhes é concebido.

Em uma entrevista realizada com Jimmy Wales, criador da *Wikipedia*, a maior enciclopédia na Internet, ele disse:

I was inspired by watching the growth and success of the free software movement. GNU/Linux, FreeBSD, Apache, Perl... all of the software which makes the Internet really work is collaboratively written by volunteers using free licenses. This successful collaborative model was inspirational to me. I thought, it is natural that such collaboration would happen first with programmers, because they can build their own tools for collaboration (CVS for example), but many people can collaborate on many things once the tools are available. (WALES, 2005)¹⁵

Sua declaração exemplifica totalmente o uso do movimento de software livre como motivação para criação de projetos em outras áreas, como neste caso, uma enciclopédia de conhecimento livre. *Wikipedia* é comumente criada pelo trabalho de voluntários em diversos países e idiomas. O site possui um número muito maior de artigos do que as concorrentes comerciais (Encarta e Britânica). Além de possuir produtos agregados como dicionário, banco de imagens, citações, notícias, livros...

¹⁵ Minha tradução: " Eu fui inspirado por ver o crescimento e sucesso do movimento do software livre. GNU/Linux, FreeBSD, Apache, Perl..... todos o software que faz a Internet realmente funcionar é escrito colaborativamente por voluntários usando licenças livres. Este modelo colaborativo de sucesso foi inspirador para mim. Eu pensei, é natural que tal colaboração acontecesse primeiro com programadores porque eles constroem as ferramentas para a colaboração. (CVS por exemplo), mas muita gente pode colaborar em muita coisa uma vez que a ferramenta esteja disponível."



Figura 2 – Página inicial do site do Slashdot

Também, pode-se dizer que *Slashdot* (<http://slashdot.org>), um grande fórum de discussão na Internet, criado por Rob Malda é inspirado na ética hacker. Em resposta para a entrevista realizada pela autora, ele fala em ter criado um espaço onde as pessoas poderiam discutir coisas que lhes interessavam. E o que a ele interessa é “Linux, Open Source, Freedom of Speech, Freedom of Information, Technology, Gadgets, Toys, Video Games” (MALDA, 2005). *Slashdot* possui, ainda hoje em dia, um dos modelos de colaboração e moderação de notícias e comentários mais apurados da Internet. A estrutura está baseada em pontos, karmas e, dependendo dessa pontuação, um usuário pode ter ou não a função de moderador. A própria comunidade que se auto administra, como no caso do desenvolvimento do software livre, nesse caso a estrutura está aplicada a notícias.

Malda (2005) comentou que criou o site como hobby e que hoje em dia, depois de nove anos, é pago para desenvolvê-lo. Em declarar que o site era um hobby, demonstra a idéia de entretenimento, do prazer em fazer o trabalho, sendo este sobre valores, que para ele são importantes. A estrutura de funcionamento do site é feita em software livre e está disponível na rede para ser usada em outras áreas de conhecimento.

Um exemplo de projeto brasileiro que segue esse modelo de moderação criado pelo *Slashdot* é o *Overmundo* (<http://overmundo.com.br>), um site colaborativo aberto a publicação de notícias sobre a produção cultural em todo o Brasil. Em 2007, o *Overmundo* ganhou o prêmio principal (Golden Nica) de comunidade virtual num dos maiores festivais de arte eletrônica do mundo, o *Ars Electronica*¹⁶.

¹⁶ URL do Ars Electronica: http://www.aec.at/prix_history_en.php?year=2007

Em entrevista feita com Jon Van Oast (2004), um dos desenvolvedores do projeto de arte colaborativa *Sito* (www.sito.org), ele fala sobre a obra colaborativa ser de um coletivo e não de um indivíduo. O artista, ao participar de um trabalho em conjunto, já não é mais autor de uma parte da obra, mas sim parte de um coletivo que é o autor da obra. Aqui há uma semelhança com o trabalho hacker que é feito “para” e “pela” comunidade. O coletivo passa a ganhar um força maior, já não é mais só o indivíduo que importa.

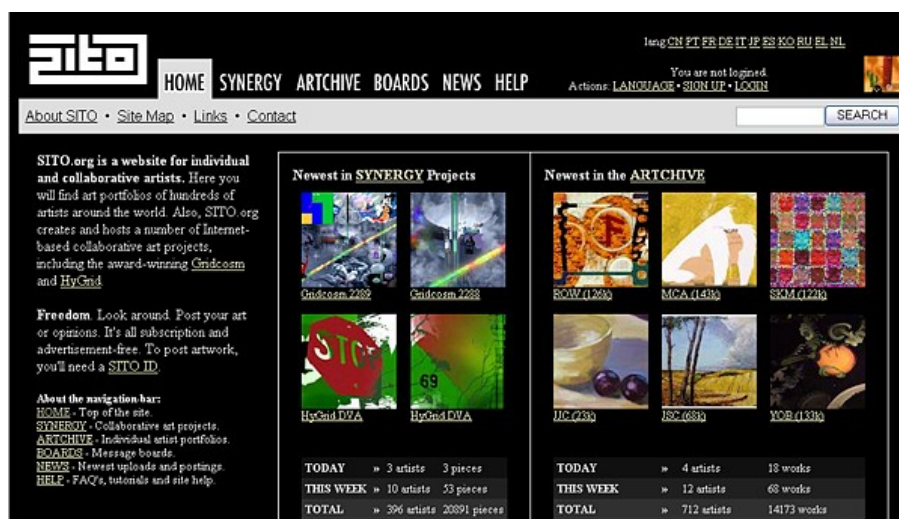


Figura 3 – Página inicial do site do Sito

Acreditar no projeto é o ponto forte para o sucesso do mesmo. Pelas análises de projetos e entrevistas realizadas, percebe-se que o prazer e entusiasmo em desenvolver o trabalho é característica de quase todos os projetos. Matthew Haughey, criador de *Metafilter* (www.metafilter.com), um blog colaborativo sobre arte, cultura e mundo digital, fala de sua satisfação com o site dizendo:

Yeah, I'm pretty happy with it. MetaFilter is a vibrant community and I find dozens of interesting threads to read each day. I never intended to have much participation so it's way beyond my expectations. Ask MetaFilter has totally blown away my expectations and provides a terrific way to get information and offer advice to other members. (HAUGHEY, 2005)¹⁷

¹⁷ Minha tradução: “Sim, estou feliz com ele. MetaFilter é uma comunidade vibrante e eu encontro duzentas de mensagens interessantes para ler cada dia. Eu nunca tive a intenção de ter tanta participação, então, está além da minha expectativa. Pergunte MetaFilter totalmente estourou com minhas expectativas e proporciona uma tremenda forma de conseguir informações e de oferecer conselhos a outros membros.

Haughey comentou que algumas vezes pensou em desistir do site pois consumia muito do seu tempo. A dupla vida laboral de manter uma rotina de trabalho diário para sustentar-se mais o trabalho prazeroso do site se tornava inviável em algumas etapas de sua vida. Hoje em dia, com anúncios, o site se auto-sustenta e Haughey, felizmente, pode trabalhar tempo integral no seu projeto. O site tem um fluxo enorme de informações, algumas das postagens chegam a ter mais de 100 comentário. Além de seções como “Ask MetaFilter” (Pergunte ao MetaFiler) onde o usuário de Internet pode enviar qualquer tipo de pergunta para a comunidade, e as respostas são muitas...



Figura 4 – Página inicial do site do Metafilter

O projeto *Freesound* (<http://freesound.iau.upf.edu>) usa uma forma colaborativa para construir uma admirável base de dados de áudio com licença livre. Qualquer áudio do site pode ser livremente usado, copiado e modificado. Estes áudios abertos são comumente usados como base para músicas, trilhas sonoras, remixagens e áudio colagens.

Em uma entrevista realizada para esta pesquisa, Bram de Jong (2005), o criador de *Freesound*, fala sobre o formato colaborativo do site, o artista sonoro comentou que seria impossível montar uma base de dados tão grande se fosse somente com o trabalho de uma pessoa. No projeto a participação dos usuários de internet adicionou muita diversidade e quantidade. Seria impossível fazer de outra forma, aqui a colaboração era vital para a atividade e qualidade do projeto e sem uma plataforma colaborativa o projeto ficaria vazio e restrito a um número mínimo de sons.

QuickTime™ and a
TIFF (Uncompressed) decompressor
are needed to see this picture.

Figura 5 - Página inicial do site do Freesound

Concluindo, estes são somente alguns dos exemplos de projetos artísticos e culturais que tiveram o movimento de software livre e a ética hacker como propulsores. Vendo a importância do movimento em outros âmbitos da sociedade, nesse caso arte e cultura, faz com que pensemos na relevância de que o mesmo siga ativo. Ao incentivarmos e apoiarmos o movimento para que o mesmo continue forte e ativo, muitos outros projetos, em diversas outras áreas de conhecimentos, surgirão baseados e inspirados pela ética hacker.

Referências

HAUGHEY, M. Interview about Metafilter. (Email@Karlabrunet.Com), Karla S. Brunet 2005.

HIMANEN, P. **The hacker ethic, and the spirit of the information age**. New York: Random House. 2001.

JONG, B. D. Interview about Freesound Project. (Email@Karlabrunet.Com), Karla S. Brunet 2005.

LESSIG, L. **Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity**. New York: Penguin Press. 2004.

MALDA, R. Interview about Slashdot. (Email@Karlabrunet.Com), Karla S. Brunet 2005.

MEDOSCH, A. **Sarai Reader 05: Bare Acts**. In: Sarai, Centre for the Study of Developing Societies. (Ed.). Delhi: Sarai Programme, CSDS, 2005.

OAST, J. V. **Entrevista con Jon Van Oast (por Karla Brunet)**. Co-network. Acessado em 2007. Disponível em <http://hugo.livingdot.com/~karlasb/co-network/tesina/entrev/entr04.htm> 2004.

PERENS, B. **Free Software Leaders Stand Together**. perens.com. Acessado em October 2005. Disponível em <http://www.perens.com/Articles/StandTogether.html> 2001.

_____. **The Open Source Definition**. O'Reilly Online Catalog. Acessado em October 2005. Disponível em <http://www.oreilly.com/catalog/opensources/book/perens.html> 1999.

RAYMOND, E. S. **A Brief History of Hackerdom**. Thyrsus Enterprises. Acessado em October 2005. Disponível em <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/hacker-history/ar01s06.html> 2000a.

_____. **The Cathedral and the Bazaar**. Thyrsus Enterprises. Acessado em October 2005. Disponível em <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/> 2000b.

STALLMAN, R. **Free software, free society: selected essays of Richard Stallman**. Boston: GNU Press. 2002.

TORVALDS, L. **Prologue**. In: Himanen, Pekka (Ed.). The hacker ethic, and the spirit of the information age. New York: Random House, 2001.

WALES, J. Interview about Wikipedia. (Email@Karl Brunet.Com), Karla S. Brunet 2005.