

A colaboração online e os dilemas da vida em sociedade no século XXI

Marcos Ramon Gomes Ferreira¹

Resumo

A proposta deste artigo é analisar o fenômeno da colaboração online em sua conexão com a Comunicação, considerando a relação entre a cibercultura e a vida social. Com a melhoria da tecnologia digital estamos vivendo em uma época em que cada vez mais pessoas possuem meios para criar e disseminar informação e conhecimento pela internet. A nossa análise neste artigo considera os prós e contras deste novo ambiente social e tecnológico.

Palavras-chave: Colaboração online; Tecnologia digital; Interação.

Abstract

The purpose of this paper is to analyze the phenomenon of mass collaboration in its connection with Communication, considering the relationship between cyberculture and social life. With the improvement of digital technology we are living in a time when more people have the means to create and disseminate knowledge and information through the internet. Our analysis in this paper considers the pros and cons of this new social and technological environment.

Keywords: Mass collaboration; Digital technology; Interaction.

Introdução

Desde o início dos anos 2000 o termo *colaboração online* tem aparecido com cada vez mais frequência para denominar ações coletivas na Internet, indo desde plataformas de construção de conhecimento até os sites de financiamento coletivo. *Colaboração online* tem correspondência, em inglês, com o termo *mass collaboration* e pressupõe a ideia de que nos ambientes *online* existe um vínculo que permite a ação coletiva direcionada para propostas que geram benefícios para muitas pessoas. A colaboração *online*, de forma geral, envolve sempre uma negociação entre as partes. Na *Wikipédia*, por exemplo, vemos isso ocorrer quando acessamos o histórico da versão de um artigo que estamos consultando. Como se trata de um projeto de código aberto é possível verificar todas as edições e versões daquele verbete específico desde o dia de sua criação até o momento presente. Através desse histórico é possível ver toda a rede

¹ Doutorando em Comunicação pela Universidade de Brasília – UnB e professor do Instituto Federal de Brasília – IFB. Email: marcos.ferreira@ifb.edu.br

de negociações travadas entre os diversos colaboradores do projeto. Não ocorreram ali, contribuições isoladas, mas contribuições compartilhadas que precisavam ser discutidas (através das próprias edições e dos comentários dos contribuidores) até que se chegasse à versão do artigo que você está consultando naquele momento, mas que nunca poderá ser chamada de versão final, porque o propósito da *Wikipédia* é a possibilidade de edição contínua. O mesmo ocorre nos sites de financiamento coletivo, quando o criador do projeto precisa negociar com os seus contribuidores que tipo de recompensa ou retorno eles terão por estarem investindo naquele projeto específico.

Outro aspecto importante da colaboração *online* é que ela funciona a partir de uma ação pontual e com um nível de engajamento de que depende do tipo de projeto com o qual se está colaborando. O funcionamento da internet, de forma geral, envolve o trabalho cooperativo de todas as pessoas que constroem e mantêm da rede acessível e sendo alimentada com conteúdos, *softwares*, estrutura e interações sociais. Contudo, nesse nível macro, é impossível determinar as conexões pontuais entre as pessoas que estão agindo e exercendo influências umas sobre as outras. Na colaboração, porém, teríamos essas pessoas mais localizadas e agindo pontualmente em relação a fins mais diretos. Assim, ainda que em um projeto de financiamento coletivo seja possível a existência de milhares de contribuidores com os quais o idealizador do projeto provavelmente nunca terá contato real, é fato que a negociação direta, as motivações e interesses mútuos, foi instituída em um nível bem mais refinada, ainda que complexa, do que quando comparamos esta situação com o funcionamento da *web* como um todo. Neste artigo propomos uma análise da colaboração *online* como um reflexo do novo ambiente comunicativo no qual estamos inseridos, envolvendo ações que permitem um nível de interação e ação conjunta muito mais intensa do que o tínhamos vivido até o fim do século XX.

Colaboração ou cooperação?

Uma primeira questão importante a tratar é a distinção entre o colaborar e o cooperar. No que se refere a essas diferenciações é importante pontuar que, apesar de acatarmos como suficiente a ideia que o ato colaborativo e o cooperativo se equivalem no contexto da web, nem sempre essa distinção entre o que é o colaborativo e o cooperativo é muito clara. Sêga (2011), por exemplo, aborda a cooperação da seguinte forma:

A cooperação em si pode ser resultante de uma ação social orientada para o *outro*, como um ato de solidariedade humana, um ato sociopolítico e econômico ou simplesmente a intenção para compreender o *outro* na sociedade e ser por ele compreendido (SÊGA, 2011, p.7, itálicos no original).

Essa forma de compreender a cooperação já não é compatível integralmente com a ideia de uma cooperação como uma ação que não envolve negociações com os outros, mas sim como uma perspectiva de entendimentos mútuos, o que nos poderia levar a ver a cooperação como uma instância bem mais próxima da colaboração. Richard Sennett (2013) adota uma postura diferente quando afirma que “a cooperação pode ser definida, sucintamente, como uma troca em que as partes se beneficiam” (SENNETT, 2013, p.15). Para Sennett cooperar e colaborar são, de forma bem clara, palavras diferentes para se falar de uma mesma ação comum a todos os animais sociais, que, de acordo com o referido autor, “cooperam para conseguir o que não podem alcançar sozinhos” (SENNETT, 2013, p.15). Campos (2009), por outro lado, apresenta a concepção de Piaget sobre a diferenciação entre colaboração e cooperação, no contexto específico da psicologia da aprendizagem, apontando para um caminho inteiramente distinto dos apresentados até aqui:

Para Piaget (...) a cooperação é definida como uma operação na ação, ou seja, a execução de uma operação em conjunto, bem como a palavra expressa “cooperar”. Nesse sentido, busca-se um esforço de coordenação envolvendo processos de correspondência, reciprocidade e complementaridade, já que se trata de um mesmo sistema operatório. O autor distingue este termo de *colaboração*, quando define esta como uma prática de união de atos de maneira isolada, mesmo quando direcionados a um objetivo em comum, ou seja, a união de esforços individuais fora de um mesmo sistema operatório. O processo de colaboração seria parte do processo de cooperação, sendo este prática mais abrangente e completa. (CAMPOS, 2009, p.20)

Esta definição apresentada por Campos é praticamente o inverso do que dissemos antes, em relação ao fato de que, aqui, a colaboração está sendo considerada como uma prática isolada, como esforço individual que pode gerar um benefício comum. Por fim, Tapscott e Williams abordam a questão da colaboração no livro *Wikinomics: como a colaboração em massa pode mudar seu negócio*. Neste livro, em que os autores analisam o modelo de negócios decorrentes das plataformas de colaboração *online*, como *Linux*, *Wikipédia*, dentre outros, a colaboração é apresentada como uma atividade não abrangente, mas vinculada à participação clara dos indivíduos:

Qual é a primeira coisa que vem à sua mente ao ouvir a palavra "colaboração"? Se você for como a maioria das pessoas, invocará imagens de pessoas trabalhando juntas de maneira feliz e produtiva. Na vida cotidiana, colaboramos com outros pais em uma reunião de pais e professores, com outros alunos em um projeto em sala de aula ou com vizinhos para proteger e melhorar as nossas comunidades. No âmbito dos negócios, colaboramos com colegas de trabalho no escritório, com parceiros na cadeia de suprimentos e fazendo parte de equipes que permeiam os silos departamentais e organizacionais. Colaboramos em projetos de pesquisa, trabalhamos juntos para realizar uma grande venda ou planejar uma campanha de marketing (TAPSCOTT e WILLIAMS, 2007, p.29).

A diferença, para os autores, entre esse modelo tradicional de colaboração e a colaboração *online*, é que esta última pode ocorrer agora em larga escala e com grandes grupos, mas sem perda da pessoalidade e da influência decisiva de cada pessoa que participa de um projeto mediado pelas alternativas construídas a partir da tecnologia digital.

Vemos, nessa breve apresentação que fizemos, que a diferenciação entre cooperação e colaboração não é algo simples de se identificar. Em algumas situações os termos são apresentados como sinônimos e em outros eles possuem características distintas, além da falta de consensos em diferentes contextos e para diferentes autores. Além disso, a palavra colaborar possui relação direta com a ideia de trabalho (labor), algo que pode também ser identificado na cooperação, bastando para isso lembrarmos que o verbo “operar” também está ligado ao contexto do trabalho, algo que fica bem visível quando falamos em uma classe operária, por exemplo. Para fins práticos, consideramos, neste artigo, a colaboração e a cooperação como sinônimos, entendendo que o foco essencial da questão é o trabalho conjunto desenvolvido em prol de uma ação coletiva. Mas esse tipo de proposta não surgiu, naturalmente, com a internet, já que humanidade, sendo gregária, sempre viveu em função do trabalho coletivo. Para analisar a colaboração *online* a partir do que ela tem de novo consideramos necessário pontuar algumas características da colaboração em geral a partir de dois autores clássicos que abordam a temática por caminhos distintos: Durkheim e Weber.

Colaboração antes da tecnologia digital

Durkheim, em *Da Divisão do Trabalho Social*, apresenta sua conhecida concepção de divisão entre dois tipos de solidariedades que correspondem a diferentes modelos de sociedade: a solidariedade mecânica e a solidariedade orgânica. A solidariedade mecânica é aquela em que os valores e crenças do grupo agem como

forma de uniformização das condutas e ações. O elemento individual é enfraquecido e a consciência coletiva (princípios de conduta arraigados na comunidade) é uma referência para os participantes do grupo. Esse modelo de solidariedade, de acordo com Durkheim, é o modelo das sociedades pré-capitalistas em que prevalecia certa homogeneidade nas formas de agir e fazer. Já a solidariedade orgânica é aquela em que prevalece a interdependência entre os indivíduos. Aliás, o próprio conceito de indivíduo ganha sentido nesse modelo de solidariedade, pois aqui os valores e crenças, ainda que permaneçam de forma geral, não forçam a coerção do grupo. A comunidade é enfraquecida em relação aos seus costumes e tradições, mas ganha em união social, focada, principalmente, através de um processo acelerado de divisão do trabalho. A solidariedade orgânica, afirma Durkheim, é típica de sociedades capitalistas.

A analogia feita por Durkheim entre organismos e as sociedades capitalistas é interessante para pensarmos o modelo de colaboração que vivenciamos no período anterior a inserção das tecnologias digitais. A sociedade capitalista é análoga a um organismo porque se comporta muito mais como algo vivo, que passa por transformações constantes, do que como algo estanque (mecânico). Da mesma forma, sendo algo similar a um organismo vivo, a sociedade moderna, capitalista, também pode tanto passar por um estado normal, saudável, em que o convívio siga de maneira regular, como por um estado patológico, em que o convívio se torna inviabilizado por condutas inaceitáveis socialmente ou conflitos de difícil solução. Nesse modelo apresentado por Durkheim a colaboração se dá, necessariamente, em função desse estado normal da coletividade, a partir da manutenção do desenvolvimento material das sociedades. Isso significa, em outros termos, que a colaboração almejada se dá, no contexto da solidariedade mecânica, para a conservação da regularidade do próprio sistema social e econômico. Como veremos mais adiante não é isso que ocorre a partir da colaboração *online*, pois há justamente nela uma inversão do sentido do trabalho como princípio de desenvolvimento da sociedade. Na colaboração *online*, em muitos casos, a lógica do trabalho em função do sistema é invertida por interesses particulares que podem se reverter sim em benefícios comunitários, mas de uma forma contrária aos princípios defendidos por Durkheim. Para ele a divisão do trabalho gera solidariedade principalmente

porque ela cria entre os homens todo um sistema de direitos e deveres que os liam uns aos outros de maneira duradoura. Do mesmo modo que as similitudes sociais dão origem a um direito e a uma moral que as protegem, a

divisão do trabalho dá origem a regras que asseguram o concurso pacífico e regular das funções divididas. (DURKHEIM, 1999, p.429)

Lembramos anteriormente que a consciência coletiva tinha um papel determinante na solidariedade mecânica, enquanto que ela sofre um enfraquecimento na solidariedade orgânica. O que é defendido pelos entusiastas da colaboração *online*, contudo, é que nela a motivação principal se dá por meio de algo similar à consciência coletiva das sociedades mecânicas. Ainda que esse processo se dê, efetivamente, em sociedades que não deixaram de ser capitalistas, ele não surge da divisão do trabalho, mas sim de uma perspectiva de amadorização bem própria da tecnologia digital.

Weber, em *Economia e Sociedade*, estabelece seu conceito de ação social, considerando que nem todo tipo de ação se encaixa na condição de social. Para Weber, que define a ação social como aquela que “orienta-se pelo comportamento de outros” (WEBER, 2009, p.13), é preciso excluir do âmbito social as ações que se orientam por objetos materiais ou são solitárias ou até mesmo as que não consideram diretamente o comportamento de terceiros. Resumindo, podemos afirmar que nem todo contato entre pessoas tem caráter social ainda que só exista ação social no contato entre pessoas. Por outro lado, existem quatro tipos de ações sociais, que dependem da forma como elas são determinadas:

1. De modo racional referente a fins, procurando um meio para realização de determinado objetivo;
2. De modo racional referente a valores, em que o indivíduo orienta-se por valores (éticos, estéticos religiosos etc.), indecentemente de resultados alcançados;
3. De modo afetivo, por questões emocionais;
4. De modo tradicional, seguindo costumes que foram repassados.

Difícilmente, de acordo com Weber, uma ação vai se orientar por apenas um único modo, já que as ações humanas tendem a ser reflexo de diversas influências exteriores. Mas as ações podem ser, em alguns casos, recíprocas e nessas situações teremos o que Weber chama de relação social. O conceito de relação social envolve “um mínimo de relacionamento recíproco entre as ações de ambas as partes” (WEBER, 2009, p.16), mas não determina nada sobre o conteúdo dessas ações. Isso é importante porque uma relação social tanto pode ser de cooperação quanto de conflito, além de poder mudar seu sentido durante o processo.

Veremos que em nossa análise da colaboração *online* esses conceitos de “ação social” e “relação social” serão importantes, mesmo que não estejamos tentando comprovar uma relação entre o pensamento sociológico de Weber e o fenômeno da colaboração *online*. A característica mais importante para nossa compreensão das ações nos ambientes *online* é que toda e qualquer ação social, assim como toda relação social, é apenas uma probabilidade, mesmo que possamos identificar eventualmente determinadas regularidades. Na colaboração *online* esse é um fator essencial já que não se pode falar necessariamente em grupos regulares em projetos colaborativos na *web*, o que não significa que não exista efetivamente algum nível de colaboração entre indivíduos no ciberespaço. Esses e outros aspectos relativos aos conceitos de Weber e Durkheim, brevemente apresentados aqui, serão avaliados em conexão com a colaboração viabilizada pela tecnologia digital a partir do próximo tópico deste artigo.

O potencial da colaboração *online* a partir da tecnologia digital

A proposta da colaboração *online* costuma ser desenvolvida a partir da ideia de que o trabalho humano é essencialmente coletivo ou, pelo menos, compartilhado em um grande número de etapas. Isso significa que mesmo que uma atividade pareça isolada das outras ela está, na verdade, correlacionada com atividades desenvolvidas por outras pessoas, gerando um impacto mútuo em todas as etapas. Um professor, no que se refere ao domínio do conteúdo e ao planejamento de suas atividades docentes, depende só de si mesmo para exercer sua função. No entanto, se formos mais fundo na ideia de inter-relação das tarefas desenvolvidas por diversos profissionais, chegaremos à conclusão de que, para que o professor chegue à sala de aula e faça o seu trabalho, ele precisa, antes, do trabalho do motorista do ônibus que o levará para o seu local de trabalho, do porteiro que abrirá a escola, do faxineiro quem deixará a sala limpa etc. Nesse sentido, o que a colaboração *online* permite é uma potencialização de algo que já ocorre no cotidiano das pessoas, permitindo que elas colaborem ainda mais e de forma mais recorrente e consciente.

Contudo, apesar do exemplo mencionado, existe outra percepção, bem recorrente no senso comum, sobre o funcionamento do trabalho, especialmente daquele essencialmente intelectual. De acordo com essa visão o trabalho científico assim como o trabalho artístico envolvem apenas tarefas solitárias, onde prevalece unicamente a

genialidade do indivíduo. Esse conceito de gênio, em seu aspecto mais romântico, considerando os cientistas e artistas como pessoas predestinadas a verem o mundo de uma maneira que ninguém mais vê, é ainda disseminado no imaginário popular.

Clay Shirky, autor das obras *Lá vem todo mundo* e *Cultura da participação*, é um crítico ferrenho dessa forma de encarar as capacidades humanas. Para ele, “os seres humanos são criaturas sociais – não de vez em quando ou por acidente, mas sempre. A sociabilidade é uma de nossas capacidades fundamentais e revela-se tanto como causa quanto como efeito em quase todos os aspectos de nossas vidas” (SHIRKY, 2012, p.18). O que Shirky procura discutir, contrapondo-se a esse pensamento ao mesmo tempo idealista e elitista – que julga que apenas alguns aptos e nascidos sob circunstâncias especiais seriam capazes de criar algo relevante –, é que o trabalho colaborativo, ainda que não seja louvado da mesma forma que o trabalho solitário e “genial”, é algo disseminado e que traz, em geral, bons frutos para a humanidade como um todo. De acordo com Shirky, podemos ver os rastros da colaboração em tudo que quisermos:

Michelangelo colocou assistentes para pintar parte do teto da capela Sistina. Thomas Edison, que registrou mais de mil patentes em seu nome, administrava uma equipe de cerca de vinte pessoas. Até a escrita de um livro, um empreendimento notoriamente solitário, envolve o trabalho de preparadores de originais, editores e designers (...) (SHIRKY, 2012, p.19).

Esses indícios de que a colaboração está por toda parte se contrapõem ao modelo que mencionamos anteriormente, do trabalho solitário e isolado na produção de conhecimento. E se por tanto tempo mantivemos essa mesma compreensão das coisas, o que estaria mudando agora, para que passássemos a valorizar o trabalho intelectual coletivo? Para Shirky essa mudança de compreensão tem relação direta com as tecnologias mais recentes de produção e distribuição de bens culturais e suas possibilidades de agregar pessoas em torno de projetos comuns. Como diz o referido autor: “Uma lição óbvia é que novas tecnologias permitem novos tipos de formação de grupo” (SHIRKY, 2012, p.20).

Shirky acredita fortemente que uma mudança nas formas de comunicação insere também uma mudança na sociedade como um todo. Em nosso caso, da análise sobre a colaboração, poderíamos ver essa mudança acontecendo na forma como as pessoas passam a encarar e valorizar o trabalho coletivo. O que talvez tenha menos a ver com a condição gregária do ser humano (que, naturalmente, sempre esteve presente em

todos os nós) e bem mais com as facilidades da tecnologia digital. O que nos faz acreditar que vale a pena colaborar, muito além de nossa essência social, é algo que está bem longe do altruísmo. Na verdade, não colaboramos com um projeto porque somos moralmente bons ou porque queremos o bem para a comunidade em que vivemos ou para a raça humana. Dentre muitos fatores, que vamos ainda analisar, existe um levantado por Eric Raymond que acreditamos ser extremamente relevante: a promessa plausível². Para o autor uma proposta de projeto colaborativo pode ter muitos problemas e desafios, mas ele será atrativo se o que for solicitado for suficientemente justo e possível de ser realizado. Por isso um trabalho colaborativo em torno de um *wiki*³ funciona, mas um projeto colaborativo para erradicar a pobreza e a fome não. Estes últimos projetos são difíceis e abrangentes demais para que se possa assegurar minimamente as chances de sucesso.

Shirky demonstra que a economia tem um fator de peso na decisão e nas possibilidades que a colaboração *online* possui hoje. Se aquilo que está sendo proposto vai ser utilizado por muitas pessoas sem que ninguém pague por isso mais do que seu próprio esforço em colaborar (como no caso do *Linux* ou do *Firefox*) ou se aquele produto finalizado puder gerar benefícios e exclusividades para quem colaborou com o projeto (é provavelmente essa a principal motivação das pessoas que apoiam os projetos do *Kickstarter*⁴) o estímulo a participar dedicando um pouco de seu tempo ou mesmo dinheiro é bem maior.

Os benefícios dessa mudança estrutural em nosso uso da tecnologia digital é o principal foco da análise proposta por Shirky. Para ele, “hoje temos ferramentas de comunicação flexíveis o suficiente para corresponder a nossas capacidades sociais, e estamos testemunhando a ascensão de novas maneiras de coordenar a ação que tiram

² Essa tese é apresentada por Raymond em um artigo chamado *A catedral e o Bazar*, em que Raymond discute os princípios básicos do *Open Source*, a tecnologia de código aberto utilizada em projetos colaborativos de engenharia de software. Para Raymond um projeto de software pode seguir a estrutura da catedral (com o material disponível apenas para uma elite especializada) ou do bazar (em que os meios de produzir e interferir nos projetos são dados a toda e qualquer pessoa que tenha). Daí a questão essencial: no modelo do bazar o que motivaria as pessoas a investir seu tempo em algo que não é, necessariamente, rentável? Raymond acredita que o que motiva as pessoas é a promessa de estarem contribuindo com algo que é possível de ser realizado e que trará um benefício mútuo para todos os envolvidos.

³ O termo *wiki* tem origem no dialeto havaiano e significa “rápido”, “veloz”. *Wiki* foi o nome escolhido por Ward Cunningham para designar o *software* colaborativo criado por ele na década de 1990. Esse *software*, cuja primeira versão se chamava *WikiWikiWeb*, tinha como propósito permitir que pessoas em localizações distintas pudessem trabalhar em um mesmo projeto sem nenhuma coordenação externa além do interesse dos próprios participantes do projeto em questão. O *wiki* mais famoso é a *Wikipédia*, mas a ferramenta criada por Cunningham é *open source* (código aberto) permitindo que qualquer pessoa a utilize para seus projetos pessoais.

⁴ Um site colaborativo focado em financiamento de projetos: <http://www.kickstarter.com/>

partido dessa mudança” (SHIRKY, 2012, p.23). Tudo aquilo que nos acostumamos a receber pronto e determinado pela indústria do entretenimento, por exemplo, passa agora por um processo de ressignificação. Qualquer usuário da internet pode produzir conteúdo e vendê-lo sem intermediários, o que aumenta significativamente a possibilidade de termos acesso a bens culturais. E isso pode incluir tanto o músico e o escritor que optam por não aderir ao modelo tradicional de cessão de direitos autorais, como também a pessoa comum que deseja simplesmente investir certo tempo em um projeto de seu interesse, pelo simples prazer de dividir algo com outras pessoas: “estamos vivendo em meio a um extraordinário aumento de nossa capacidade de compartilhar, de cooperar uns com os outros e de empreender ações coletivas, tudo isso fora da estrutura de instituições e organizações tradicionais” (SHIRKY, 2012, p.23)

Isso tudo traz também consequências que podem ser vistas como essencialmente negativas. Se é mais fácil colaborar, contribuir com manifestações e se inteirar de fatos e informações nos ambientes *online*, isso nos torna ao mesmo tempo cada vez menos sedentos de experiências fora da internet. A expectativa parece quase sempre a mesma: se eu posso fazer algo que necessito de dentro da minha casa, por que fazer de outra forma? Isso afeta muita coisa, desde a possibilidade de manifestações reais em frente a um órgão público em reivindicação por direitos políticos e/ou sociais, até o questionamento sobre o porquê de se enfrentar congestionamento, dificuldades para estacionar, ingressos caros e outros tipos de transtorno para ver um show que estará disponibilizado *online* apenas algumas horas depois do espetáculo ou mesmo em tempo real. Não estamos afirmando que as pessoas preferem, necessariamente, assistir a um show na internet em vez de assisti-lo ao vivo⁵. Mas a questão é que quando essa se torna uma opção válida, ela naturalmente agregará mais e mais pessoas.

Ainda utilizando o mesmo exemplo, é importante perceber também que mencionamos situações bem distintas e que envolvem um acesso potencial a determinados recursos. A mobilização política é bem menos divertida que o show de música, o que por si só já convenceria muitas pessoas a não saírem de suas casas para participar desse tipo de mobilização (política) caso a manifestação *online* fosse uma opção. Por outro lado, um *tuitaço*⁶ mesmo podendo também fazer um “barulho” significativo terá um impacto social bem menor que a manifestação em um local

⁵ Se alguém pensa em não ir ao show por conta do congestionamento, por exemplo, isso já significa que esse alguém não faz parte da maioria interessada no show (os que estão no congestionamento).

⁶ Manifestação de protesto massiva através de uso de *hashtags* (#) na rede social *Twitter*.

público. O show de música, por sua vez, envolve a diversão presente no local com a interação entre amigos, a sensação de proximidade com o artista e adrenalina de cantar em uníssono com uma multidão. Essas experiências, mesmo tendo seus equivalentes no plano virtual, não são tão facilmente substituíveis se a opção de ir ao show for viável (quer dizer, se o show for na cidade em que a pessoa mora, se ela tiver dinheiro para o ingresso, for com amigos etc). Além de tudo isso, existe outro fator importante: a tecnologia digital não está disponível para todos e mesmo que muitos que possuam acesso a ela, isso não significa que todos podem igualmente desfrutar de seus benefícios da mesma forma⁷.

No entanto, uma coisa parece certa: quando a tecnologia está disponível ela mobiliza pessoas em torno dela e isso muda o jeito como as coisas passam a acontecer. Nas décadas de 1960 e 1970 muitos artistas e *managers*⁸ brigavam ferozmente com o público para impedir a permanência de qualquer um que tentasse gravar um show. Como a tecnologia era muito restrita (poucas pessoas teriam condição de levar um bom gravador portátil para um show) e como as consequências eram graves⁹, valia a pena lutar contra toda e qualquer tentativa desse tipo. E ainda assim muitos *bootlegs*¹⁰ conseguiram ser feitos, para desespero das gravadoras. Como oposição a isso temos o nosso mundo de predominância da tecnologia digital, em que quase todo celular grava áudio estéreo, tira fotos e faz vídeos (às vezes em alta definição) tornando inviável a luta contra o compartilhamento de imagens e sons de shows. Essa mudança não acabou com a música popular, com os artistas ou com as gravadoras, mas fez com que os hábitos fossem transformados. Num mundo em que grande parte das pessoas não compra mais um *cd* sequer, adotar uma atitude truculenta impedindo a pessoa (que pagou muito caro por um ingresso) de gravar conteúdo de forma não autorizada, não vai ajudar muito o mercado da música.

Shirky entende que as organizações e instituições de prestígio que assumiam controle em âmbitos da vida pré-internet, ainda continuarão fazendo o mesmo com o

⁷ Um exemplo é o valor da banda larga, ainda muito cara para grande parte da população brasileira. Além de dados recentes que mostram que mais de 50% da população brasileira não têm acesso à Internet. Fonte: <http://www.brasil.gov.br/noticias/arquivos/2013/05/16/numero-de-usuarios-de-internet-e-de-pessoas-com-celular-cresceu-mais-de-100-no-brasil>

⁸ Produtores que gerenciavam a carreira dos artistas, fazendo contratos com as gravadoras e com os donos de casas de shows.

⁹ Considere-se que essa era uma época em que boa parte da renda dos artistas vinha da exclusividade da venda de discos. Em um ambiente como esse um material não autorizado que fosse eventualmente vendido no mercado informal tomaria parte significativa do rendimento dos artistas e das gravadoras.

¹⁰ Esse era o nome dado para as gravações não autorizadas feitas em shows e difundidas posteriormente.

desenvolvimento e popularização da tecnologia digital. Para ele a questão é que essas instituições (vamos continuar com a indústria fonográfica como exemplo), perderam apenas “vantagens relativas” em relação àquilo que elas faziam, como o compartilhamento de arquivos, dados e informações, mas não perderam suas “vantagens absolutas”, quer dizer: vão continuar como instituições e organizações importantes e influentes que ainda deterão, de certa forma, o controle sobre boa parte daquilo que é produzido e filtrado para o grande público.

Um desafio para a colaboração nos dias atuais é compreender que a tecnologia atual exige uma reflexão sobre a forma como nos acostumamos a viver em função de nossas organizações políticas, sociais e econômicas. O modelo a que estamos habituados é o modelo hierárquico, em que cada pessoa participa da estrutura como uma peça no mecanismo que ajuda a “máquina” administrativa a funcionar. A colaboração *online*, em oposição a isso, reflete a natureza complexa do organismo, em que qualquer intercorrência ou acaso modifica drasticamente o todo em constante movimento. Essa parece ser uma associação simplista, mas existem muitas diferenças significativas na forma como vemos o mundo quando compreendemos não só o ambiente em que vivemos mas também nossas instituições de uma maneira menos determinista do que no modelo unidirecional mídia-público.

O grande benefício das tecnologias digitais nesse ponto, de acordo com Shirky, é que elas facilitam um processo que só não é mais comum pela dificuldade de organização: o desejo de cada pessoa coordenar a si mesma. Nos projetos de colaboração *online* qualquer pessoa pode decidir quando participar e quanto tempo e esforço dedicar ao projeto. Ninguém é obrigado a fazer qualquer coisa, e muito menos a fazer em determinado tempo, cumprindo qualquer prazo que seja. O que, pela lógica da hierarquia das instituições tradicionais, poderia simplesmente dispersar possíveis colaboradores pela falta de centralidade de demandas e necessidades faz, na verdade, é atraí-los. A observação e as conclusões de Shirky nos levam a crer que, em muitos casos, a coordenação espontânea de grupos (o que ocorre na colaboração *online*) é mais eficiente que a coordenação institucional (modelo administrativo tradicional), pelo simples fato de que existe uma dificuldade essencial em coordenar grupos em crescimento, por conta de sua natureza complexa. As organizações tradicionais tratavam desse problema de uma maneira simples: excluindo o problema; reduzindo a organização e o trabalho colaborativo a um mínimo gerenciável que pudesse ser vigiado

e determinado a qualquer instante. Já a autorregulação proporcionada pelas facilidades da tecnologia digital é uma aceitação dessa complexidade e de suas potencialidades.

Um bom exemplo desse funcionamento dos grupos colaborativos é um serviço de *GPS* para dispositivos móveis chamado *Waze*¹¹. A proposta do aplicativo, disponível para *smartphones* com sistema operacional *Android* e *IOS*, é funcionar como uma rede social em que cada usuário cria alertas de acidentes, sinais de trânsito, congestionamentos, mudança de trajetos nas estradas etc. A cada vez que um usuário envia um alerta, demonstrando que o trânsito está parado por conta de um acidente em determinado ponto da rodovia, por exemplo, todos os outros usuários do *Waze* que estão conectados e próximos àquela área recebem um aviso. E aqui acontece a mágica. Se um número significativo de pessoas recebem o aviso mas percebem que não havia acidente nenhum (ou seja, tratava-se de um trote) elas podem retirar o alerta, regulando o sistema para que um número maior de pessoas se beneficiem da informação mais correta possível. Esse simples mecanismo significa que o *Waze* faz uma coisa que nenhum outro *GPS* faz: ele reporta e atualiza o trânsito em tempo real. Um sinal que fosse modificado de local ou um desvio na estrada por conta de uma obra em andamento, só seria identificado por um *GPS* comum depois que o dono do aparelho atualizasse o sistema conectando o mesmo a um computador. E dependendo da mudança existente, a atualização que corrigiria aquelas intercorrências poderia demorar algumas semanas ou até mesmo meses para ser realizada. O benefício imediato do trabalho colaborativo, nesse caso, é ver essas atualizações acontecendo o tempo todo, pelo simples fato de que quem determina o funcionamento do aplicativo são os próprios usuários, mais ninguém. O *Waze* é uma ferramenta que permite a autorregulação e a coordenação de si mesmos em função de um bem comum. Poderia ser algo fadado ao fracasso, mas que, na prática, funciona muito bem. Como afirma Shirky: “Grupos sob coordenação frouxa podem realizar agora coisas antes inalcançáveis por qualquer outra estrutura organizacional” (SHIRKY, 2012, p.44). Isso significa, em termos práticos, que operações colaborativas com quase custo algum mas com resultados positivos deixaram de ser uma utopia por conta das ferramentas sociais decorrentes da tecnologia digital. Para Shirky, não há nenhuma surpresa nisso, mas apenas uma consequência natural decorrente do fato de que hoje possuímos meios para realizar o que sempre quisemos fazer: colaborar em prol de objetivos comuns. A princípio, a argumentação de Shirky parece afundar em um

¹¹ <http://www.waze.com/>

sentimentalismo sobre a natureza boa da humanidade, mas o que ele propõe é algo mais simples. Se temos estímulo para fazer algo e sabemos que o resultado é vantajoso para todos, não há porque não fazê-lo. Se ninguém lucra desmerecidamente com o trabalho alheio as pessoas consideram que vale o esforço de dedicar um pouco de seu tempo, não só por conta do altruísmo (ainda que isso possa estar envolvido), mas principalmente porque quem contribui sente que está tirando vantagens de todo o processo.

Nossas redes eletrônicas estão permitindo novas formas de ação coletiva, permitindo a criação de grupos colaborativos maiores e mais distribuídos que em qualquer outro momento na história. O alcance do trabalho que pode ser levado a cabo por grupos não institucionais é um profundo desafio ao status quo (SHIRKY, 2012, p.45)

É neste sentido mais amplo de uma mudança estruturante no modo de produção e consumo que Shirky sugere estarmos vivendo em uma revolução proporcionada pela tecnologia digital. Para ele as ações coordenadas por grupos esteve quase sempre limitada por organizações formais (estatais ou privadas) e em raríssimas vezes essas iniciativas partiram do próprio público. O que mudou então? De acordo com o referido autor, a questão central não é capacidade ou o desejo humano de interagir e cooperar, mas sim os meios que agora proporcionam soluções mais eficazes, rápidas e baratas de se fazer aquilo que sempre se quis em termos de trabalho em conjunto. Nesse sentido, vale destacar a crítica feita por Jaron Lanier (2010) à concepção de que a possibilidade da conversa quase irrestrita permitida pela tecnologia digital traga mais benefícios do que problemas para a sociedade como um todo. Lanier aborda o tema a partir da existência dos *trolls*¹².

A colaboração online é para todos?

O fato de existirem pessoas que dedicam seu tempo a iniciar e incentivar discussões e agressões *online* prova, de acordo com Lanier, os problemas que a tecnologia digital e seu incentivo implícito à aparição anônima carregam em sua essência. Como afirma o autor, “seria bom acreditar que a população de *trolls* vivendo entre nós é ínfima. Mas, na verdade, muitas pessoas são atraídas para discussões desagradáveis on-line” (LANIER, 2010, p.86).

¹² “‘Troll’ é um termo usado para designar uma pessoa anônima que é abusiva em um ambiente on-line” (LANIER, 2001, p.86)

Parte desse comportamento advém da conduta humana e é, talvez, impossível de prever e impedir. Mas outra parte advém do tipo de *design* de *software* que permite esse tipo de abuso. A questão, para Lanier, é que boa parte da ação humana é derivada justamente da relação que temos com a concepção de norma institucional, além do mecanismo de regulação mais simples que existe: o olhar do outro. A mesma pessoa capaz de fazer algo terrível anonimamente, dificilmente teria coragem de fazê-lo se todos soubessem sua verdadeira identidade.

Platão descreve uma situação semelhante quando narra o mito de Gíges, na obra *A República*. Gíges era um pastor de rebanhos, um homem comum e correto que certo dia encontra um anel de ouro que o permite ficar invisível no momento em que quiser. Gíges, que nenhum mal praticava, passa então a planejar coisas terríveis: invade o castelo do Rei, seduz a Rainha, mata o Rei e toma o poder para si. A história considera a possibilidade de que, provavelmente, os seres humanos só praticam o bem ou adotam a conduta correta porque são vigiados e temem o castigo e a repreensão decorrentes do olhar dos outros. É esse justamente o ponto da argumentação de Lanier: o *design* da *web*, privilegiando a ação anônima (um autêntico anel de Gíges), liberta o lado *troll* de cada um:

Quando eu critico esse tipo de cultura on-line, muitas vezes sou acusado de ser um velho quadrado ou um defensor da censura. Não é isso. Não acredito que eu seja necessariamente melhor ou mais moral do que as pessoas que mantêm os websites que fazem piada da desgraça alheia. O que estou dizendo, no entanto, é que os designs de interface com o usuário que resultam da ideologia da nuvem computacional faz as pessoas – todos nós – serem menos gentis. O *trolling* não é uma série de incidentes isolados, mas o *status quo* no mundo on-line (LANIER, 2010, p.88-89)

De acordo com o referido autor, o anonimato não é um problema em si mesmo e, dependendo da situação, é inclusive necessário o uso do anonimato para que se garanta a possibilidade de se dizer algo importante sem receber represálias extremistas (uma garantia da liberdade de expressão). A questão é o que Lanier chama de “anonimato negligente”, baseado na permissividade e na facilidade de acesso a tudo sem consequências maiores para o usuário. Para ele existe, sim, motivo para nos preocuparmos com a possibilidade de “com milhões de pessoas conectadas por meio de um veículo que por vezes traz à tona suas piores tendências, surgirem de repente hordas fascistas” (LANIER, 2010, p.92). Não levando tanto em ênfase o caráter às vezes apocalíptico das afirmações do autor é interessante discutir a questão do *design* da *web* e

de sua ética implícita. Para quem cresceu observando a *web* como ela é atualmente parece não haver nenhuma maneira diferente de solução técnica para a questão da comunicação *online*. Lanier, no entanto, considera que essa foi apenas uma opção errada, feita em um momento específico da história da internet. Lanier é músico e cientista da computação e um dos percussores da realidade virtual. No final da década de 1980 Lanier esteve envolvido diretamente com o ambiente acadêmico e científico que desenvolveu a internet no modelo como a conhecemos e utilizamos hoje. E justamente daí advém a crítica do autor:

Antes da World Wide Web, existiam outros tipos de conexão on-line, dos quais a Usenet foi provavelmente a mais influente. A Usenet era um diretório on-line de tópicos no qual qualquer pessoa podia postar comentários com rapidez. Uma área da Usenet, chamada “alt”, era reservada para tópicos não acadêmicos, incluindo temas excêntricos, pornográficos, ilegais ou ofensivos. (...) Para entrar on-line naquela época, você normalmente precisaria ter uma conexão acadêmica, corporativa ou militar, de forma que a população da Usenet era em grande parte adulta e instruída. Isso não ajudou muito. Alguns usuários ainda se transformavam em idiotas cruéis quando entravam no ambiente on-line. Essa é uma prova de que é o design, e não os fatores demográficos, que concentra o mau comportamento. (LANIER, 2010, p.96-97)

A *Usenet*, de acordo com Lanier, mesmo possuindo um acesso restrito a pessoas com um grau alto de instrução não impedia o problema dos *trolls* e dos tópicos abusivos. Esse é um exemplo significativo de que a quantidade de pessoas ou a classe social e o nível de escolaridade das mesmas não é, necessariamente, o maior peso na construção das identidades coletivas nos ambientes *online*. Para não ficarmos apenas na abstração conceitual e nos exemplos sobre o início da internet vamos citar aqui uma situação prática ocorrida no Brasil e que aponta no mesmo caminho da problematização proposta por Lanier.

Quando o aplicativo *Instagram*¹³, um misto de rede social e ferramenta para edição de fotos com estilos *vintages* (antigos) com alusão à tecnologia das décadas de 1960 e 1970, passou a figurar na lista dos aplicativos disponíveis dentro do *Android Market*¹⁴, a internet brasileira foi inundada por uma série de artigos e *posts* em *blogs* e *sites* de notícias¹⁵ falando sobre a *orkutização*¹⁶ do *Instagram*. A versão do *Instagram*

¹³ <http://instagram.com/>

¹⁴ A loja de aplicativos para dispositivos móveis com sistema operacional *Android*, atualmente chamada de *Google Play*: <https://play.google.com/>

¹⁵ Cf., por exemplo, o artigo A “orkutização” do *Instagram* e natureza gregária da internet, no site do Estadão, de São Paulo: <http://blogs.estadao.com.br/alexandre-matias/2012/04/08/a-%E2%80%98orkutizacao%E2%80%99-do-instagram-e-a-natureza-gregaria-da-internet/>

para dispositivos com sistema operacional *Android* foi lançada em 03 de Abril de 2012, fazendo com que o aplicativo, antes exclusivo para donos de *Ipodes* e *Ipodes*, se sentissem desprezados pela empresa. O argumento em torno da ideia da *orkutização* do aplicativo é de que o *Instagram* perderia sua qualidade com a popularização e uso em massa do mesmo.

O termo *orkutização* é uma referência direta à rede social *Orkut*, mantida pelo *Google*, e que ficou reconhecida por contribuir com a popularização do uso das redes sociais no Brasil. Com a ascensão do *Facebook* e do *Twitter*, o *Orkut* foi perdendo muitos de seus usuários até o *Google* determinar o fim da rede social¹⁷. Como a proposta de comunidades *online* do *Orkut* favorecia a construção de múltiplos perfis falsos, a conduta *troll* e a disseminação de informações sem nenhum tipo de regulação¹⁸, a *orkutização* virou sinônimo de algo popular, mas não popular no sentido de acesso amplo a determinado bem cultural, e sim no sentido de algo fadado ao fracasso, por conta da conduta do excesso de pessoas de baixa classe social e com pouca bagagem cultural (um argumento bem elitista e segregador). Mas o problema, e aqui concordamos com Lanier, não é a quantidade de pessoas, nem sua classe social ou conhecimento acadêmico, mas o *design*. Muito tempo se passou e os usuários do *Instagram* ainda não sentiram que a rede social de fotografia foi invadida por uma horda de loucos e fanáticos de toda espécie. De fato, o número de usuários cresceu muito, mas o que motivava as condutas nas comunidades do *Orkut* era a facilidade da criação de perfis anônimos e a estrutura mesma das comunidades temáticas, o que não irá, necessariamente, ocorrer com o *Instagram*.

A partir desse exemplo podemos avaliar a crítica de Lanier como algo mais do que uma mera aversão às mídias sociais. Contra a automatização de tudo e a esquematização dos ambientes *online*, Lanier acredita que o gerenciamento, aquele mesmo negado em parte por Shirky, é essencial para o funcionamento adequado de qualquer coisa na internet: “Os lugares on-line que funcionam sempre são projetos adorados de indivíduos, não de agregados automatizados da nuvem” (LANIER, 2010, p.101).

¹⁶ Termo que será explicado mais adiante, decorrente do uso massivo da rede social *Orkut*: <http://www.orkut.com.br/>

¹⁷ 30 de Setembro de 2014 é a data oficial de desativação da rede social *Orkut*: <https://support.google.com/orkut/answer/6033100?hl=pt-BR>

¹⁸ Existiam comunidades com funções polêmicas, desde dicas sobre pirataria de jogos de vídeo game a comunidades que incentivavam a bulimia e o suicídio.

Considerações

Sem adotar um único ponto de vista, mas considerando que os diversos posicionamentos que apresentamos aqui avaliamos que existem inúmeras contribuições relevantes para esse debate. Se, por um lado, a colaboração *online* é um fenômeno real e que traz benefícios para muitas pessoas, por outro existe também o fato de que a tecnologia digital não alcança a todos nem de forma objetiva (grande parte da população ainda não possui acesso à internet de forma cotidiana) nem ideológica (nem todos procuram a internet para produzir e disseminar conhecimento, sendo o entretenimento o caminho mais óbvio para a maior parte das pessoas).

Além disso, outra questão relevante é a manutenção da web e sua estrutura baseada nas grandes corporações (Google, Facebook etc). O princípio do compartilhamento de arquivos e da construção coletiva de conhecimentos e informações não deixa clara a questão da manutenção do sistema. Aparentemente a internet é um espaço para todos; um espaço que não pertence a ninguém e onde só existem benefícios para todos. Mas o grande problema é que esse trabalho voluntário doado em prol do coletivo precisa sustentar a si mesmo na estrutura do sistema capitalista em que vivemos. Chris Anderson, autor de *A cauda longa*, defende que a amadorização e a falta de remuneração serão, cada vez mais, a norma em termos de trabalho coletivo *online* para a produção cultural:

Esse é o mundo da “peer production” (produção colaborativa ou entre pares), fenômeno extraordinário, possibilitado pela internet, caracterizado pelo voluntarismo ou amadorismo de massa. Estamos na aurora de uma era em que a maioria dos produtores, em qualquer área, não será remunerada. A principal diferença entre esses amadores e seus colegas profissionais é simplesmente a lacuna cada vez menor nos recursos disponíveis, para que ampliem o escopo de seu trabalho. Quando as ferramentas de trabalho estão ao alcance de todos, todos se transformam em produtores. (ANDERSON, 2006, p.70-71)

Curiosamente tanto Anderson quanto Shirky, defensores do trabalho coletivo e voluntário nos ambientes colaborativos, publicaram seus livros da mesma forma que Jaron Lanier: licença de direitos autorais padrão e formato de suporte em livro físico ou *ebook* comercializado pela *Amazon* e por outras grandes empresas estabelecidas com seus modelos de negócios corporativos. Nada de permissão de uso para fins democráticos, cópias irrestritas, acesso livre a todos. Talvez não exista de fato nenhuma contradição nisso, já que seus livros não são obras coletivas como um *wiki*,

mas fruto de pesquisas predominantemente individuais¹⁹. De qualquer forma, isso mostra, a nosso ver, que a crítica de Lanier se sustenta no sentido de afirmar a necessidade da manutenção do modelo de produção e divulgação de bens culturais no seu modelo antigo, pré-internet. E o fato de julgarmos que isso não serve para todos os casos, não elimina a questão central que é: existe mesmo algo realmente inovador e suficientemente revolucionário na colaboração *online* como é geralmente afirmado?

Acreditamos realmente que se temos ferramentas eficientes disponíveis a colaboração se torna praticamente inevitável, em diversas situações. Isso considerando que as tecnologias ou plataformas para a formação de grupos são rápidas e eficientes o bastante para atrair o interesse das pessoas. No caso da ação colaborativa existem exemplos sintomáticos surgidos nos últimos anos, como a sempre citada *Primavera Árabe*²⁰ e a criação de *ongs* especializadas em apoiar e mobilizar pessoas e projetos a partir de petições *online* como *Voto Consciente*²¹ e *Avaaz*²², dentre outras. Se tudo isso vai se desenvolver para uma ciberdemocracia global, como defendeu pioneiramente Pierre Lévy (1999), não se sabe. Mas intervenções e resultados positivos de fato existem. O que nos resta é apesar observar o futuro sendo construído e, quem sabe, colaborar com ele.

¹⁹ Ainda que possamos compreender que toda pesquisa é fruto de um diálogo com outros pesquisadores da área, como realmente acreditamos.

²⁰ Uma série de protestos políticos e sociais ocorridos entre 2010 e 2012, em diversos países do mundo árabe (Oriente Médio e África), que tiveram grande parte de sua mobilização decorrente do uso de mídias sociais e tecnologia digital.

²¹ <http://www.votoconsciente.org.br/>

²² <http://www.avaaz.org>

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Chris. *A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

CAMPOS, Aline de. *Conflitos na Colaboração: um estudo das tensões em processos de escrita coletiva na web 2.0*. UFRGS, 2009 (Dissertação de Mestrado).

DURKHEIM, E. *Da divisão do trabalho social*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LANIER, Jaron. *Bem-vindo ao futuro: uma visão humanista sobre o avanço da tecnologia*. São Paulo: Saraiva, 2012.

LÉVY, PIERRE. *Cibercultura*. São Paulo: ED. 34, 1999.

MATIAS, Alexandre. *A 'orkutização' do Instagram e a natureza gregária da internet*. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/alexandre-matias/2012/04/08/a-%E2%80%98orkutizacao%E2%80%99-do-instagram-e-a-natureza-gregaria-da-internet/>>, Acesso em 20/05/2014

NÚMERO de usuários de internet e de pessoas com celular cresceu mais de 100% no Brasil. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/noticias/arquivos/2013/05/16/numero-de-usuarios-de-internet-e-de-pessoas-com-celular-cresceu-mais-de-100-no-brasil>>, Acesso em 20/05/2014

PLATÃO. *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001

RAYMOND, E. *A Catedral e o Bazar*. Disponível em: <<http://www.geocities.com/CollegePark/Union/3590/pt-cathedral-bazaar.html>> Acesso em 01/05/2014. Traduzido por Erik Kohler. <ekohleratprogrammer.net>

SÊGA, CHRISTINA M. P. *Sociedade e interação: um estudo das diferentes formas de interagir*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2011.

SENNETT, Richard. *Juntos: os rituais, os prazeres e a política da cooperação*. Rio de Janeiro: Record, 2013.

SHIRKY, Clay. *Cultura da Participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2011, Kindle ebook.

_____. *Lá vem todo mundo: o poder de organizar sem organizações*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

TAPSCOTT, Don; WILLIAMS, Anthony. *Wikinomics: Como a Colaboração em Massa pode mudar o seu negócio*. São Paulo: Nova Fronteira, 2007.

WEBER, Max. *Economia e Sociedade: fundamentos da sociologia*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.