

# Colaboração e Internet: propondo uma taxonomia de formatos de colaboração em projetos de *network*\*

Karla Schuch Brunet\*\*

## Resumo

Este artigo é uma proposta de taxonomia de projetos de *network* que produzem mudança social e/ou cultural. Com o objetivo de mapear estes projetos quanto ao tipo de colaboração, primeiramente, foi feita uma pesquisa teórica e um levantamento histórico de projetos colaborativos. Posteriormente, foram selecionados cem projetos de *network* para uma análise quantitativa estatística, na qual se analisou os resultados e os coeficientes de correlações das variáveis. Com base nesta investigação, fez-se um estudo qualitativo que levou a uma classificação dos formatos de colaboração dividida em duas categorias: uma categorização baseada no modo como o resultado da colaboração é mostrado ao internauta e outra classificação baseada na estrutura política envolvida no modelo de colaboração.

**Palavras-chave:** Internet. *Network*. Colaboração. Sócio-cultural.

## Collaboration and the Internet: proposing taxonomy of collaboration formats on network projects

### Abstract

This paper proposes taxonomy of network projects that provoke social and/or cultural change. With the objective of mapping this project in relation to its type of collaboration, primary, it was done a theoretical research and a historical background of collaborative projects. Then, one hundred network projects were selected to a database and a quantitative statistical analysis. Based on this investigation, there was a quantitative study that led to a classification of collaboration formats, divided in two categories: one categorization is based on the way the result of the collaboration is presented to the Internet user and

---

\* Este artigo é uma versão revisada de uma comunicação feita no FILE São Paulo, e, também, baseado nos resultados encontrados na tese de doutorado defendida em 2006 na Universitat Pompeu Fabra, Espanha.

\*\* Professora Colaboradora do Programa de pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/Ufba. Pos-doutoranda do Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC)/Ciberpesquisa com bolsa Fapesb. Doutora em Comunicação Audiovisual (UPF - Espanha) e mestre em Artes (MFA – Estados Unidos). E-mail: karlabrunet@gmail.com

another classification based on the political structure involved on the collaboration.

**Key words:** Internet. Network. Collaboration. Social-cultural.

## Colaboração e Internet: proponiendo una taxonomía de formatos de colaboración en proyectos de *network*

### Resumen

Este artículo es una propuesta de taxonomía formatos de colaboración en proyectos de *network* que producen cambio social y/o cultural. Con el objetivo de mapear este proyecto cuanto al tipo de colaboración, primeramente, fue hecha una investigación teórica y un levantamiento histórico de proyectos en colaboración. A seguir, fueran seleccionados cien proyectos de *network* para un análisis estadístico cuantitativo, donde se analizó los resultados y los coeficientes de correlación de la variables. Con bases en esta investigación, fue hecho un estudio cualitativo que llevó a una clasificación de los formatos de colaboración, divididos en dos categorías: una categorización basada en el modo como el resultado de la colaboración es mostrado al usuario de Internet y otra clasificación basada en la estructura política envuelta en la colaboración.

**Palabras claves:** Internet. *Network*. Colaboración. Socio-cultural.

### Introdução

Este artigo apresenta formatos de colaboração na Internet, sendo analisada a colaboração em projetos de *network* que produzem mudança social e/ou cultural. Estes são projetos que envolvem colaboração, interação, intercâmbio, troca... Não é intenção analisar o *network* em si, como uma rede, mas sim projetos de *network* que usam a rede para, de forma colaborativa, desenvolver trabalhos e/ou propiciar comunicação, interação e produção.

Primeiramente, foi feita uma pesquisa teórica sobre colaboração e um levantamento histórico de projetos colaborativos que são precursores aos projetos de *network*. Logo após, foram selecionados cem projetos de *network* para uma análise quantitativa estatística, na qual se analisou os resultados e os coeficientes de correlações das variáveis. Com base nesta investigação, fez-se um estudo qualitativo de uma mostra de 16 projetos que levou a uma classificação dos formatos de colaboração dividida em duas categorias: uma categorização baseada no modo como o resultado da

colaboração é mostrado ao internauta, e outra baseada na estrutura política envolvida no modelo de colaboração.

Os projetos selecionados possuem uma proposição social e/ou cultural nos quais seus objetivos estão baseados em qualquer tipo de mudança, melhoramento, adição ou contribuição nestas duas áreas. Alguns deles são comunidades virtuais, cidade digital, rádio livre, Jornalismo alternativo, ações em grupo, narrativa coletiva, documentário participativo, plataforma p2p, música colaborativa, inclusão digital, ou criação cooperativa artística.

## Colaboração

Apresenta-se a seguir algumas teorias e projetos que serviram de referência para o estudo de projetos colaborativos na Internet, aqui chamados de “projetos de *network*”. Estes são conceitos que remetem não somente à área de tecnologia e comunicação, mas também a outras ciências que inspiraram os projetos selecionados e sua análise.

### *Definindo a colaboração dos projetos de network*

Há diferentes terminologias para expressar a ação de um usuário da Internet de interagir e produzir em conjunto com outros usuários. E estes usuários podem ser descritos como participantes, colaboradores, cooperadores ou contribuinte. Estas denominações mudam dependendo do nível de envolvimento ou de uma preferência semântica, por exemplo – um participante de um projeto é alguém que “faz parte” do projeto mas talvez não esteja tão envolvido em sua execução como um colaborador ou cooperador.

Pela inviabilidade de trabalhar com várias terminologias que, de alguma forma, representam a mesma coisa, mas em níveis diferentes, este artigo optou por usar a palavra colaboração para generalizar esta interação em seus distintos níveis. Ou seja, colaboração aqui é sinônimo de cooperação, participação e contribuição.

### *Colaboração e suas teorias*

Vê-se a importância de salientar algumas das teorias que ajudam a compreender como ocorre o processo da colaboração em projetos de *network*. Uma regra básica para a colaboração é ter um objetivo comum. Frequentemente, as pessoas colaboram quando têm um interesse no trabalho final ou quando podem se benefi-

ciar com o resultado final. Porém, algumas vezes, um objetivo comum e a idéia de um benefício futuro não são suficientes para persuadir pessoas a colaborarem. Em *Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities*, Peter Kollock e Marc Smith (1996) mostraram que outros fatores também influenciam na decisão de colaborar ou não. Estes elementos podem estar relacionados ao dilema do prisioneiro (*Prisoner's Dilemma*) ou ao problema dos “caronas” (*free rider problem*). Adicionalmente, a propensão à colaboração depende da quantidade de esforço que alguém teve que fazer para beneficiar-se, e, também, do grau de perda ou ganho com a colaboração.

Uma das teorias base para os projetos aqui estudados é a *free cooperation* (cooperação livre) divulgada pelo crítico alemão Christoph Spehr (2003). Numa cooperação livre, todas as regras podem ser questionadas e negociadas por qualquer um no grupo, não há nenhum mestre que decide por outros. Para que isto aconteça, a qualquer um é permitido a ação de se recusar a participar. Em se recusar a trabalhar, o colaborador tem o poder de decisão, e este poder deve ser igual para todos, não importando a função de cada um (SPEHR, 2003; SCHOLZ, 2004).

Quanto teorizando sobre cooperação, alguns autores (HARDIN, 1982; KOLLOCK, 1996; AXELROD, 1997; WILDAVSKY, CHAI *et al.*, 1998; KAUL, GRUNBERG *et al.*, 1999; WATTS, 1999; TUOMELA, 2000; FEIOCK, 2004; HEAP e VAROUFAKIS, 2004; OSBORNE, 2004) usam o dilema do prisioneiro para ilustrar o dilema de cooperar ou não, este é o dilema do que é melhor para o indivíduo e o que é melhor para o grupo. Conhecido na teoria dos jogos, o dilema do prisioneiro é um jogo do tipo “não soma zero” (*non-zero-sum game*), isto é, um jogo no qual o ganho de um não é igualmente correspondente a perda de outro. Ao contrário da maioria dos jogos – que presume um participante ganhando e outro perdendo – o resultado aqui pode ser ambos ganharem, ambos perderem ou um perder mais que o outro.

O dilema do prisioneiro é o dilema de se cooperar tendo a possibilidade de ganhar ou perder drasticamente, ou não cooperar e perder “um pouco”, sem chances de ganhar ou perder drastica-

mente. O jogo envolve um crime no qual dois suspeitos são presos em celas diferentes e – eles podem tanto confessar o crime ou negar o mesmo. Se ambos confessam o crime, eles têm uma punição leve, se um confessa e outro não, o primeiro tem uma punição leve e o outro uma punição dura. Se ambos dizem que são inocentes, ambos ganham, tendo uma pena leve, ou nenhuma penalidade (KAUL; GRUNBERG *et al.*, 1999).

Este é o dilema do que fazer quando não se sabe o que o outro fará, portanto, envolve uma grande quantidade de confiança, e quando confiando e cooperando, ambos irão ganhar. Entretanto, se um está receoso da resposta do outro, este pode preferir confessar e garantir uma punição leve, ao invés de arriscar e perder completamente. Ajudando a compreender escolhas e probabilidades de cooperar ou não, este dilema é usado para estudar casos de cooperação. Deste modo, mostra que confiança nos outros é um elemento importante do processo de cooperação.

Shaun Hargreaves Heap e Yanis Varoufakis (2004, p.177) usam o dilema do prisioneiro para ilustrar exemplos de colaboração em relacionamentos e na vida social. No caso do aquecimento global, por exemplo, uma pessoa pode escolher em gastar uma boa quantidade de dinheiro para arrumar o carro de uma forma a não poluir o ambiente. Porém, para que isto faça alguma diferença no meio ambiente, é necessário que uma grande quantidade de pessoas opte por fazer o mesmo, caso contrário, pode ser que a quantidade gasta para arrumar o carro não fará nenhuma diferença na poluição mundial. Neste sentido, uma pessoa precisa confiar que outros irão, também, cooperar, senão, ele/ela não fará nada.

O dilema do prisioneiro e jogo tipo não-soma-zero são importantes para entender colaboração nos projetos de *network* aqui estudados – nestes as pessoas colaboram porque confiam uns nos outros e acreditam que eles irão ganhar com a conquista final. Entretanto, se somente poucos participassem, uma enciclopédia livre, como a *Wikipedia*<sup>1</sup>, não seria realidade. Usando a *Wikipedia* para exemplificar esta confiança no trabalho do outro, pode-se dizer que quando uma pessoa escreve um artigo em uma enci-

---

<sup>1</sup> URL: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) .

clopédia livre, ela o faz porque confia que outros também farão o mesmo, e no final todos ganharão, haverá uma enciclopédia completa e aberta. Entretanto, se não houvesse esta fluidez de artigos, a enciclopédia livre não seria realidade e os poucos que trabalham escrevendo artigos, teriam somente perdido tempo para um trabalho ineficiente. Neste caso, é visível uma grande confiança nos outros e no projeto. Concluindo, os usuários confiam que o projeto vai dar certo, por isto, colaboram.

O problema do carona é outro conceito que faz referências aos modelos de colaboração em projetos sócio-culturais na Internet. Como o nome sugere, é quando o individuo “pega carona” – tem vantagens e benefícios maiores do que merece. Diversos autores (SILVA, 2006; DOUGHERTY, 2003; MILLER, 2003; BATINA; IHORI, 2005) discutem quando este fenômeno pode ser um problema para o processo colaborativo e, também, quando o carona produz resultados negativos para a comunidade.

Em quase que qualquer projeto colaborativo existe a figura do *free riders*, algumas vezes o número de caronas é pequeno que não interfere no desenvolvimento do projeto. Porém, outras vezes, a quantidade de caronas é tão grande que o projeto não segue adiante, fica travado e as pessoas (que estavam produzindo) perdem interesse em colaborar. Concluindo, se muitos decidem ser *free riders* não haverá benefícios gerais para a comunidade.

Sabendo que em muitos projetos existem caronas, há duas questões importantes, uma é saber quando alguém está pegando mais do que dando, ou seja, quando existem os *free riders*. E outra é saber se o número de *free riders* é muito alto para colocar em jogo o projeto como um todo.

A propensão para colaborar facilmente encontrada nos internautas pode ser explicada por estudos de cooperação animal. Dois autores, Howard Rheingold (2002) e John H. Lienhard (1998), usaram o trabalho de Kropotkin, um cientista russo, para exemplificar cooperação. Kropotkin estudou como animais se ajudam entre si para sobreviver, concluindo que a ajuda mútua e a cooperação é intrínseca a nossa natureza. Lienhard (1998) vai além:

That's what technology is. Techni—ology is the lore — the *ology*, the science — of technique. Technology is our primary act of sharing. Technology shapes us into one body instead of a thousand subspecies. We're bound in a unique and instinctive tether of generosity with our technologies right at the core of that generosity. We are bound into one system. Kropotkin was right. Generosity and mutual aid is our primal survival mechanism (LIENHARD, 1998)<sup>2</sup>.

### Projetos de *network*

A definição do uso da terminologia “projetos de *network*” neste artigo partiu de uma conceitualização feita por Tilman Baumgartel. Para o autor “net-work” é, por exemplo, obras de arte feitas especialmente para a rede e “network” – é uma obra em cooperação, feita pela colaboração de pessoas. Baumgartel (2001, p. 160) declara:

I differentiate between ‘net-works’ and ‘networks.’ With ‘net-works’ I mean artworks which, first and foremost, are realized in the WorldWideWeb and are conceived of as their own self-contained Internet-Site. ‘Networks’ on the other hand are the social connections and collaborations which, for example, take place in mailing lists or in other ‘virtual communities’<sup>3</sup>.

### *Precursores dos Projetos de Network*

Diversos projetos colaborativos inspiraram trabalhos feitos hoje em dia na Internet. Brevemente, cita-se alguns que tiveram influência direta nos projetos de *network* aqui estudados.

Os movimentos como *fluxus* e *mail art* tiveram sua influência por estarem baseados em transformação, experimentação, uso das tecnologias, criação de uma comunidade global e temporalidade.

<sup>2</sup> Minha tradução: “É o que a tecnologia é. Tecno—logia é o conhecimento — a logia, a ciência — da técnica. Tecnologia é nosso primeiro ato de compartilhamento. Tecnologia nos molda em um único corpo ao invés de mil subspecies. Nós estamos unidos em uma única e instintiva ligação de generosidade com nossas tecnologias diretamente no centro da generosidade. Estamos ligados num sistema. Kropotkin estava correto. Generosidade e ajuda mutua é nosso principal mecanismo de sobrevivência.”

<sup>3</sup> Minha tradução: “Eu faço uma diferença entre ‘net-works’ e ‘networks’. Com ‘net-works’, quero dizer trabalhos artísticos que, primeiro e principalmente, são realizados na WorldWideWeb e que são concebidos como um site auto-suficiente na internet. ‘Networks’, por outro lado, são conexões sociais e colaborações que, por exemplo, acontecem em listas de discussão ou em outras ‘comunidades virtuais’.”

Igualmente, o movimento de Guerrilla TV com a intenção de democratizar a televisão dando acesso ao público para também produzir televisão, teve sua forte influência nos projetos sócio-culturais aqui analisados. Durante este movimento, grupos usavam vídeo para criar documentários, ativismo e programas comunitários que eram realizados de forma participativa, quando em escolas, centros cívicos, lugares públicos, grupos reuniam-se para produzir vídeos de conteúdo social e argumentação crítica.

A *telecommunication art* (arte das telecomunicações), produzindo trabalhos de criação coletiva em tempo real ao redor do mundo, também, serviu de exemplo de prática artística para os trabalhos produzidos na rede. Ao mesmo tempo, formas de ativismo, organizações *grassroots*, *netwar* e práticas de *swarming* (enxame) são exemplos de colaboração feita dentro e fora do ciberespaço. Tendo em vista práticas anteriores nestas áreas, muitos dos criadores dos projetos de *network* usaram das táticas e estratégias do ativismo para promover a execução de seus projetos.

#### *Casos pioneiros de colaboração na Internet*

Existe uma grande quantidade de casos de colaboração na Internet que foram tomados como pioneiros dos projetos aqui estudados. Como é impraticável trabalhar com o estudo de todos eles, esta investigação reúne alguns que foram importantes, mas não estão ativos hoje em dia, ou são ativos, mas não encaixavam no escala de projetos selecionados para a base de dados. Exemplos são Linux, MUDs and MOOs, Usenet e Well, Napster e P2P.

Por que são importantes?

– **Linux** é o grande exemplo de projeto colaborativo na Internet. É modelo e forma de motivação para muitos dos projetos aqui estudados, sendo uma ilustração de sucesso em criação coletiva de software e trabalho voluntário. A principal importância de Linux pode ser considerada social, pela forma de trabalho que produzem um modelo descentralizado.

– **Usenet e Well** foram exemplos de grandes comunidades extremamente ativas e fluentes na Internet

– **MUDs e MOOs** são importantes por serem exemplos de criação colaborativa e entretenimento cultural que criaram novas formas de vivenciar a rede.



– *Napster* e *P2P*, pela inovação em criar sistemas de fácil compartilhamento e troca de arquivos, divulgando princípios de livre intercâmbio.

### *A pesquisa empírica*

Este artigo está baseado em uma pesquisa empírica na qual foram encontrados 400 projetos de colaboração na Internet que tivessem intenção de mudança social e/ou cultural. Deste grande grupo foram selecionados 100 projetos para fazerem parte de uma base de dados e análise quantitativa.<sup>4</sup> Para cada projeto da base de dados foi criado uma ficha com 28 variáveis (ano, local, criador, design, tráfego, *PageRank*, nível e frequência de participação, licença, idioma, recursos utilizados etc.).

Para o preenchimento desta ficha de análise, a pesquisadora participou, sempre que possível, de todos os projetos selecionados na base de dados, podendo, desta forma, ter um maior entendimento do processo e funcionamento da plataforma colaborativa estudada.

Com a base de dados completa, executou-se uma análise estatística de frequência de cada variável e as correlações entre variáveis. Para decidir se uma correlação era significativa ou não, usou-se o coeficiente Pearson de correlação, também chamado de (*r*). Este método mede a relação linear entre variáveis independente de suas unidades de medidas particulares.

As variáveis analisadas em correlação foram: ano, números de links, frequência etc. Para a interpretação e cálculo das correlações utilizou-se o *software* chamado *SPSS 11.5*, no qual é possível executar diversas correlações com diferentes variáveis. Abaixo cita-se algumas destas correlações como exemplo.

– Não houve correlação entre o ano de criação com a frequência de participação, ou seja, a idade dos projetos não implicou em uma maior ou menor frequência de participação.

– Houve correlação positiva entre frequência de participação e registro, ou seja, projetos que requerem que o usuário se registre para participar possuem um grau maior de frequência de participação.

---

<sup>4</sup> Veja no final deste artigo a lista de 100 URLs e nomes dos projetos.

– Houve correlação positiva entre frequência de participação e *inlinks*<sup>5</sup>. Portanto, quanto maior o número de sites apontando para o projeto, maior é a frequência de participação. Neste caso, fácil de ser explicado pela popularidade gerada pelos *inlinks* dos sites, fazendo com que os projetos ganhassem mais contribuições.

– Não houve correlação entre o nível de participação e moderação. Assim sendo, a dificuldade de participar (que faz com que se gaste mais tempo para poder colaborar) não interfere nas decisões de fazer com que um projeto seja moderado ou não.

– Estranhamente, apresentou uma correlação positiva entre o nível de participação e a frequência de participação, isto é, quanto mais alto o nível, maior a frequência, e quanto menor o nível, menor a frequência. Pode-se perceber que projetos com alto nível de participação também tiveram alta frequência de colaboração.

Estas colocações citadas acima são apenas alguns dos resultados dentre vários outros que serviram para indicar como a colaboração ocorre e para conhecer um pouco do contexto geral dos projetos. Por fim, este estudo de campo e análise de suas variáveis ajudou a criar os formatos de colaboração.

## Formatos de colaboração

Os formatos de colaboração foram divididos em dois tipos de taxonomias: uma tendo em vista a forma na qual a criação coletiva é apresentada ao usuário de Internet e outra com relação ao controle e poder de decisões dentro destas plataformas colaborativas.

### *Forma de colaboração*

Quanto à forma de apresentação das colaborações, os projetos de *network* podem ser divididos em três tipos: mosaico, fusão e híbrido.

#### *Mosaico*

Mosaico é o tipo de colaboração que funciona como em um mosaico no qual se pode ver cada parte que forma a imagem. Neste

<sup>5</sup> O número de *inlinks* (número de sites que colocam o link para o projeto) foi baseado nos dados do site UrlTrends. <http://www.urltrends.com>.

formato é possível ver as colaborações individuais de cada participante. Cada peça é uma única parte da imagem inteira e, no formato mosaico, uma pessoa não pode alterar a contribuição de outra.

Esta categoria pode, também, ser considerada como um espaço no qual todas as partes para construir um mosaico estão armazenadas e o local onde o mosaico é construído quando se visualiza o todo. Ao contrário do mosaico tradicional, a imagem final não é pré-determinada. Se uma única parte estiver faltando ou for adicionada, esta não vai necessariamente influir no todo do projeto (imagem total). Como está na Internet e, enquanto for mutável, pode-se dizer que é um tipo vívido e mutante de mosaico.

Pessoas, no tipo mosaico de colaboração, estão trocando e compartilhando muito, mas não alterando o trabalho do outro. Este é o tipo o mais comum de colaboração encontrado na Internet, inclui a maioria dos fóruns, *blogs*, revistas, listas de *e-mail* e rádios.

Alguns projetos de *network* neste formato são: *Canal Gitano*, *Couch Surfing*, *Anti war*, *Metafilter*, *Mirror Project*, *Free Networks*, *Yomango*, *Media Rights*, *Global Yellow Arrow*, *Guerrilla News Network*, *Scene from My Life*, *Sonic Memorial*, *Impossíveis*, *Bug me not*, *WifiMug*, *IT Conversations*, *The Degree Confluence Project*, *MicroRevolt*, *Witness*, *Video Nation*, *Hacktivist*, *Freecycle Network*, *Indymedia*, *Peekabooby Project*, *Feminist*, *The Freesound Project*, *Craig's list*.

Um exemplo simples é o *Scene from My Life* ([www.scenefrommylife.com](http://www.scenefrommylife.com)). No site, o fotógrafo selecionado envia fotos, ninguém pode manipular ou realçar a imagem, uma vez lá, a foto será sempre a mesma. O internauta, quando navegando pelo projeto, pode ver cada foto de cada dia e saberá dizer que uma foto específica é de determinado fotógrafo. As fotos são partes únicas (uma por dia) que formam a imagem geral, a semana na vida de alguém.

O mesmo acontece com *The Freesound Project* (<http://freesound.iua.upf.edu>) no qual usuários enviam *samples* de áudio. Estes áudios, sob licença *Creative Commons*, podem ser rastreados por usuário e existe a possibilidade de se ver todas as contribuições de um determinado indivíduo.

Em projetos mosaico é fácil de saber que contribuição é feita por cada pessoa – neles, os autores, quando declarados, podem ser

identificados. De certa forma, não existe uma total “morte do autor”, mas múltiplos autores. Aqui, a criação é coletiva, feita por muitos identificáveis autores.

### *Fusão*

O formato fusão é quando a colaboração é misturada, remixada, fundida e a parte final (talvez nunca final) é apresentada de uma forma que não se pode identificar cada peça de contribuição que forma o todo. É quando um colaborador adiciona um elemento e este vai se dissolvendo no todo – não permanece como “original”.

No formato fusão, estão incluídas todas as *wiki*, já que em uma *wiki* um usuário pode escrever um artigo, outro modifica e reescreve o que ali estava e assim por diante. Portanto, quando o internauta lê o artigo, o texto é um *remix* de todas as contribuições sobre aquele assunto. Não é importante cada peça separadamente, aqui o importante é a fusão das peças, tendo como objetivo transformar, fundir, manipular e realçar. Alguns projetos no formato fusão são: *Re:combo*, *Colab*, *Tapegerm Collective*, *Swarm the minutemen*, *Loop city*, *Wikipedia*.

Muitos dos projetos neste formato são exemplos da “morte do autor”, pois, frequentemente, é impossível dar crédito a todos que trabalharam para produzir a obra. O autor tornou-se o grupo, o que muitas vezes é anônimo. Aqui a criação individual desaparece dando lugar a uma criação coletiva.

No projeto *Swarm the minutemen* (<http://swarmtheminutemen.com>), no qual mais de 27 mil pessoas se reuniram em uma demonstração virtual contra um *website* anti-imigrantes, foi impraticável identificar a participação de cada um. Os ativistas que juntaram-se na ação, realizada entre os dias 20 e 22 de junho de 2005, foram parte de uma ação coletiva. Neste projeto de *infowar*, no qual uma única pessoa não é significativa, o que importa é a fusão da ação de todos, fazendo com que as petições individuais ficassem misturadas numa ação geral.

### *Híbrido*

Híbrido é a categoria para aqueles projetos que juntam os dois formatos anteriormente descritos. São os projetos que apre-

sentam a colaboração em peças individuais como num mosaico e, também, a versão manipulável de uma fusão. Estes podem ser em um determinado momento um ou outro formato ou projetos construídos de forma a mostrar os dois formatos.

Alguns projetos agrupados neste formato são: *SITO*, *Flickr*, *Collaborate! Photography Project*, *Downhill Battle*, *Buenos Aires Libre*, *The Free Software Foundation*, *LeWiki404*, *Wikimedia Commons*, *Freifunk*, *Red Visible*

Uma ilustração deste formato é a *Wikimedia Commons* ([commons.wikimedia.org](http://commons.wikimedia.org)) na qual usuários podem, por exemplo, adicionar uma foto sob uma licença livre, outros podem modificá-la e reenvia-la para o site, mas ainda é possível ver a imagem “original”. As legendas e textos referentes também podem ser manipuladas por outros usuários, mesclando a participação de todos.

O formato de *SITO* ([www.sito.org](http://www.sito.org)) é híbrido. Está dividido em duas partes simultâneas: uma na qual cada artista tem seu portfólio individual e outra de criação coletiva chamada *Synergy*. Uma das colaborações é o *Gridcosm*, no qual artistas criam imagens que se mesclam em forma de “grid” com outras e podem ser visualizadas como um vídeo contínuo da criação de todos.

### *Estrutura Política*

Com relação ao controle e poder de decisão dentro da plataforma colaborativa, os projetos de *network* são divididos em três categorias: fechado, aberto e dinâmico. Alguns projetos possuem pouca informação sobre como é feita a moderação e como as decisões internas são tomadas, o que tornou difícil a categorização.

Como também é difícil determinar níveis de envolvimento, definiu-se uma regra simples que pudesse ser usada para avaliar todos os projetos da base de dados. A regra é: se *alguma* das posições políticas dentro do projeto puder ser trocada, mudada ou substituída por um colaborador do projeto, então o projeto é *dinâmico*, não importando a extensão do envolvimento. Neste artigo, por posições políticas entende-se administrador, moderador, coordenador, editor, programador e responsáveis por decisões.

Se todas estas posições políticas forem ocupadas pelas mesmas pessoas e um colaborador for impedido de candidatar-se a elas,

não podendo ser parte do processo de tomada de decisão, então, o projeto é *fechado*. E, quando não há moderadores, coordenadores, editores, o projeto funciona por si mesmo. Tudo que um colaborador envia é automaticamente aceito pelo projeto, então, este é considerado *aberto*.

### *Fechado*

Em uma construção fechada estão os projetos que têm uma estrutura fixa e imutável para tomada de decisão. Nestes, são geralmente os criadores do projeto que decidem o que faz parte do projeto ou não. A estrutura é fechada; não admite que os participantes decidam sobre temas a respeito do projeto.

Fechado é o tipo o mais comum de estrutura política encontrado nos projetos de *network*. Tendo em vista a pesquisa empírica realizada, conclui-se que frequentemente isto ocorre não porque alguns desejam ter todo o controle, mas porque é mais fácil executar um projeto desta maneira – exige um menor conhecimento técnico e de programação.

Exemplos de projetos neste formato são: *e-barcelona*, *Opserver*, *Nettime*, *Nodo 50*, *Kitchen Sink Magazine*, *Anti war*, *No Border*, *Mirror Project*, *360 Degrees*, *Art Libre*, *Scene from My Life*, *Sonic Memorial*, *Impossíveis*, *Adbusters*, *WifiMug*, *IT Conversations*, *The Degree Confluence Project*, *Video Nation*, *Loop city*, *Plerophory*.

Em projetos como *e-barcelona* ([www.e-barcelona.org](http://www.e-barcelona.org)) e *Mirror Project* ([www.mirrorproject.com](http://www.mirrorproject.com)), um comitê modera as colaborações, enquanto que em outros somente uma pessoa decide sobre a moderação.

### *Aberto*

Aberto são os projetos cuja estrutura está criada de maneira que as decisões “políticas” são geradas de forma automática. Geralmente são autônomos e não-moderados, como uma lista de discussão ou um fórum com colaborações submetidas automaticamente ao website e ninguém decide sobre elas.

Esta categoria tem um ponto de similitude com o fechado, porque as regras não mudam – estão predeterminadas. Embora,

politicamente falando há uma grande diferença, são projetos auto-governados e ninguém decide sobre a contribuição do outro. Ao contrário do modelo fechado, no qual sempre os mesmos tomam as decisões, aqui a decisão está aberta, automática.

Exemplos de projetos nesta categoria são: *One world TV*, *Converse*, *Flickr*, *del.icio.us*, *Usina de Letras*, *New Global Vision*, *Viajamos Juntos*, *Yomango*, *Media Rights*, *Over My Dead Body*, *Global Yellow Arrow*, *Protest.net*, *Tus Relatos*, *Guerrilla News Network*, *LeWiki404*, *MicroRevolt*, *ForwardTrack*, *Freifunk*, *The Freecycle Network*, *One free minute*, *Indymedia*, *Our media*, *Peekabooby Project*.

### Dinâmico

Este é o tipo mais interessante e proeminente de estrutura política. Nele, o responsável pelas decisões e controle é cambiável, adaptável e móbil – varia de acordo com as necessidades e demandas do grupo. Em certo momento, um determinado usuário é o administrador, logo, será outro.

Exemplos de projetos de *network* neste formato são: *Meta ONG*, *Metafilter*, *Slashdot*, *Demand Media*, *Heterotopías glocals*, *Wikimedia Commons*, *Wikipedia*, *eMule*, *Biblioweb*.

Mesmo que o programador geralmente não é considerado como uma posição política, no caso dos projetos de *network* eles o são – uma vez que programadores são os que decidem que direção seguir, que características e aprimoramentos são melhores para o grupo, o que acaba caracterizando inquestionavelmente decisões políticas. Um exemplo de uma estrutura dinâmica da colaboração na qual o usuário possa ser um programador e adicionar características ao *software* é *eMule*.

Projetos criam formas diferentes de escolher, selecionar e coordenar os responsáveis pelas decisões. Por exemplo, na *Wikipedia*, os administradores são escolhidos por votação – membros elegem o administrador levando em conta suas contribuições, relação social e tempo dentro da comunidade. Enquanto que o projeto *Slashdot* (*slashdot.org*) dá privilégios de moderação a seus membros com base no *karma*.

## Considerações finais

Este artigo é baseado em uma pesquisa mais ampla sobre o tema, na qual investigou-se de diversos ângulos os modelos de projetos de *network* na Internet que possuem uma intenção de mudança social ou cultural<sup>6</sup>. Para essa pesquisa mais ampla foram encontradas diferentes categorias quanto ao *design* e modelos de mudança sócio-cultural, enquanto que este artigo está centrado na etapa da pesquisa que investiga os formatos colaboração – pois é por meio da colaboração que os projetos analisados provocam as mudanças sociais ou culturais que objetivam.

Tendo em vista os formatos de colaboração encontrados neste estudo, tanto quanto ao modo como esta é apresentada ao público quando a sua estrutura política, é possível dizer que este estudo empírico é um ponto de partida para diversos outros estudos mais específicos sobre como o usuário de Internet se porta diante de plataformas colaborativas. Aqui, a análise foi feita com base na estrutura dos projetos, nos modelos de construção e apresentação dos mesmos, deixando em aberto a continuação de um estudo psicossocial sobre o comportamento e inter-relações dos usuários nestas comunidades.

Estes projetos de *network* aqui estudados, que intencionam uma mudança sócio-cultural, indiferente de suas categorizações, são projetos em rede que lutam por cultura e conhecimento livres, igualdade de direitos e justiça social. Concluindo, por meio da colaboração, estes projetos alcançam suas metas, tais como questionamento, criação e ação coletiva. E, sobretudo, são modelos de trabalho comunitário e organizações sociais descentralizadas, tanto *on-line* como *off-line*.

## Referências

AXELROD, R. M. **The complexity of cooperation: agent-based models of competition and collaboration.** Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1997.

---

<sup>6</sup> Pesquisa feita para a tese de doutorado intitulada *Network projects and collaboration. Models for socio-cultural changes on the Internet.*



BATINA, R. G. e IHORI, T. **Public goods: theories and evidence**. Berlin; New York: Springer, 2005.

BAUMGARTEL, T. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media. In: Weibel, Peter e Timothy Druckrey (Ed.). **Net condition: art and global media**. Graz, Austria, Karlsruhe, Germany, Cambridge, Mass.: Steirischer Herbst; ZKM/Center for ART and Media; MIT Press, 2001.

DOUGHERTY, K. L. Precursors of Mancur Olson. In: Heckelman, Jac C. e Dennis Coates (Ed.). **Collective choice: essays in honor of Mancur Olson**. Berlin; New York: Springer, 2003.

FEIOCK, R. C. **Metropolitan governance: conflict, competition, and cooperation**. Washington, D.C.: Georgetown University Press, 2004.

HARDIN, R. **Collective action**. Baltimore: Published for Resources for the Future by the Johns Hopkins University Press, 1982.

HEAP, S. H. e VAROUFAKIS, Y. **Game theory: a critical text**. New York: Routledge, 2004.

KAUL, I., GRUNBERG, I., et al. **Global public goods: international cooperation in the 21st century**. New York: Oxford University Press, 1999.

KOLLOCK, P. **Design Principles for Online Communities**. First International Harvard Conference on the Internet and Society. Disponível em: <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/faculty/kollock/papers/design.htm#Footnote%2011996>. Acesso em: 30 out. 2005.

KOLLOCK, P. e SMITH, M. **Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities**. Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social, and Cross-Cultural Perspectives.. Disponível em: <http://research.microsoft.com/%7Emasmith/Vcommons.htm1996>. Acesso em: 30 out.2005

LATOUR, B. **There is no information, only transformation - An Interview with Bruno Latour**. In: Lovink, Geert (Ed.). **Uncanny networks: dialogues with the virtual intelligentsia**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002.

LIENHARD, J. H. **The Subtle Texture of Cooperation**. University of Houston.. Disponível em: <http://www.uh.edu/engines/hisd.htm1998>. Acesso em: 2004

MILLER, J. D. **Game theory at work**: how to use game theory to outthink and outmaneuver your competition. New York: McGraw-Hill, 2003.

OSBORNE, M. J. **An introduction to game theory**. New York: Oxford University Press, 2004.

RHEINGOLD, H. **Smart mobs**: the next social revolution. Cambridge, MA: Perseus Publishers, 2002.

SCHOLZ, T. Free Your Collaboration. [www.freecooperation.org](http://www.freecooperation.org). Disponível em: <http://molodiez.org/ocs/publication.pdf>. Acesso em: 2004

SILVA, A. R. D. **Teoria dos jogos e da cooperação para filósofos**. Disponível em <http://br.geocities.com/discursus/tjcf/222tjcf.html>. Acesso em: 2006.

SPEHR, C. **Free Cooperation**. Disponível em: [http://www.republicart.net/art/concept/alttran:spehr\\_en.htm](http://www.republicart.net/art/concept/alttran:spehr_en.htm). Acesso em: 2004.

TUOMELA, R. **Cooperation**: a philosophical study. Dordrecht; Boston: Kluwer Academic Publishers, 2000.

WATTS, D. J. **Small worlds**: the dynamics of networks between order and randomness. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1999.

WILDAVSKY, A. B., CHAI, S.-K., et al. **Culture and social theory**. New Brunswick, N.J.: Transaction Publishers, 1998.

### Lista de URLs:

360 degrees: <http://www.360degrees.org/>

Anti war - <http://www.antiwar.com/>

Are You Generic: <http://www.areyougeneric.org/>

Biblioweb - <http://biblioweb.cc>

Bug me not - <http://bugmenot.com/>

Craig's list - <http://www.craigslist.org/>

Canal Gitano - <http://www.zexe.net/LLEIDA>

Conversê - <http://converse.utopia.com.br/>

Couch Surfing - <http://www.couchsurfing.com>

Degree Confluence Project - <http://www.confluence.org/>

Del.icio.us - <http://del.icio.us/>

Demand Media - <http://demandmedia.net>

eMule - <http://www.emule-project.net>

Etoy: <http://www.etoys.com/>  
EuroMayDay: <http://www.euromayday.org/netparade/>  
Feminist - <http://www.feminist.com/>  
Flickr - <http://www.flickr.com>  
ForwardTrack - <http://forwardtrack.eyebearresearch.org/>  
Free Networks - <http://www.freenetworks.org/>  
Freecycle Network - <http://www.freecycle.org/>  
Freesound Project -<http://freesound.iau.upf.edu/>  
Freifunk - <http://freifunk.net/>  
Global Yellow Arrow - <http://global.yellowarrow.net>  
Guerrilla News Network - <http://www.gnn.tv/>  
Hacktivist - <http://thehacktivist.com/>  
Idealist: <http://www.idealists.org/>  
Identidades: mantidas e perdidas: <http://www.identidades-br.net/>  
Impossíveis - <http://www.impossiveis.org/>  
Indymedia - <http://www.indymedia.org>  
IT Conversations - <http://www.itconversations.com>  
Libertad: <http://www.libertad.de/>  
Loopcity: <http://www.iamas.ac.jp/~didi/>  
Media Rights : <http://www.mediarights.org>  
Metafilter - <http://www.metafilter.com/>  
MetaONG - <http://www.metaong.info/>  
New Global Vision - <http://www.ngvision.org/index.en.html>  
MicroRevolt - <http://www.microrevolt.org/>  
Mirror Project - <http://www.mirrorproject.com/>  
One Free Minute - <http://www.onefreeminute.net>  
One world TV - <http://tv.oneworld.net/>  
Opserver - <http://opserver.cccb.org/opserver/index.php>  
Our media - <http://www.ourmedia.org/>  
Over My Dead Body - <http://www.overmydeadbody.org/accueil.php>  
Pacifica Radio: <http://www.pacifica.org/>  
Peekabooby Project - <http://www.peek-a-booby.org>  
Photoblogs.org: <http://photoblogs.org/>  
Protest.net - <http://protest.net/>  
Radiolivres.org: <http://www.radiolivres.org/>  
Re:combo - <http://www.recombo.art.br/>  
Red Libre Red Visible: <http://www.redvisible.tk/>  
Scene from My Life - <http://www.scenefrommylife.com>  
Sito - <http://www.sito.org/>  
Slashdot - <http://slashdot.org/>

Sonic Memorial Project- <http://www.sonicmemorial.org>  
SWARM The Minutemen: <http://swarmtheminutemen.com/>  
Tus Relatos - <http://www.tusrelatos.com/>  
Usina de Letras - <http://www.usinadeletras.com.br>  
Viajamos Juntos - <http://www.viajamosjuntos.com/>  
Vimeo - <http://www.vimeo.com/>  
Video Nation - <http://www.bbc.co.uk/videonation/>  
Yomango - <http://www.yomango.net/>  
WifiMug - <http://wifimug.org/>  
Wikimedia Commons <http://commons.wikimedia.org>  
Wikipedia - <http://www.wikipedia.org/>  
Witness - <http://www.witness.org/>