

Por um conhecimento livre: o papel das tecnologias digitais na defesa da democratização das informações

ARACELE LIMA TORRES*

O nascimento das tecnologias digitais, filhas do século XX, tem contribuído para inúmeras transformações no campo da produção do conhecimento. Teóricos de diversas áreas se debruçam sobre este acontecimento no intuito de compreender o caráter destas transformações. Um campo de estudos tem se desenhado em torno das questões que envolvem o tema. Filósofos, comunicólogos, sociólogos, antropólogos e historiadores, entre outros, dedicam-se a analisar o fenômeno tecno-social em curso.

Diversos estudiosos têm apontado para o caráter revolucionário das tecnologias digitais, caracterizando seu surgimento como um marco histórico que vem reorganizando vários aspectos da contemporaneidade. O filósofo Pierre Lévy e o sociólogo Manuel Castells, por exemplo, fazem importantes considerações sobre o tema, observações emblemáticas da percepção das mudanças em curso. Lévy defende em seu livro, “As tecnologias da inteligência”, que estamos vivendo um momento de transição, onde as tecnologias digitais estão ajudando a dissolver velhas ordens e a criar novas:

Uma coisa é certa: vivemos hoje em uma dessas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um destes raros momentos em que, a partir de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado (1993:17).

Manuel Castells, por sua vez, caracteriza o nosso tempo como sendo um tempo de transição, como marcado por uma revolução de base tecnológica que está contribuindo para alterar nossa “cultura material”:

...no final do século XX estamos vivendo um desses raros intervalos na história. Um intervalo cuja característica é a transformação de nossa “cultura material” pelos mecanismos de um novo paradigma tecnológico que se organiza em torno da tecnologia da informação (1999:49).

* Mestranda em História Social pela Universidade de São Paulo.

Estas duas observações nos informam sobre como a nova configuração técnica, constituída pela invenção das telecomunicações e das mídias digitais, possibilitou o enredamento dos homens, de uma forma inédita, em torno de um espaço comunicacional novo, denominado por Pierre Lévy como ciberespaço. Na concepção de Lévy, o ciberespaço pode ser entendido como o espaço constituído através da interconexão mundial dos computadores, sendo composto pela junção da infra-estrutura que permite a interconexão e a troca de informações (computadores, celulares e cabos de fibra ótica, por exemplo), por todas as informações que trafegam na rede, e pelos usuários, responsáveis por essa dinâmica de tráfego (*uploads* e *downloads*) que constitui a internet (1999:17).

Estas observações também nos informam sobre como o uso deste espaço novo contribuiu para o surgimento do que alguns consideram como sendo a nossa nova forma de cultura, a cibercultura. Pierre Lévy, por exemplo, defende que não podemos confundi-la com uma “subcultura particular, a cultura de uma ou algumas “tribos”, para ele, entramos hoje na cibercultura como penetramos na cultura alfabética há alguns séculos” (2004:11). A cibercultura, no entanto, não se refere apenas à essa nova forma de cultura, mas também ao campo de estudos que tem se constituído tendo como ponto de partida o desejo de compreensão das implicações das tecnologias digitais na nossa vida.

O ciberespaço, que tem ajudado a moldar a vida contemporânea e tem sido por ela também moldado, acabou se tornando um lugar de acontecimento da história. E isso porque funciona como um lugar onde pessoas se encontram, trocam informações, aprendem juntas, se apaixonam, fazem política, arte... Nele, indivíduos de diferentes regiões, diferentes culturas, de diferentes experiências sociais, produzem suas memórias, imprimem suas marcas, constroem novas práticas sociais, inventam o seu cotidiano. Ele é, como explica Gustavo Lins Ribeiro, “um novo domínio de contestação política e ambiência cultural” (2000:173), já que se caracteriza tanto como espaço de vivência quanto como ferramenta de transformação social.

Desde os seus nascimentos, o computador e a internet, foram vistos por muitos usuários como tecnologias capazes de libertar o homem e de contribuir significativamente para a democratização da informação. Não por acaso o computador eletrônico, nascido na década de 1940 como parte de projetos militares, foi reapropriado pela juventude

californiana nos anos 70 no intuito de colocar essa máquina à disposição e ao alcance de todos. A origem da informática está ligada a projetos militares e seu uso inicial foi restrito a eles. Os primeiros computadores desenvolvidos eram grandes máquinas de calcular operadas por cientistas, dentro de salas isoladas e refrigeradas. A informática no seu início servia apenas para realização de cálculos científicos, cálculos estatísticos de Estados e grandes empresas etc. (LÉVY, 1999:3).

Dessa forma, o grupo que formou o projeto *Resource One* buscou popularizar o uso do computador e o acesso às informações. Este projeto foi um tipo de comunidade informática instalada em um bairro de artistas da periferia de São Francisco, na Califórnia (EUA), e organizada em torno de um computador IBM XDS-940, que tinha a função de coletar dados úteis às atividades comunitárias da região. O objetivo era criar uma base de dados sobre a comunidade que fosse acessível à todos (BRETON,1991:242). A ideia era a de utilizar o computador para potencializar a troca de informações da uma comunidade e contribuir para o seu processo de autoconhecimento.

A juventude californiana se apropriou então daquela nova tecnologia e atribuiu a ela um uso libertário e anárquico. Se no início a informática nasce ligada à ciência cibernética, ciência do controle da informação, a partir da década de 70 a ideia é que o acesso as novas tecnologias não fosse restrito aos grandes informatas, que o acesso a informação não fosse privilégio de poucos, mas que qualquer um, sem necessariamente possuir especialização técnica, pudesse usá-las. *Computers for the people* (computadores para o povo) esse foi o lema da microinformática que representava bem essa ideia de acesso irrestrito (LÉVY,1999:125). Através dos projetos desenvolvidos pelos jovens californianos, pela noção do uso do poder do computador em prol das pessoas, cada vez mais essas máquinas iam ganhando o *status* de tecnologias da inteligência e tecnologias da liberdade.

Um segundo projeto desenvolvido por jovens californianos foi o *Community Memory* (Memória Comunitária), criado em 1973. O objetivo dele era o de criar uma rede de informações, uma espécie de boletim eletrônico, que não possuísse um controle central, onde cada um pudesse introduzir informações ou lê-las da forma como lhe conviesse. Para isso, eles usavam uma rede de terminais espalhados por toda a região. Esse projeto representava a construção de uma mídia alternativa que pudesse ser usada pela

comunidade na produção de informações relacionadas às suas necessidades e interesses. Além de ser também uma forma de crítica “ao uso dominante das mídias eletrônicas que provocavam passividade dos usuários” (Ibidem: 243). Foi “uma tentativa de usar o poder do computador a serviço da comunidade”.¹

Um texto feito em 1972 pelo grupo que operava a *Community Memory* informava as intenções e as possibilidades do projeto:

*Nossa intenção é introduzir a Community Memory em bairros e comunidades desta região, e torná-la acessível para que possam viver com ela, brincar com ela, e formar o seu crescimento e desenvolvimento. A idéia é trabalhar com um processo por meio de ferramentas tecnológicas, como computadores, que são utilizados pelas próprias pessoas para moldar suas próprias vidas e as comunidades de uma maneira sadia e libertadora. Neste caso, o computador permite a criação de um banco de memória comum, acessível a qualquer pessoa da comunidade. Com isso, podemos trabalhar fornecendo a informação, os serviços, as habilidades, a educação e o apoio econômico que a nossa comunidade necessita. Temos uma ferramenta poderosa - um gênio - à nossa disposição, a questão é saber se podemos integrá-lo em nossas vidas, mantê-lo e usá-lo para melhorar nossa própria vida e a nossa capacidade de sobrevivência.*²

O ciberespaço deve ser percebido, assim defende Pierre Lévy, não somente como uma infra-estrutura, mas como também como um movimento social, por ter se desenvolvido também a partir de um trabalho coletivo, em prol do direito dos indivíduos de acesso às informações. Não se pode tratar de ciberespaço como mera infra-estrutura técnica, pois estaríamos correndo o risco de não reconhecer o que de social ele tem no seu desenvolvimento:

Ao assimilar o ciberespaço a uma infra-estrutura, recobre-se um movimento social com um programa industrial. Movimento social, de fato, já que o crescimento da comunicação digital interativa não foi decidido por nenhuma multinacional, nenhum governo. É verdade que o Estado americano desempenhou um papel importante de suporte, mas de forma alguma foi o motor do movimento de jovens cidadãos diplomados, espontâneo e internacional que explodiu no final dos anos 80. Ao lado de fundos públicos e de serviços pagos oferecidos por empresas privadas, a extensão do ciberespaço repousa em grande parte sobre o trabalho benévolo de milhares de pessoas pertencentes a centenas de instituições diferentes e de dezenas de países, sobre uma base de funcionamento cooperativo. (ibidem: 194)

1 Disponível em: *From Community Memory!!!* <http://www.well.com/~szpak/cm/cmflyer.html> Acesso: 26/02/11.

2 Idem.

É importante ressaltar que este movimento em defesa da democratização das informações tem como seu grupo líder uma juventude metropolitana escolarizada. Apesar de hoje em dia, computador e internet estarem cada vez mais ao alcance das camadas populares da sociedade, isso não se deu ainda de forma universal; o uso dessas ferramentas tecnológicas sempre foi bem restrito a uma classe escolarizada e urbana, sempre esbarrou nos limites de renda e de educação.

Depois do surgimento destas novas tecnologias cria-se um abismo entre os que estão incluídos digitalmente, os que tem acesso aos equipamentos e sabem usá-lo; e os excluídos digitais, os que não tem acesso a esse tipo de tecnologia, ou ainda se tem não sabem como usá-la. Ainda hoje a grande maioria das pessoas que integram a rede e que nela praticam algum tipo de ciberativismo, seja em relação a questões ambientais ou a questões de liberdade e neutralidade da Internet, por exemplo, são jovens escolarizados e cidadãos. A criação e o desenvolvimento das novas tecnologias da comunicação funcionaram “ora consolidando velhas exclusões ora produzindo novas” (RIBEIRO, 2000:184).

No campo da produção do conhecimento, o advento das tecnologias digitais contribuiu para a constituição de novas formas de se relacionar com as informações. Qualquer indivíduo conectado se tornou um produtor de conteúdo em potencial, qualquer um de qualquer lugar pôde ser capaz de produzir informação a qualquer momento e torná-la pública. Isso configura uma alternativa ao esquema clássico de produção e consumo das obras, onde um autor assina uma obra que o público vai ler, interpretar, experimentar, consumir; onde emissor (autor) e receptor (público) mantém nítidas diferenças, possuem funções próprias e distintas. No ambiente da cibercultura, novas formas de produção e consumo dessas obras se fazem presentes, por vezes, ignora-se as distinções entre quem produz a obra e quem a consome. Consumidores tornam-se, não raras vezes, também produtores da obra (LÉVY, 1998:107)

O nascimento destas tecnologias e as possibilidades de construção e distribuição das informações geradas por elas contribuíram, também, para um maior questionamento dos direitos de uso/consumo e distribuição do conhecimento. O terreno da internet por facilitar a construção das obras abertas, obras que podem ser produzidas a partir das intervenções de qualquer indivíduo e por facilitar bricolagens, *remixes* e *samplings*³, ou

3 Os conceitos de *remix* e *sampling* surgiram para denominar combinações e/ou recombinações feitas com obras musicais, entretanto, ao longo do tempo eles se estenderam a outros tipos de produções artísticas/culturais.

seja, a criação coletiva e colaborativa, contribui para um questionamento do papel da figura do autor como uma autoridade, seja o autor de uma obra escrita como um livro, por exemplo, seja o autor de uma música ou um filme.

Esses questionamentos parecem representar tanto a procura pela libertação da informação, pela sua democratização, quanto o combate ao sistema de propriedade intelectual representado na ideia do direito autoral. Com o aparecimento das tecnologias digitais, (re)aparecem debates a respeito da democratização do acesso ao conhecimento, do papel da técnica na luta pela garantia do acesso de todos às informações e ao saber. Diante disto, o conhecimento se tornou novamente uma pauta política importante, discute-se se ele deve ser privado ou público, se ele deve ser vendido ou não, discute-se a quem ele de fato pertence ou deve pertencer (BURKE, 2003:11).

Um dos grupos que se inserem nestes debates é o que está à frente do Projeto GNU, idealizado nos anos 80 por um pesquisador do Laboratório de Inteligência Artificial do MIT, *Massachusetts Institute of Technology*, Richard Stallman, com o objetivo de fornecer gratuitamente um sistema de *software* completo para todos que pudessem utilizá-lo⁴. O projeto nasceu da insatisfação com a mudança ocorrida na década de 80 na forma como os *softwares* eram produzidos e distribuídos. Até meados dos anos 70, os *softwares* não eram proprietários, ou seja, não possuíam um *copyright* que restringisse o acesso ao seu código-fonte⁵ e a seus usos. Eles eram copiados e compartilhados livremente entre os programadores.

Quando as empresas de *softwares* decidem restringir o acesso ao código-fonte de seus programas, através do uso do *copyright*, impedindo que eles pudessem ser acessados, modificados e compartilhados; e também resolvem comercializá-los ao invés de distribuí-los, a reação de Richard Stallman e de muitos outros companheiros seus, foi a de defender que esse conhecimento produzido em forma de *softwares* continuasse acessível a todos. Dessa forma, Stallman inicia um projeto de recriação de *softwares* livres⁶, amparado na ideia de que “a informática é uma questão de liberdade”⁷, ela está

4 O Manifesto GNU. Disponível em: <<http://www.gnu.org/gnu/manifesto.pt-br.html>>. Acesso: 11/01/11.

5 Código-fonte é um conjunto de instruções, palavras ou símbolos, escrito em uma linguagem de programação para formar um *software*.

6 A ideia do *software* livre não está relacionada a preço, mas a um *software* que te permita acessar, estudar, modificar e redistribuir o seu código-fonte. Embora muitos *softwares* livres sejam grátis, a condição para que um software seja considerado livre não está atrelada a essa característica. Segundo a *Free Software Foundation*, fundação responsável pelo Projeto GNU, “*Software livre*” se refere à

diretamente ligada a uma liberdade social, a liberdade de acessar e compartilhar conhecimentos.

Segundo Stallman, até o final da década de 70 ainda era possível aos programadores ter acesso ao código-fonte dos *softwares* e poder fazer modificações que atendessem às suas necessidades. Isso era uma prática comum no MIT. O que para ele configurou-se como a gota d'água para que tomasse a atitude de criar um projeto de *software* livre, foi um episódio ocorrido no MIT com a máquina da Xerox. Os usuários da máquina precisavam fazer modificações no *software* da máquina, mas não tiveram acesso ao seu código:

O laboratório de Inteligência Artificial do MIT (laboratório de AI) recebeu uma impressora gráfica como presente da Xerox por volta de 1977. Funcionava com software livre ao qual nós adicionamos muitas funcionalidades convenientes. Por exemplo, o software notificava um usuário imediatamente ao término de uma impressão. Sempre que a impressora tinha algum problema, tal como papel preso ou falta de papel, o software imediatamente notificava todos os usuários que tinham impressões na fila. Estas funcionalidades facilitavam a operação tranqüila.

Mais tarde a Xerox deu ao laboratório de AI uma impressora mais nova, mais rápida, uma das primeiras impressoras a laser. Ela era controlada por um software proprietário que rodava em um computador dedicado separado, sendo assim nós não poderíamos acrescentar qualquer das nossas funcionalidades favoritas. Nós poderíamos organizar as coisas de modo a enviar uma notificação quando a tarefa de impressão fosse enviada ao computador dedicado, mas não quando a impressão realmente fosse feita (e o atraso era normalmente considerável). Não havia modo de saber quando a impressão era realmente concluída; você poderia somente chutar. E ninguém era informado quando havia um papel enroscado, de modo que a impressora freqüentemente ficava por uma hora parada.

Os programadores de sistema do laboratório de AI eram capazes de corrigir estes problemas, provavelmente tão capazes quanto os autores originais do programa. A Xerox não estava interessada em corrigi-los no entanto, e preferiu nos impedir, de modo que nós fomos forçados a aceitar os problemas. Eles nunca foram corrigidos⁸

liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software. Mais precisamente, ele se refere a quatro tipos de liberdade, para os usuários do software: A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade no. 0) A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade no. 1). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade no. 2). A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (liberdade no. 3). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade. Um programa é software livre se os usuários tem todas essas liberdades. In: O que é um Software Livre. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>> Acesso: 11/01/11.

7 Filosofia do Projeto GNU. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.pt-br.html>>. Acesso: 27/01/11.

8 Porque o Software deveria ser livre. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/shouldbefree.pt-br.html>>. Acesso: 28/01/11.

A intervenção de Stallman, portanto, ao iniciar o projeto tecno-político de recriação do *software* livre foi a de criar um sistema operacional⁹ que pudesse ser compartilhado e ao qual todos pudessem ter acesso ao código-fonte. Este acesso, entendido como um direito, garantiria aos usuários a possibilidade de realizar modificações no programa que atendessem às suas necessidades:

Em 1984, era impossível usar um computador moderno sem a instalação de um sistema operacional proprietário, o qual você deveria obter sob uma licença restritiva. Ninguém tinha permissão para compartilhar software livremente com outros usuários de computador, e dificilmente alguém poderia mudar o software para que satisfizesse as suas necessidades. Os donos dos softwares levantaram muralhas para nos dividir.¹⁰

A partir dessa ideia surge o GNU, um sistema operacional inteiramente livre baseado no já existente sistema operacional UNIX. Segundo Stallman, o primeiro objetivo do projeto GNU era desenvolver um sistema compatível com o UNIX mas que fosse 100% *software* livre, que pudesse ser redistribuído totalmente e que qualquer parte dele pudesse ser modificada pelo seu usuário. O nome dado ao sistema se originou da frase *GNU's Not Unix* (GNU Não é Unix), uma forma de reconhecer a importância do UNIX para a criação do GNU, mas ao mesmo tempo de marcar a diferença entre eles.¹¹

No Manifesto GNU de 1985, Stallman, justificava a criação do GNU através do princípio político que informa sua necessidade de compartilhar as informações:

Eu acredito que a regra de ouro exige que, se eu gosto de um programa, eu devo compartilhá-lo (sic) com outras pessoas que gostam dele. Vendedores de Software querem dividir os usuários e conquistá-los, fazendo com que cada usuário concorde em não compartilhar com os outros. Eu me recuso a quebrar a solidariedade com os outros usuários deste modo. Eu não posso, com a consciência limpa, assinar um termo de compromisso de não-divulgação de informações ou um contrato de licença (sic) de software.¹²

As palavras ditas acima por Richard Stallman representam bem o conflito de interesses no qual está envolvido esta técnica. À medida em que a informática se desenvolve o

9 Sistema operacional é um programa ou um conjunto de programas que controla os recursos de um computador e são responsáveis pela interface entre a máquina e o usuário.

10 15 anos de Software Livre. Por Richard Stallman. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/tl000002.pdf>>. Acesso: 11/01/11.

11 Idem.

12 O Manifesto GNU. Disponível em :<<http://www.gnu.org/gnu/manifesto.pt-br.html>>. Acesso: 11/01/11.

lucro que se pode obter com ela aumenta. Com o desenvolvimento da informática, a produção e venda da informação se constituiu numa fonte de lucro inegável para muitas economias mais desenvolvidas (Ibidem:136). O seu surgimento, neste sentido, acabou contribuindo para o acirramento da tensão entre o capital e o social, entre os defensores da técnica como ferramenta de transformação social e os seus defensores como fonte de lucro.

Desse modo, é possível afirmar que a invenção destas tecnologias digitais, assim como o fez a invenção da imprensa, contribuiu para o aumento do lucro potencial da informação. Com o advento das tecnologias digitais e o conseqüente aumento na reprodutibilidade das informações, o comércio do conhecimento passou a ser visto mais ainda como um bom negócio. O lucro potencial sobre a comercialização das informações aumenta e, paralelo a isso, aumenta também a necessidade de resguardar os direitos de uso e distribuição sobre essas informações, caracterizadas nesse sentido como uma propriedade. A informação nesse contexto se torna mais do que antes uma fonte valiosa de riqueza que deve ter o monopólio sobre sua distribuição preservado a qualquer custo, daí a necessidade de se transformar um *software*, antes livre, em proprietário.

Esta preservação do monopólio sobre o uso e a distribuição das informações se choca brutalmente com a defesa de um conhecimento livre e acessível a todos, feita pelos que acreditam no potencial libertador das tecnologias digitais, como o Projeto GNU. Isto porque, uma obra qualquer que possua seu uso e reprodução restritos pelo *copyright*, cria obstáculos ao acesso de todos à informação, reduzindo os direitos do público em proveito dos direitos de quem detém esse *copyright*. Cria obstáculos também ao desenvolvimento da inteligência coletiva, que, segundo Pierre Lévy (1998:28-29), tem como condição elementar para florescer, a capacidade dos indivíduos compartilharem os conhecimentos e poder apontá-los uns para os outros. As tecnologias digitais, portanto, ao facilitarem a reprodutibilidade das informações funcionariam como catalisadoras desta inteligência.

Essa situação nos indica a tensão existente entre os interesses do capital, representados pela figura restritiva do *copyright*, e os interesses do social, representados pela defesa do acesso irrestrito ao conhecimento. Mas, esse conflito não é obra do nosso tempo, não é produto da era digital. No entanto, é possível defender que as tecnologias digitais

contribuíram para exacerbá-lo ainda mais. O surgimento delas pode ser ligado ao ressurgimento do antigo debate sobre o acesso de todos à informação, que pode ser encontrado já na Idade Média.

A defesa do acesso a informação e do seu caráter social realizada hoje no contexto da cibercultura, por mais que possa parecer nova, não o é. Não somos os primeiros a nos ocupar com essas questões. O conhecimento é para a contemporaneidade um pauta política importante, mas como bem lembra o historiador Peter Burke, “não devemos nos precipitar supondo que nossa época é a primeira a levar a sério essas questões” (2003:11). Não devemos pensar, por exemplo, que o debate a respeito da comercialização do conhecimento nunca tenha sido feito ou que antes as pessoas não se preocupassem com essas questões. Não podemos pensar que nossa época é a primeira a discutir este tema:

A idéia de comercializar o conhecimento, por exemplo, é pelo menos tão antiga como a crítica de Platão aos sofistas por essa prática. A idéia do conhecimento como propriedade (possessio) foi formulada por Cícero. Na Roma antiga, o termo plagiarium, que originalmente designava alguém que roubava um escravo, foi aplicado ao poeta Marcial ao roubo literário; o termo compilatio também se referia ao plágio, visto como um esbulho do autor original. Na Idade Média, “compilar” se tornou respeitável, sugerindo que o sentido da propriedade intelectual se tornava menos agudo, mas no século XIII o argumento legal tradicional de que o conhecimento era “um dom de Deus que não pode ser vendido” (Scientia donum Dei est, unde vendi non potest) era desafiado pelo novo princípio segundo o qual os professores deviam ser pagos por seu trabalho. No século XIV, o poeta Petrarca, em seu livro Dos remédios da fortuna, denunciava as pessoas que viam os livros como mercadorias (quasi mercium) (Ibidem: 137)

No entanto, as questões e as práticas que informam o debate feito na contemporaneidade se distinguem, obviamente, das do passado. E é dever do historiador buscar identificar o que marca essa diferença, assim como também o que pode haver de semelhante entre estas questões que se apresentam agora e os debates surgidos no passado. O estudo das implicações das tecnologias digitais na vida contemporânea é cheio de possibilidades e um caminho que ainda está sendo feito, pouco percorrido por historiadores, porém fértil. Uma história como essa pode ser entendida como fruto de uma demanda social, de uma “impaciência social”, como diz Jean-Pierre Rioux. Mas ela representa também um movimento de busca pela nossa identidade, pelo que constitui os homens de nosso tempo, ou, ainda, como explica

Rioux, “é antes de um vivo desejo de identidade que nasce essa ambição de uma história atenta ao presente, cuja originalidade será ser escrita sob o olhar dos atores” (1999:43).

Referências

Livros

BURKE, Peter. Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

BRETON, Philippe. História da Informática. São Paulo: Editora Universidade Estadual Paulista, 1991.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

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

_____. Uma perspectiva vitalista sobre a cibercultura por Pierre Lévy. In: LEMOS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2ª ed., 2004, p. 11-13.

RIBEIRO, Gustavo Lins. Cultura e Política no mundo contemporâneo: paisagens e passagens. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000.

RIOUX, Jean-Pierre. Pode-se fazer uma história do presente?. In: CHAUVEAU, Agnés; TÉTART, Philippe (org.). Questões para a história do presente. São Paulo: EDUSC, 1999, p. 39-50.

Sites

From Community Memory!!!. Disponível em:
<<http://www.well.com/~szpak/cm/cmflyer.html>>. Acesso: 26/02/11

Filosofia do Projeto GNU. Disponível em:
<<http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.pt-br.html>>. Acesso: 27/01/11.

O Manifesto GNU. Disponível em: <<http://www.gnu.org/gnu/manifesto.pt-br.html>>. Acesso: 11/01/11.

O que é um *Software* Livre. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>> Acesso: 11/01/11.

Porque o Software deveria ser livre. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/shouldbefree.pt-br.html>>. Acesso: 28/01/11.

15 anos de Software Livre. Por Richard Stallman. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/tl000002.pdf>>. Acesso: 11/01/11.