



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS – MESTRADO

ANA ELIZA TRAJANO SOARES

DÁDIVA E INTERNET:

os artífices dos tutoriais de software livre

NATAL – RN
2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS – MESTRADO

DÁDIVA E INTERNET:

os artífices dos tutoriais de software livre

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Orientação do professor Dr. Alessandro Galeno Araújo Dantas.

NATAL – RN
2015

ANA ELIZA TRAJANO SOARES

DÁDIVA E INTERNET:

os artifícios dos tutoriais de software livre

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alessandro Galeno Araújo Dantas –UFRN (Orientador)

Prof. Dr^a. Lauren Ferreira Colvara- UNIFEI (Examinador externo)

Prof. Dr. Juciano de Sousa Lacerda – UFRN(Examinador interno)

Prof. Dr^a. Josimey Costa- UFRN (Examinador interno- suplente)

Aos que são meu equilíbrio e paz constante: Ironalda, Genilson, Beatriz e Gabriel.

AGRADECIMENTOS

Pensando em quantos agradecimentos tenho para fazer ao encerrar mais essa etapa, só reafirmo a certeza que a construção do conhecimento é coletiva e o quanto sou dependente dos gestos e dos afetos dos que estão ao meu redor. São dois anos de mestrado, e que normalmente tem seus últimos meses mais intensos pela finalização do trabalho, os meus foram atipicamente mais intensos e assim também são os meus agradecimentos, intensos para com todos que de alguma forma contribuíram nesse processo.

Pela constância, paciência, confiança, incontáveis atos de amor e apoio em todos os momentos, pai e mãe a presença de vocês fizeram com que eu tivesse força não só para concluir, mas para querer ir ainda mais além, pois sinto que não estou só. Aos meus polegarzinhos Bia e Gabriel, os maiores usuários de tutoriais que conheço, por cada ajuda e pelo amor concreto de cada um dos dois.

Por aqueles e aquelas que dos seus jeitos, alguns mesmo estando longe sempre se fazem presentes na minha vida com afeto, carinho e atenção: Elis, Renata, Raiana, Tairone, Stênio, Guilherme, Ana Carla, Catarina, Mari, Chiara, Jéssica, Orivaldo, Mário e Pedro.

À Luiza e Lourdinha, grandes presentes que recebi nessa reta final, amor concreto por mim e por minha família. À Nevinha, minha segunda mãe e inspiração de vida. Aos meus padrinhos Benedita e João pela presença. Aos meus tios João e Ilcileide pela força e pelas cervejas. A Nivaldo pelas ajudas sempre rápidas nas traduções. A Alexandre pelo melhor tutorial de como aprender em uma tarde os fundamentos do software livre. À Paulinha pelo capricho com as imagens e pela amizade.

Aos meus colegas do grupo Marginália e a Rede de Grupos de Pesquisa em Comunicação, pelos ricos momentos de trocas nas salas de aula, auditórios e mesas de bar. A academia me presenteou com grandes amigos e que mesmo com tantas idas e vindas posso dividir as angústias e felicidades dessa vida: Gérluzia, Thiago e Maria Rita.

À amiga e professora Licia Paglione que me apresentou o livro “Il dono al tempo de Internet” e me aproximou mais ainda do tema pelo qual terminei me apaixonando.

À minha banca que me acompanhou desde a qualificação, Professora Lauren pela dedicação e atenção com meu texto e ao Professor Juciano pelas valiosas contribuições.

Aos melhores secretários que um Programa de Pós-Graduação poderia ter, Jeferson e Otávio pela atenção e disponibilidade com que desempenham seu trabalho.

A Alex Galeno, que durante todo esse tempo se tornou não só parceiro de trabalho, mas parceiro de vida. Minha breve trajetória dentro da academia foi traçada sempre com ele, construímos juntos esse trabalho, com muita paciência me ajudou durante esse tempo sendo um amigo e um grande orientador.

À Capes pelo financiamento da pesquisa.

Por ter tantos motivos para agradecer só posso crer ainda mais que se tratam de Dádivas Divinas que recebi e continuo recebendo na vida.

*Felizmente, nem tudo ainda é classificado exclusivamente em
termos de compra e venda.
Marcel Mauss*

RESUMO

A pesquisa propõe-se a uma reflexão sobre vídeos tutoriais do Youtube, vistos como uma forma de dádiva na sociedade moderna. Nossa reflexão parte da perspectiva da troca recíproca, que foge dos padrões das trocas com fins econômicos atuais. Apresentamos estes produtores de vídeo como artífices da cibercultura, pela habilidade e competência com que transmitem o seu conhecimento. A pesquisa se dar pela observação de vídeos tutoriais no YouTube sobre o sistema operacional Linux e suas distribuições, analisando as interações entre os produtores dos vídeos, usuários e o site. A análise tem como base o clássico Mauss(2003) e as suas releituras com Caille(1998, 2001, 2002, 2006), Godbout(1992, 1998) auxiliados por Aime e Cossetta(2010) e Sennett(2009) para entendermos a ideia do artífice. A internet como um território aberto e em expansão nos possibilita entender que as relações também nesse meio se constituem pelos vínculos de reciprocidade apontados por Mauss no início do século XX, a circulação de bens imateriais, no caso o conhecimento além dos laços sociais criados promovem a dimensão colaborativa para a produção do comum no ciberespaço.

Palavras-chave: Dádiva, YouTube, Vídeos tutoriais, Cibercultura, Linux, Conhecimento.

ABSTRACT

The research proposes a reflection on tutorial videos from Youtube, seen as a form of gift in modern society. Our reflection parts form a perspective of mutual exchange, which avoids the patterns of trade with current economic purposes. We present these video producers as craftsmen of cyberculture due to the skill and competence which they transmit their knowledge. The research is consisted by the observation of video tutorials on YouTube over the Linux operating system and its distributions. Analyzing the interactions between video producers, users and the website. The analysis is based on the classic Mauss (2003) and his reinterpretations of Caille (1998, 2001, 2002, 2006), Godbout (1992, 1998) assisted by Aime Cossetta (2010) and Sennett (2009) to help understand the idea of the craftsmen. The Internet as an open territory in expansion ables us to understand that the relationship in this medium also constitutes the reciprocal links pointed out by Mauss in the early twentieth century. The circulation of intangible property, in this case the knowledge beyond the establishment of social links, promotes a collaborative extent to produce the common in cyberspace.

Keywords: Gift, YouTube, Video Tutorials, Cyberculture, Linux, Knowledge

RIASSUNTO

La ricerca propone una riflessione sui video dimostrativi (Tutorial) da Youtube, visti come una forma di dono nella società moderna. La nostra riflessione parte dalla prospettiva dello scambio reciproco fuori dagli schemi di scambi con gli attuali scopi economici. Presentiamo questi produttori di video come artefici di cybercultura, per l'abilità e la competenza con la quale trasmettono le loro conoscenze. La ricerca è fatta a partire dall'osservazione di video tutorial su YouTube sul sistema operativo Linux e le sue distribuzioni, analizzando le interazioni tra produttori di video, gli utenti e il sito. L'analisi si basa sul classico Mauss (2003) e le sue riletture con Caille (1998, 2001, 2002, 2006), Godbout (1992, 1998) e aiutato da Aime Cossetta (2010) e Sennett (2009) per comprendere infine l'idea dell'artefice. L'Internet come un territorio aperto e in espansione ci permette di capire che i rapporti anche in questi mezzi sono costituiti tramite i vincoli di reciprocità segnalati da Mauss all'inizio del XX secolo, la circolazione di beni immateriali, cioè la conoscenza al di là dei legami sociali stabiliti, promuove una dimensione collaborativa per la produzione del comune nel cyberspazio.

Parole chiave: Dono, YouTube, Video Tutorial, Cyberculture, Linux, Conoscenza.

ÍNDICE DE FIGURAS, TABELAS E QUADROS

FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1: O conteúdo produzido a cada minuto na internet, site Domo.com..... | 30 |
| Figura 2: O canal..... | 53 |
| Figura 3: Formas de medir a repercussão e a popularidade dos vídeos..... | 54 |
| Figura 4: Recursos para serem ativados a monetização do vídeo..... | 57 |
| Figura 5: Ferramenta de busca..... | 63 |
| Figura 6: Ferramenta de recomendação..... | 64 |
| Figura 7: Busca “Linux”..... | 65 |
| Figura 8: Busca “Linux” + “tutorial”..... | 66 |
| Figura 9: Busca “ubuntu” + “tutorial”..... | 68 |
| Figura 10: Busca “debian” + “tutorial”..... | 70 |
| Figura 11: Software de captação e edição de vídeo: Simple Screen Recorder..... | 72 |
| Figura 12 Tutorial com legenda..... | 73 |
| Figura 13: Tutorial com bloco de notas..... | 74 |
| Figura 14: Descrição do vídeo..... | 75 |
| Figura 15: Descrição do vídeo com links..... | 76 |
| Figura 16: Retribuição gostei/não gostei..... | 81 |
| Figura 17: Retribuição compartilhamento..... | 81 |
| Figura 18: Retribuição comentários..... | 82 |
| Figura 19: Vídeo de maiores estatísticas | 88 |

TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1: Vídeos Linux | 67 |
| Tabela 2: Vídeos Ubuntu..... | 69 |
| Tabela 3: Vídeos Sistemas Operacionais..... | 70 |

QUADROS

| | |
|---|----|
| Quadro 1: Formas como os anúncios se apresentam nos vídeos do YouTube | 58 |
|---|----|

SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|-----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 13 |
| 2 | SOBRE A DÁDIVA | 21 |
| 2.1 | A DÁDIVA MODERNA: ALGUMAS REFLEXÕES..... | 25 |
| 2.2 | A CIBERCULTURA E O DAR, RECEBER, RETRIBUIR..... | 29 |
| 2.2.1 | Algumas formas de dádiva na internet..... | 32 |
| 3 | OS ARTÍFICES DO CIBERESPAÇO | 39 |
| 3.1 | O TUTORIAL COMO TÉCNICA DE ENSINO..... | 39 |
| 3.1.1 | O ensino tutorial na Idade Média..... | 42 |
| 3.1.2 | Outras formas de ensino tutorial..... | 43 |
| 3.2 | SOBRE O LINUX..... | 44 |
| 3.3 | YOUTUBE.COM..... | 50 |
| 3.3.1 | Formato..... | 52 |
| 3.3.2 | A monetização..... | 55 |
| 4 | QUANDO O CONHECIMENTO CIRCULA: O UNIVERSO DOS TUTORIAIS | 63 |
| 4.1 | QUEM DOA..... | 71 |
| 4.2 | QUEM RECEBE E RETRIBUI..... | 79 |
| 4.3 | QUEM LUCRA..... | 89 |
| | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 92 |
| | REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 98 |
| | ANEXOS | 102 |

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho propõe uma reflexão sobre um dos fenômenos da internet, os vídeos tutoriais no YouTube, vistos como uma forma de dádiva na sociedade moderna. Foram observadas e analisadas produções audiovisuais sobre a utilização do sistema operacional Linux a partir da perspectiva da reciprocidade, que foge dos padrões de trocas com fins econômicos atuais, tendo em vista que não fazem propagandas e não há remuneração direta pela atividade desenvolvida.

O ciberespaço, aqui entendido no sentido de Pierre Levy (1999), como o meio que surge da interconexão dos computadores, o “universo oceânico” que abriga as informações produzidas pelo sujeito, é o lugar que aloja as experiências coletivas e individuais desses sujeitos. O conjunto desses fenômenos coletivos e cotidianos que são resultados dos progressos das novas tecnologias de comunicação com seus desdobramentos, contradições e problemas aqui entendido é como a cibercultura¹. As redes sociais virtuais presentes no ciberespaço como um fundamento social da internet (LEMOS e LEVY, 2010) funcionam muitas vezes como difusoras, mobilizadoras e agregadoras. Consideramos o YouTube como uma forma de rede social virtual pela sua dinâmica e perfil, ou seja, com páginas personalizadas, descrições e imagens, contatos, interações – tanto por pessoas como também por instituições ou grupos – e, como particularidade dessa rede, publicações de vídeos.

Partimos da ideia do ciberespaço como uma nova configuração para processos culturais que são parte da história da humanidade desde os seus primórdios, entendemos que os avanços da técnica representados pela internet atuam como um agente potencializador e modificador desses processos. A possibilidade de eliminar as fronteiras territoriais, com a redução do tempo, e de comunicar-se com maior alcance e rapidez faz com que ocorra assim uma reconfiguração. Trata-se do compartilhamento pelos sujeitos de um espaço telemático e simbólico². Isso devido ao advento da segunda geração de serviços *online*, a assim chamada *Web 2.0*³, que intensifica os modos de

¹ Dicionário de comunicação (2014).

² O futuro da internet, Lemos e Levy (2010).

³ O aspecto relacional das interações na *Web 2.0*, Primo (2007).

compartilhar, organizar e publicar informações e ainda aumenta as áreas para que os sujeitos envolvidos possam interagir.

A abertura dada pela *Web 2.0* nos faz apreender parte desse movimento de circulação de informações como uma circulação de dádivas que fazem parte da dinâmica da cultura moderna como um fundamento na criação dos laços sociais que não têm como fim uma retribuição equivalente em termos financeiros.

A produção dos vídeos tutoriais é uma forma de colocar o conhecimento à disposição dos outros, por se estar ensinando algo a alguém, o que na internet toma proporções fora do alcance e da intenção dos produtores dos vídeos, pois não se pode ter noção de quantas pessoas vão ter acesso a tal conteúdo.

Os vídeos desta pesquisa são de uma parte dos tutoriais da plataforma YouTube que não atuam sob a lógica da monetização, fazendo propagandas. Dentro do universo dos vídeos, optamos pelos tutoriais de uso do sistema operacional Linux, escolha motivada por entendermos esse sistema sob a perspectiva aqui proposta para estudo, a dádiva, sendo, então, a observação sobre o Linux um fator a ser agregado na análise, pois o conhecimento que circula pela produção desses vídeos também modifica as relações sociais, cria um novo tipo de politização, uma vez que o modelo de criação e funcionamento do Linux atua contrariando a lógica de hegemonia comercial dos sistemas operacionais Windows⁴ e MAC OS⁵.

Concebemos a sociedade nesse modelo de rede que deve pressupor um modelo livre de criar e recriar, o desejo comum de uma democracia da informação não mais centrada em antigas configurações de um centro emissor, mas um compartilhamento baseado na justa distribuição da propriedade e por consequência na liberdade do

conhecimento, princípios esses presentes na filosofia do Linux que agregaram à pesquisa dos tutoriais como forma de dádiva na modernidade⁶.

⁴ Pertencente à empresa Microsoft.

⁵ Pertencente à empresa Apple.

⁶ A modernidade pensada a partir das ideias de Georg Simmel. O autor se debruça sobre a modernidade abordando questões relacionadas à autonomia e à individualidade do sujeito, à vida na metrópole, ao papel central do dinheiro na sociedade e à relação sujeito e objeto. Simmel afirma que o mundo moderno é marcado por uma grande discrepância entre o crescimento da cultura objetiva e a subjetiva, de forma que os avanços tecnológicos – e nos diversos campos do conhecimento – não foram acompanhados do crescimento na cultura dos indivíduos.

Os estudos e o interesse pela cibercultura vêm desde o período da graduação, quando se realizaram as eleições de 2010. Junto com um grupo de colegas, sob a orientação do professor Alex Galeno, foi realizada uma observação durante dois meses da campanha dos presidentiáveis no Twitter. Como trabalho de conclusão de curso⁷, analisou-se a campanha nas ruas e nas redes virtuais, assim como a coleta de assinaturas também nos dois ambientes para a promulgação da Lei que ficou conhecida como Ficha Limpa.

A escolha da temática desta pesquisa começou quando, ao ser dado um violão de presente ao irmão da autora deste trabalho, emergiu a questão de como ele iria aprender a tocá-lo se não havia a possibilidade de pagar por aulas. A impaciência da geração Y⁸ o fez, após pouco tempo, já arranhando os primeiros acordes, responder ao ser questionado como estava fazendo para aprender: “Como sempre, estou vendo tutorial no YouTube”. Após esse episódio, o olhar sobre tais vídeos foi mais curioso, mesmo que já fizesse parte do cotidiano da autora a utilização dos tutoriais.

Em 2012, ao participar de um congresso em Olinda/PE⁹, fizemos contato com um grupo de pesquisa¹⁰ sobre a dívida vinculada a um Instituto Universitário¹¹ de Florença. Na oportunidade, conhecemos algumas pesquisas sobre a dívida na internet. A partir disso, o interesse pelo tema começou a se apresentar de forma mais concreta e palpável.

⁷ SOARES, Ana Eliza Trajano. UMA EXPERIÊNCIA DO COMUM: Campanha Ficha Limpa em Natal/RN. 2011. 56 f. Monografia (Bacharelado em Ciências Sociais) – Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2011.

⁸ Expressão utilizada por Zygmunt Bauman no livro *44 cartas do mundo líquido moderno* (2011), que designa a geração que tem entre 11 e 28 anos, que tem suas atitudes muito diferentes daquelas de seus pais e avós e que sintetiza o grande fluxo de informações da sociedade líquida moderna de forma muito diferente. Nas palavras do autor: “Os jovens da ‘geração Y’ nasceram num mundo que seus pais não conheceram na juventude, que lhes era difícil ou até impossível imaginar quando tinham a idade que os filhos têm hoje, e que, depois, receberam com um misto de perplexidade e desconfiança: um mundo de emprego abundante, oportunidades aparentemente infinitas de prazer, cada um mais atraente que o outro – e capaz de multiplicar esses prazeres cada vez mais sedutores, relegando as antigas satisfações a uma aposentadoria precoce e ao esquecimento final.” (BAUMAN, 2011, p.40)

⁹ Entre os dias 6 e 7 de julho de 2012 na faculdade AESO - FIBAM, em Olinda/PE, aconteceu o Seminário Internacional intitulado Dívida e Agir agápico: Em diálogo rumo a novas perspectivas paradigmáticas para as Ciências Sociais.

¹⁰ “Social-one é um grupo internacional de sociólogos e estudiosos do serviço social que quer seguir uma experiência de vida, estudo e discussão através de uma dinâmica de escuta dialógica e abertura mútua.” (tradução nossa) <http://www.social-one.org/it/chi-siamo.html>

¹¹ Instituto Universitário Sophia (IUS)

Assim, se iniciaram os trabalhos da dissertação, uma vez que a atenção estava focada nos comentários de pessoas próximas: “o tutorial de como fazer aquele penteado foi uma salvação, pois foi feito em casa e evitou-se o gasto de R\$ 50,00”, ou ainda outro amigo que dizia: “sempre pedia a alguém para paginar meus trabalhos, porque nunca consegui, então encontrei um tutorial que explicava de uma forma simples. Mais uma vez o YouTube me salvou”. Desse modo, foram observados muitos tipos desses vídeos que existiam e, como existiam centenas de comentários, muitas vezes com aqueles traços próprios das redes sociais, foi possível apreender uma grande intimidade entre pessoas que talvez nunca tivessem trocado um e-mail e possivelmente nunca irão se encontrar.

Aliado a isso, de forma a embasar as ideias, tendo como leitura central nessa análise, Marcel Mauss diz que retornar ao arcaico, ao que é elementar à sociedade, é fundamental para que se possa redescobrir motivações de uma vida social que não sejam ligadas somente a uma lógica de equivalência financeira, mas de agir levando em consideração o outro, ter senso de si e da sociedade, por uma questão de civilidade.

O aspecto da dádiva ao estranho é muito importante para o trabalho, pois no território da internet, no caso precisamente com os vídeos tutoriais do YouTube, observa-se notavelmente que a doação é feita para os seus milhares de espectadores desconhecidos, e ainda por ser uma das chaves para compreender como o sistema de dádiva funciona na sociedade moderna, justamente por estarmos imersos nessa complexa rede de relações para com conhecidos, mas principalmente estranhos. O estranho aqui entendido, no sentido apresentado por Godbout (1992) e Aime e Cossetta (2010), como as pessoas que fazem parte da nossa socialidade¹² secundária, que não fazem parte da esfera doméstica da vida, as pessoas com quem nos relacionamos e nos são desconhecidas, com quem estabelecemos relações que não são face a face. Com a internet, essas relações com os estranhos tornaram-se rotina, pois, sem as fronteiras do espaço e do tempo, as relações são cada vez mais alargadas em relação ao número de pessoas com as quais se pode ter alguma forma de contato.

Com o avanço da técnica nos meios de comunicação, as possibilidades de os sujeitos interagirem aumentaram e a colaboração entre esses sujeitos acompanhou essa

¹² O conceito de sociabilidade aqui utilizado baseia-se na Escola de Chicago (GODBOUT, 1992, p.36).

expansão, mostrando-se como uma necessidade para a manutenção desse meio, pois essa é a dinâmica da cultura.

Reconhecer na sociedade moderna esses territórios de dádiva em novas configurações é pertinente para que possamos nos lembrar de retornar ao que é elementar na vida social, como fala Mauss (2003). Essa circulação de dádivas faz parte da dinâmica da cultura como fundamento na criação dos laços sociais.

É mister analisar como esse conhecimento, que circula pela produção dos vídeos, pode modificar as relações sociais na internet e fora dela, assim como criar um novo tipo de politização, pois a proposta do Linux representa, desde a sua criação, um contraponto às empresas que detêm o mercado dos *softwares*, ao liberar os sistemas operacionais para *download* gratuito e estimular o desenvolvimento de novas versões para eles, uma vez que disponibiliza seu código fonte sem exigência de recompensa financeira. Entendemos a sociedade como rede e concebemos que essas ações fazem parte de uma possibilidade: a democracia da informação, aqui entendida no sentido de Lemos e Lévy (2010). Quando interesses são compartilhados no espaço telemático e simbólico que a internet representa, fazendo com que circulem ideias, coletivizem-se pensamentos, estabeleçam-se contatos, tudo isso agregado à potência que é a mobilidade física dos meios, ligada à mobilidade informacional, tem-se a possibilidade de produzir e distribuir de forma mais igualitária a informação.

A pesquisa se refere aos vídeos do tipo tutorial na plataforma social YouTube, analisados como uma forma de dádiva na modernidade. Sendo a dádiva a tripla obrigação de dar, receber e retribuir, consideramos como partes envolvidas o produtor do vídeo (dono do canal) como o que dá e os usuários como receptores e retribuidores. E ainda há um aspecto para a nossa análise que é característico da dádiva na modernidade, um terceiro elemento que é o meio onde a troca acontece: o *site* YouTube, a plataforma aqui pesquisada, e o seu papel nas trocas.

Optamos por trabalhar com quinze vídeos tutoriais que não fossem monetizados ou veiculassem propagandas sobre instalação, compartilhamento, atualização, configuração e utilização de ferramentas do sistema operacional Linux e algumas de suas derivações, o que na linguagem da informática são as chamadas *distribuições*. São sistemas que apresentam como base original de códigos a mesma base do Linux, porém

foram desenvolvidos por novas comunidades de programadores, sendo acrescentadas novas funcionalidades e outros nomes.

Foi utilizada a ferramenta de busca do *site* YouTube para escolha dos vídeos por meio de palavras chaves como: “Linux”, “tutorial”, e das distribuições mais populares: *Ubuntu*, *debian*, *Slackshare*, *Kurumin* e *RedHat*. Diante dos resultados oferecidos, foram escolhidos os vídeos com maiores indicativos de popularidade a partir da ferramenta de estatística das plataformas. Em seguida, pelo uso também de uma ferramenta disponibilizada, montamos uma *playlist*¹³ com os vídeos escolhidos para facilitar a visualização do material durante a pesquisa. Os indicativos de popularidade disponibilizados pelo YouTube são: “gostei”, “compartilhamentos” e “comentários”. Consideramos essas estatísticas como parte da dinâmica das trocas dádivas. A partir desses indicativos, retiramos os dados para a análise e reflexão da terceira ação da dádiva, a retribuição. Entendemos esses três indicativos com igual importância, pois estudamos aqui o sentido que eles têm para o doador: são *feedbacks* que na nossa análise os produtores dos vídeos recebem como forma de retribuição.

Mediante a coleta desses dados, trabalharemos com o conceito de dádiva¹⁴, seguindo Marcel Mauss (2003) e suas principais releituras: Caillé (1998; 2001; 2002; 2006), para entender a importância da dádiva na modernidade, Sennett (2004) e também Godbout (1992; 1998), principalmente no que diz respeito à dádiva entre estranhos, uma das características da modernidade que exclui uma relação pessoal e de presença física entre doadores e recebedores. Ainda sobre a dádiva: Aime e Cossetta (2010), numa pesquisa sobre as várias formas de dádiva na internet e essa como um território que promove a cultura da dádiva.

Sobre a história e o desenvolvimento do tutorial, trabalhamos com Sennett (2009) pelo resgate histórico da figura do artífice. Para entender o YouTube,

¹³ Ferramenta disponibilizada pela plataforma YouTube que possibilita agrupar vários vídeos para serem executados de forma consecutiva, evitando a necessidade de uma nova busca quando se deseja visualizar determinado vídeo. A *playlist* montada para a pesquisa foi intitulada “search”, é pública, está hospedada no perfil utilizado para pesquisa: “Ana Eliza Trajano”, em <https://www.youtube.com/channel/UCZeyYWoskFNFS4Cba8NinhQ>, e encontra-se disponível no *link*: https://www.youtube.com/playlist?list=PLJP0nt295ZQyoSRx1uaV4TomjDZStg_Fi.

¹⁴ Faz-se necessário registrar a opção feita neste trabalho pela utilização do termo “dádiva”, que foi adotado na tradução da edição de 2003, editora Cosac Naify. O leitor observará que utilizaremos, no decorrer do texto, para nos embasarmos, algumas ideias de autores como Caillé (1998, 2001, 2002 e 2006) e Godbout (1992 e 1998) e a tradução utilizada nos seus textos utiliza sempre o termo “dom”.

mobilizamos Burgess e Green (2009) pelo entendimento desta plataforma como rede social e como um arquivo da cultura digital como possibilidade de revolucionar as formas de conhecimento pela maneira como o sujeito passa a interagir com elas¹⁵, alterando inclusive a lógica mercantilista.

Metodologicamente, mobilizamos Primo (2000) como auxílio para as análises das formas das retribuições dos sujeitos para com os doadores, as interações classificadas como mútuas e reativas.

A dissertação divide-se em quatro partes, buscando sempre a conexão entre a pesquisa de campo e as reflexões teóricas.

No primeiro capítulo, intitulado *Sobre a Dádiva*, apresentamos a teoria, tendo como referência o clássico Mauss. Em *A dádiva moderna: algumas reflexões*, mobilizamos algumas releituras da teoria maussiana para entender a dádiva hoje e, em *A cibercultura e o dar, receber, retribuir*, faremos uma reflexão para entender a internet como território dadivoso na atualidade, na qual também citaremos algumas formas de dádiva na internet já pesquisadas.

No segundo capítulo, intitulado *Os artífices do ciberespaço*, tratamos do tutorial como técnica de ensino, assim como um pouco do processo histórico a partir do artífice de Sennett, algumas explicações sobre o surgimento do Linux e seu funcionamento. E, posteriormente, faremos as considerações sobre a história, o funcionamento e a estrutura da plataforma YouTube.

Os resultados da pesquisa propriamente ditos serão apresentados no terceiro capítulo, *Quando o conhecimento circula: o universo dos tutoriais*, iniciado com explicações sobre o processo de produção dos vídeos e de como se dão as trocas dadivosas nesse espaço pela análise dos dados obtidos.

Nas considerações finais, trataremos dos principais aspectos encontrados na trajetória da pesquisa. Faremos algumas reflexões sobre como a dádiva se configura como colaboração na construção do conhecimento e como essa dimensão colaborativa também se constitui em uma dimensão do comum.

¹⁵ Cultura de convergência, Jenkins (2009).

*Que a importância de uma coisa não se mede com fita métrica
nem com balanças nem com barômetros etc. Que a importância
de uma coisa há que ser medida pelo encantamento que a coisa
produza em nós.
Manoel de Barros*

2. SOBRE A DÁDIVA

A dádiva é uma das rochas que servem de alicerce para a construção da sociedade.¹⁶ A vida social é pautada por três ações: dar, receber e retribuir. Trata-se do ato voluntário – e ao mesmo tempo obrigatório – de presentear, observado nas várias sociedades e que abarca os diversos aspectos da vida social e suas instituições morais, religiosas e jurídicas. Por esse motivo são chamados por Mauss (2003) de fenômenos sociais totais.

A pesquisa de Mauss (2003) concentra-se principalmente na região do Noroeste americano, da Polinésia e da Melanésia, na tentativa de responder às questões que surgem em torno da regra de direito e ao interesse que faz com que as coletividades retribuam obrigatoriamente o presente que recebem. Ele procura entender qual a força exercida por aquilo que é dado a ponto de fazer com que haja retribuição por parte do donatário.

Essas sociedades possuem um regime de troca diferente do nosso, não são isentas de mercado, porém sua moral e economia não têm como base o lucro financeiro, e o valor moral das coisas é mais importante que seu valor econômico.

Mauss reconhece que não há ações desinteressadas: desde as sociedades arcaicas, sobre as quais ele realiza sua pesquisa e observa as formas de trocas, encontra-se nas suas ações a contradição do caráter aparentemente gratuito e voluntário e, ao mesmo tempo, permeado de interesse e obrigação. Ele assegura que, a partir das trocas, os vínculos sociais e os contatos entre as famílias eram tecidos: “(...) acreditamos ter aqui encontrado uma das rochas humanas sobre as quais são construídas nossas sociedades (...)” (MAUSS, 2003, p. 188), porém, depois do estabelecimento do sistema capitalista, essas trocas se pautaram, em sua maioria, por valores estabelecidos economicamente, com a predominância do mercado, o que hoje conhecemos tão naturalmente como compra e venda. Tais ações não colocam em questão apenas coisas

¹⁶ Cf. Marcel Mauss, em seu célebre *Ensaio sobre a Dádiva* (1924), publicado na revista *L'Année Sociologique*, fundada por seu tio Émile Durkheim. O texto dá início à “teoria da reciprocidade” na Antropologia.

materiais, mas também favores e serviços. Também devido a esse fato, pode-se falar de prestações totais:

Ademais, o que eles trocam não são exclusivamente bens e riquezas, bens móveis e imóveis, coisas úteis economicamente. São, antes de tudo, amabilidades, banquetes, ritos, serviços militares, mulheres, crianças, danças, festas, feiras, dos quais o mercado é apenas um dos momentos (...) (MAUSS, 2003, p. 191).

Cada coisa dada carrega um espírito, que o povo maori chama de *hau*. Esse espírito carrega as propriedades da pessoa que o deu. Na movimentação da troca, por mais que o objeto seja dado e/ou repassado a terceiros, o espírito – o *hau* – quer retornar a sua origem. Tudo que alguém dá carrega algo de si, “pois a própria coisa tem uma alma, é alma” (MAUSS, 2003, p. 200). Sendo assim, as trocas de dádivas são trocas também espirituais, pois, a partir do momento em que se aceita algo do outro, passa-se a possuir algo desse outro:

Compreende-se logicamente, nesse sistema de ideias, que seja preciso retribuir a outrem o que na realidade é parcela de sua natureza e substância; pois, aceitar alguma coisa de alguém é aceitar algo de sua essência espiritual, de sua alma (...). Animada, geralmente individualizada, ela tende a retornar ao que Hertz chamava seu “lar de origem”, ou a produzir, para o clã e o solo do qual surgiu, um equivalente que a substitua” (MAUSS, 2003, p. 200).

Em sua obra, Mauss fala dessa movimentação complexa de coisas sociais que são a expressão única da mentalidade, do regime em que tudo – desde alimentos até os ofícios sacerdotais – transmite, carrega algo: “Tudo vai e vem, como se houvesse troca constante de matéria espiritual que compreende coisas e homens” (MAUSS, 2003, p. 203).

A motivação – a força que vai levar os atores a retribuírem – e a formação de seus contratos sociais, seja nos Maori, em Fiji ou no Samoa¹⁷, constitui uma grande mistura de direitos e deveres em dar e retribuir que carrega os vínculos espirituais, considerando que tudo que é trocado é material, ao mesmo tempo em que traz alma.

¹⁷ Sociedades nas quais Marcel Mauss realizou suas pesquisas.

Existe uma autossuficiência por parte dos grupos, explica Mauss, as trocas não se dão por necessidade material: “A finalidade é antes de tudo moral, seu objeto é produzir um sentimento de amizade entre as duas pessoas envolvidas, e, se a operação não tivesse esse efeito, faltaria tudo” (BROWN apud MAUSS, 2003, p. 211). Comprova-se, portanto, que o objetivo da troca é criar um vínculo, promover amizade, fundar relações. Sem isso, a atitude não teria sentido.

Marcel Mauss, ainda citando o antropólogo Radcliffe Brown, alude à equivalência entre os presentes trocados pelos Andamaneses, para os quais saudações e manifestações afetivas como abraço tinham o mesmo valor que presentes materiais, como esteiras, alimentos ou machados, por exemplo. Porém, o valor moral das coisas é mais importante que seu valor econômico. Mesmo nos dias atuais, quantificar monetariamente o valor de uma palavra, de um afago ou de um favor é algo, no mínimo, estranho. Ocorrem assim misturas: “Misturam-se as almas nas coisas, misturam-se as coisas nas almas. Misturam-se as vidas, e assim as pessoas e as coisas misturadas saem cada qual da sua esfera e se misturam: o que é precisamente o contrato e a troca” (MAUSS, 2003, p.212).

Um fenômeno central na obra de Mauss para compreender a dádiva é o *potlatch*. A partir desse fenômeno, ele analisa a primeira ação, a obrigação de dar: encontra-se assim a essência do *potlatch*. Para os chefes das tribos, o sinal de que eles tinham muitas posses era o quanto eles as distribuía com as outras pessoas, sob pena de perderem sua posição social caso não fossem generosos em suas doações. A riqueza de alguém era medida proporcionalmente com as doações que essa pessoa fazia: “O *potlatch*, a distribuição dos bens, é o ato fundamental do ‘reconhecimento’ militar, jurídico, econômico, religioso, em todos os sentidos da palavra. As pessoas ‘reconhecem’ o chefe ou seu filho e tornam-se-lhes ‘reconhecidas’” (MAUSS, 2003, p.245).

A segunda ação, a de receber, não é menos importante no ritual. É um dever receber, assim como é dar: aceitar a dádiva implica aceitar o compromisso das ações seguintes, honrar seu papel social. A terceira obrigação, a retribuição, garante a dignidade do homem: a dádiva retorna ao doador inicial acrescida de juros, sempre com algo a mais.

A circulação dos presentes demonstra a força que cada coisa dada tem. Por isso a existência das três ações, que não são encerradas apenas em um momento, mas fazem com que se abram ciclos. A função da dádiva é, portanto, criar vínculos, pois, a cada coisa que circula, um vínculo indestrutível é formado, são coisas mágicas. No dizer do pesquisador: “Cada uma dessas coisas preciosas tem dentro de si, aliás, uma virtude produtora (...). Assim, as coisas são confundidas com os espíritos, seus autores” (MAUSS, 2003, p.257). A troca das coisas é a forma encontrada pelas pessoas de se darem de alguma maneira, a necessidade de circular e tecer vínculos. Segundo Mauss, é na troca que as pessoas se devem umas às outras e por isso as coisas são dadas e retribuídas.

A partir desses apontamentos de Mauss, iniciam-se as reflexões deste trabalho, que procura – nas ocorrências da modernidade – identificar a essência da dádiva nos moldes das sociedades elementares, tal como é apresentada pelo *Ensaio sobre a Dádiva*.

No início das conclusões do ensaio, o autor fala sobre a possibilidade de ampliar as observações feitas nas sociedades estudadas para a nossa sociedade, pois, apesar da diferença que existe em relação ao modelo de mercado que regia as sociedades antigas e aquele que impera nas sociedades modernas, nem tudo, nos dias atuais, pode ser resumido em termos de compra e venda. Traços de dádiva nos moldes das sociedades antigas ainda podem ser observados, como, por exemplo: ser vista de forma negativa a não retribuição de um presente recebido, o sentimento de dívida para com alguém que doou algo, a retribuição dos convites como uma atitude esperada e vários outros. “As coisas ainda possuem um valor sentimental além do seu valor venal, se é que há valores que sejam apenas desse gênero” (MAUSS, 2003, p.294).

Contudo, esses traços não são encontrados apenas em pequenas esferas de relacionamento, como entre parentes e amigos que trocam presentes ou convites; trata-se de um desejo da sociedade: “A sociedade quer reencontrar a célula social (...). Os temas da dádiva, da liberdade e da obrigação na dádiva, da liberalidade e do interesse que há em dar, reaparecem em nós, como um motivo dominante há muito esquecido.” (MAUSS, 2003, p.298). O individualismo que impera na sociedade capitalista necessita de um ponto de equilíbrio. Segundo Mauss (2003), nem o excesso de egoísmo, nem o excesso de generosidade.

As relações sociais são a pedra fundamental de qualquer sociedade. Nos primórdios da humanidade, tais relações eram regidas pela moral da dádiva, moral essa em que liberdade e obrigação se misturavam, para a qual o lucro não era o mais importante. Faz-se necessário lembrar também, hoje, essa moral que vem dos *archétipos* da civilização:

Assim, pode-se e deve-se voltar ao arcaico, ao elementar; serão redescobertos motivos de vida e de ação que numerosas sociedades e classes ainda conhecem: a alegria de doar em público; o prazer do dispêndio artístico generoso; o da hospitalidade e da festa privada e pública (MAUSS, 2003, p.299).

Não se trata de caridade ou de uma lógica presente apenas em sociedades antigas, mas sim de uma lógica de ação que continua se fazendo necessária hoje, um senso de si, mas também do outro, assim como da realidade social, pois a ação do homem deve levar em conta, de forma equilibrada, a sociedade, os subgrupos nos quais está inserido e a si mesmo. Mauss postula que é uma moral dos antigos, da sociedade atual e do futuro “que adotemos então como princípio de nossa vida o que sempre foi um princípio e sempre o será: sair de si, dar, de maneira livre e obrigatória” (MAUSS, 2003, p.301).

2.1 A DÁDIVA MODERNA: ALGUMAS REFLEXÕES

A dádiva, no sentido colocado por Mauss (2003), é resgatada por releituras contemporâneas, principalmente de Caillé (1998, 2001, 2002, 2006), Godbout (1992, 1998) e Sennett (2004), como algo em que obrigação e liberdade se misturam: “A dádiva é um jogo constante entre liberdade e obrigação” (GODBOUT, 1998). Seu principal valor não é o monetário, como se observa na sociedade capitalista: “Uma primeira característica de um sistema de dádiva consiste no fato de que os agentes sociais buscam se afastar da equivalência de modo deliberado” (GODBOUT, 1998).

Essas práticas com traços de antigas tradições são fundamentais ainda hoje para a manutenção e o surgimento de relações com os outros (Sennett, 2004), com estes que são para nós, na maioria das vezes, estranhos – devido à complexidade da teia na qual estão inseridos. A teoria da dádiva defende que existe algo além do valor comercial das coisas: o simbolismo presente nos mimos trocados nas relações humanas. O mercado e a sua lógica não substituíram totalmente as formas antigas de integrar-se. Por isso, Mauss (2003) critica o modelo *homo economicus*, tão presente nos estudos sociológicos, uma vez que o autor concebe o ser como uma estrutura complexa.

A obrigação de dar, receber e retribuir ainda serve de base para as relações pessoais – defende Allain Caillé (2006) –, ainda que essa lógica extrapole a razão utilitária da tradição científica, permitindo repensar diversas questões, como a da reciprocidade espontânea pela qual passa a tripla obrigação. A limitação de explicar a ação social que Caillé (2006) chama de uma socialidade secundária representada pelos interesses, sejam eles de mercado ou de poder, dá-se devido à redução da complexidade e riqueza da existência humana:

(...) sob a socialidade secundária, e por vezes até no seu centro, subsiste uma importante socialidade primária, aquela que estrutura a aliança e o parentesco, a camaradagem e a amizade, a vida associativa. Defendo a hipótese de esta socialidade primária ser o lugar das relações de pessoa a pessoa e de estas funcionarem ainda de acordo com a obrigação de dar, receber e restituir (CAILLÉ, 2001, p.49).

As relações do Estado e do mercado com as pessoas são extremamente necessárias para a mediação da vida social. Todavia, Godbout (1992) esclarece que se faz necessário algo mais, pois a atuação dessas instituições é insuficiente, já que são externas e neutras nos nossos laços com as pessoas. Além do fator da liberdade, totalmente presente na Dádiva e ausente nas instituições, exemplificando uma típica ação, quando se recebe um presente, é comum agradecer dizendo que “não precisava”, ou seja, exprime-se a não obrigatoriedade da ação. Quando, no entanto, um funcionário desempenha determinada atividade para alguém, este reconhece sua obrigação de realizar a tarefa, pois é um direito seu. Percebe-se que “A dádiva se opõe, portanto, aos sistemas mecanicistas e deterministas e se aproxima da vida” (GODBOUT, 1998).

Essas leituras contemporâneas da teoria maussiana são uma retomada do tema, e necessárias para a compreensão dos fenômenos sociais da atualidade. Essa necessidade advém do fato de a teoria de Mauss tratar não só de uma questão do universo da moral, da religião ou da filosofia, mas de uma questão política. É o sujeito coletivo que está em jogo, como adverte Caillé (2006):

As pessoas descobrem aos poucos existir Homens nos outros, reconhecendo-lhes e se reconhecendo como uma humanidade comum. A questão levantada é então a da constituição de um novo sujeito coletivo que é preciso, hoje, construir sobre os escombros do sujeito antigo, o qual estávamos habituados a sacrificar. Esta questão não é de ordem moral, filosófica ou religiosa. Ela é a questão política por excelência (CAILLÉ, 2006, p.64).

É o senso da realidade a que Mauss se refere em seu ensaio ao tratar do cidadão moderno: “É preciso que ele tenha um senso agudo de si mesmo, mas também dos outros, da realidade social (e haverá, nesses fatos de moral, uma outra realidade?). Ele deve agir levando em conta a si, os subgrupos e a sociedade” (MAUSS, 2003, p.299).

Outro aspecto importante para este estudo é que, na dádiva, a relação entre aquilo que circula entre as pessoas envolvidas é mais importante do que o que lhe deu origem. A manutenção dos vínculos acontece à medida que cada participante do processo acredita que recebe mais do que dá, ocorrendo um desmonte do modelo linear da racionalidade, pois a relação humana é bem mais complexa:

A dádiva seria uma experiência em que a distância entre fins e meios é abolida, em que não há mais fins e meios, mas um ato que preenche o espaço de significação do sujeito e faz com que sejamos ultrapassados pelo que passa por nós, e pelo que se passa em nós. (GODBOUT, 1998)

Sennett (2003) faz uma observação importante para a compreensão e interpretação do fenômeno da dádiva: “Mútuo pode não significar igual, nem na arte nem no ritual social, se igual por sua vez significa igualmente distribuído. O vínculo de representação, a experiência da mutualidade, rejeita esta contabilidade” (SENNETT, 2003, p.252). As contraprestações, ou seja, as retribuições fogem da lógica da equivalência de valores: pode-se retribuir muito mais ou muito menos; afinal, é a questão da liberdade da dádiva. Essa liberdade tem a ver com os valores que são

agregados às coisas: na dádiva, os valores não terão apenas um valor financeiro, de uso e troca, mas têm primordialmente um valor de elo social.

Sobre o fato paradoxal de a dádiva ser, ao mesmo tempo, interessada e desinteressada, Caillé (1998) parte do princípio de que, diferente do que ocorre no utilitarismo, o interesse se encontra no fim do processo de doação. Não é o interesse que move a primeira ação de dar, mas ele se encontra na finalidade da dádiva, que é a formação de alianças, de laços:

Qualifiquemos de dom toda prestação de bens e serviços efetuada, sem garantia de retribuição, tendo em vista criar, alimentar ou restabelecer os laços sociais entre as pessoas. Propomo-nos ver como o dom, assim caracterizado como modo de circulação de bens ao serviço dos laços sociais, constitui um elemento essencial a toda sociedade (GODBOUT, 1992, p. 30).

Mereceu atenção, na reflexão para este trabalho, a colocação de Godbout sobre a relação da dádiva com a ordem vigente; ordem essa que explica o sistema de produção e a circulação das coisas com base unicamente no utilitarismo, no interesse e na racionalidade econômica. Então, sendo essa a ordem dominante, a dádiva atua como uma infiltração nesse sistema. O autor esclarece um dos objetivos de seu estudo sobre o tema:

(...) mostrar como as pessoas reagem a esse empreendimento mantendo e fazendo viver redes reguladas pelo dom que se infiltram por todo lado nos interstícios dos sistemas “oficiais” secundários e formalmente racionalizados do mercado e do Estado (GODBOUT, 1992, p. 30).

Compartilhando dessa opinião sobre a infiltração da dádiva até mesmo nos ambientes onde domina a racionalidade econômica, este trabalho objetiva pensar na internet como um território onde ocorrem essas infiltrações, tomando por fundamento a teoria aqui exposta.

2.2 A CIBERCULTURA E O DAR, RECEBER, RETRIBUIR.

As novas configurações dos rituais de dádiva são o foco deste trabalho e serão observadas a partir do ciberespaço – entendido como um espaço de trocas, aberto, múltiplo e em constante crescimento.

A possibilidade apresentada pela internet de uma comunicação mais horizontal que vertical suscita muitas questões, ao mesmo tempo em que predomina a competição e o monopólio econômico no ciberespaço, como na empresa Google¹⁸, o que Sérgio Amadeu (2008) chama de oligopólios. Pode-se encontrar quase tudo *free*, como também qualquer um conectado à *web* pode se tornar um emissor da informação. Encontramos então uma ambivalência no processo, pois o mesmo ciberespaço que movimenta fortemente o mercado financeiro possibilita também a colaboração, o compartilhamento e a troca espontânea, configurando-se como um ambiente de dádiva:

Por outro lado, as redes digitais permitem práticas colaborativas e a formação de uma economia da dádiva (*gift economy*), cujas maiores expressões são o movimento de *software* livre, a formação das iniciativas *wiki* e os trabalhos em *Creative Commons* (SILVEIRA, 2008, p.39).

Silveira expõe a forma como a rede foi construída, não sendo submetida a nenhum dono¹⁹ e aberta, e por isso a internet dá margem a uma constante criação e recriação de tecnologias, como também dificulta o absoluto controle hierárquico por parte das grandes empresas. E pela rapidez dos fluxos da criação na internet, as boas ideias podem ser absorvidas, incorporadas e alcançam, em pouco tempo, toda a rede. Mesmo que haja diversos controles, pelas possibilidades elencadas acima, pode-se

¹⁸ Essa empresa detém o maior e mais popular buscador da internet, juntamente com a publicidade e grande presença do seu sistema na telefonia móvel, com lucros que chegam a quase 1 trilhão de reais. Disponível em: <http://exame.abril.com.br/mercados/noticias/google-conquista-segundo-maior-valor-de-mercado-mundial>.

¹⁹ Mesmo que grandes empresas detenham monopólios de espaços, a internet não é propriedade de ninguém.

sempre achar uma linha de fuga²⁰ para a criatividade tecnológica, e isso provoca certo abalo no sistema econômico capitalista, segundo Silveira:

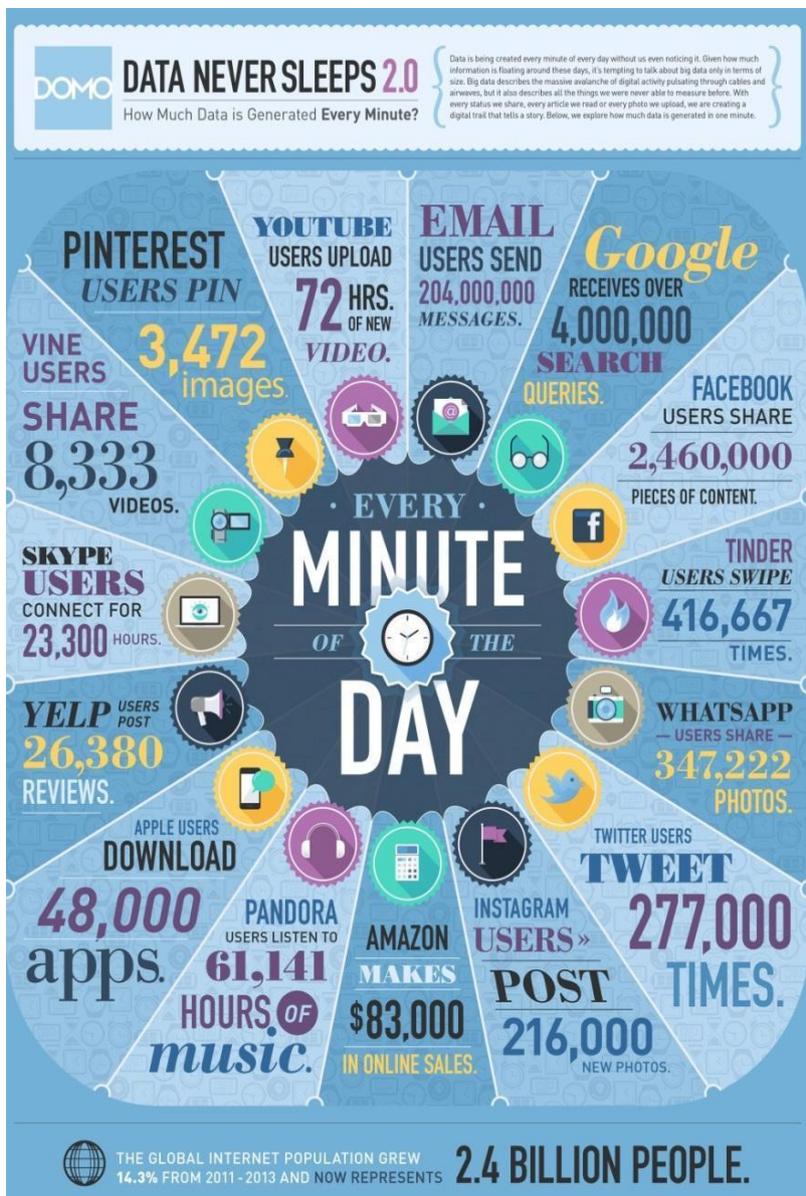
Sem dúvida, o crescimento das megacorporações está sendo afetado pela convergência digital que impulsiona a concorrência, mas também pela intensa criação tecnológica descentralizada e colaborativa que timidamente já atinge a infraestrutura das telecomunicações. A Voz sobre IP, de um lado, e as possibilidades de compartilhamento de arquivos digitais, de outro, somam-se ao início de um processo de tratamento da conectividade como direito e não como mercadoria. Essas tendências estão contribuindo para a redução do ritmo de expansão do capital no mundo digital e podem ser denominadas de *gift economy*, ou economia da dádiva (SILVEIRA, 2008, p.41).

No livro *Il dono al tempo di Internet*, os autores italianos Marco Aime e Anna Cosseta (2010) veem a internet como um sistema semelhante à cultura, aberto e em processo de construção e modificação incessante e contínuo. Os autores iniciam o livro trazendo o exemplo do *Software Free* como um modelo semelhante à organização das redes na cultura, pois ele se refaz a cada novo encontro, é estimulado pela inovação e acontece por contribuições coletivas dos variados atores. A internet é um espaço propício à reciprocidade, porque nela se encontra facilmente espaço para relações, encontros, partilhas, pesquisas e trocas.

A imagem que segue é um infográfico do fluxo de conteúdos produzidos por minuto e diariamente na *web*. São conteúdos que circulam em meios públicos, como redes sociais e *blogs*, mas também em ambientes privados como e-mail.

²⁰ Conceito dos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari: “(...) eles pensam que fugir é sair do mundo, místico ou arte, ou então alguma coisa covarde, porque se escapa dos engajamentos e das responsabilidades. Fugir não é renunciar às ações, nada mais ativo que uma fuga. É o contrário do imaginário. É também fazer fugir, não necessariamente os outros, mas fazer alguma coisa fugir, fazer um sistema vazar como se fura um cano” (DELEUZE e PARNET, 1998, p.49).

Figura 1: O conteúdo produzido a cada minuto na internet, *site Domo.com*



Fonte: <http://www.domo.com/learn/infographic-data-never-sleeps> Acesso em 25 de maio de 2014

Uma característica do dom na modernidade é o alargamento das ações: o ser humano está sempre em contato com o outro, com o estranho, o que potencializa a espontaneidade da troca abordada por Mauss (2003), pois as redes estão cada vez mais complexas, dependemos muito mais a partir do momento que predomina na sociedade

uma especialização cada vez maior. A internet dá essa possibilidade a quem se dispõe a compartilhar, pode-se atingir um número cada vez maior de pessoas, a grande maioria delas lhes é estranha, como falam os autores: “A tecnologia tem alargado o potencial campo das relações e os limites comunitários, portanto cada vez mais na nossa sociedade, o dom atual se apresenta como um dom a estranhos”²¹ (AIME e COSSETTA, 2010, p.29).

São essas trocas dádivas que, na visão desta pesquisa, possibilitam novas configurações para a comunicação, com finalidades que não são exclusivamente financeiras, pois esse modelo colaborativo amplia a produção de conhecimento, democratiza-o e ainda o expande para os pontos mais extremos e diferentes da rede.

2.2.1 Algumas formas de dádiva na internet

Os exemplos que seguem foram retirados de diversas pesquisas realizadas sobre o tema aqui proposto em instituições brasileiras e italianas nos campos da antropologia, sociologia, comunicação e administração.

O primeiro exemplo é o dos *blogs*, espécies de *sites* pessoais amplamente utilizados na internet devido às ferramentas e interface de fácil manejo. Diferentemente dos *sites*, para manusear um *blog* não se faz necessário possuir conhecimentos técnicos de edição e montagem em linguagem de programação.

São características de um *blog* os chamados *posts*, que são publicações sobre determinado assunto, organizados em ordem cronológica (da mais atual para a mais antiga) e que possuem espaços para que os visitantes façam comentários. Sobre as relações nesses *blogs*, é observada uma rede de trocas dádivas, tecida entre os donos dos *blogs* e seus leitores:

²¹ Tradução nossa.

Deve-se considerar, neste sentido, as formas diferenciadas com que os *blogueiros* se trocam, se dão e se obrigam mutuamente, colocando suas experiências em circulação, fazendo-se constantemente presentes no circuito (e não somente nos seus próprios *blogs*), e compartilhando audiências, considerando o papel e as posições distintas que cada um ocupa nas redes de relações sociais das quais participam. E a competência comunicativa disparada nas performances narrativas dos *blogueiros*, que transformam experiências individuais em expressões compartilháveis, estende-se ao domínio da reciprocidade, acrescida de códigos e regras voltadas mais diretamente à orientação das trocas (MÁXIMO, 2007, p.39).

Os fóruns, muito utilizados na internet, são plataformas em que se discutem, através das mensagens de seus usuários sobre as mais diversas temáticas, desde as informações sobre determinado serviço ou produto até soluções de problemas ou dicas de como manusear determinado objeto.

As pessoas respondem e interagem nos fóruns de forma voluntária, muitas vezes anônimas, mas também podem pertencer a uma comunidade específica como, por exemplo, de amantes da fotografia ou do cinema. Essa ferramenta cria uma espécie de espaço para contrainformação, ou seja, para informações não oficiais, como uma alternativa à publicidade, sejam essas informações favoráveis ou não ao serviço ou ao objeto. Em razão dessa característica, configuram-se como dons, pois:

Neste caso, é possível ver uma forma de dom no fato de se colocar à disposição do outro a própria experiência e conhecimento. Também se trata de um investimento de tempo feito a favor de desconhecidos, a fim de compartilhar várias formas de saber e experiências (AIME e COSSETTA, 2010, p.77).

A *Wikipédia*, maior enciclopédia gratuita do ciberespaço, também é considerada um fenômeno de dádiva no ciberespaço: sua construção, manutenção, acesso e política de funcionamento possuem os elementos dos antigos sistemas de troca analisados por Mauss (2003):

O nome se origina da palavra havaiana *Wiki*, que significa rápido e que, na linguagem informática, indica uma tecnologia de fácil uso, graças à qualidade, sem ter conhecimentos específicos de informática, é possível intervir e modificar o conteúdo em uma página publicada em rede. De fato, a sua principal característica é que qualquer um pode colaborar na elaboração dos itens, na sua atualização, graças a um sistema aberto de modificação e correção (AIME e COSSETTA, 2010, p.46)²².

A própria plataforma já entrou em crise devido ao modelo voluntário, como em 2008, quando foi constatada falta de fundo financeiro para manutenção dos trabalhos. O fundador, Jimmy Wales, fez um apelo a seus usuários, e rapidamente as doações chegaram e o projeto teve continuidade. Esse talvez seja o fenômeno da dádiva na cibercultura com o qual se tenha mais contato e do qual, em algum momento, qualquer usuário da internet já se utilizou.

O compartilhamento de arquivos – principalmente de músicas, produções audiovisuais, imagens e textos – tem um lugar central nas trocas feitas na *web*.

A digitalização consiste em transformar os produtos materiais em códigos binários, passíveis de serem transportados pelas redes informacionais. Através de programas simples de computador, que podem ser conseguidos de maneira simples e gratuita na Rede, é possível transformar todo o conteúdo de um CD em arquivos digitais, em vários formatos diferentes, sendo o *MP3* o mais popular dentre eles (CRUZ, 2010, p.3).

Outra prática bastante comum ocorre entre fãs de seriados e de filmes: como acontece de, quase sempre, estes demorem a ser disponibilizados por suas produtoras com legendas na língua de determinado país, um grupo ou uma pessoa com conhecimento de inglês (língua da maioria dessas produções) legenda os episódios dos seriados e filmes. O contato entre essas pessoas geralmente se faz por meio de fóruns e de redes sociais como o Facebook:

²² Tradução nossa.

Dezenas de jovens utilizam seus conhecimentos na língua inglesa e seu tempo livre para empreender tal produção gratuita, e obtêm como retorno reconhecimento e todo material que é produzido e disponível por outras pessoas que, da mesma maneira, se organizam e se dispõem autonomamente para realizar esses pequenos trabalhos gratuitamente (CRUZ, 2010, p.4).

O compartilhamento gratuito de músicas, livros e filmes tornou-se algo extremamente comum na internet, fazendo com que as próprias indústrias fonográfica, editora e produtora repensem sua atuação quanto à distribuição dos seus materiais, tendo em vista que o acesso acontece de forma facilitada pelos internautas. Essa é uma experiência que se configura como dádiva, conforme explicação de Cruz:

Isso porque tal estrutura de troca pode se apresentar como uma experiência pontual de relações baseadas em trocas nas quais a produção e distribuição dos produtos são financeiramente gratuitas, não sendo perpassadas diretamente por relações econômicas mercantis e de propriedade (CRUZ, 2010, p.8).

Aime e Cossetta tecem análises sobre o fenômeno do *software* livre e o comparam à filosofia dos jovens dos anos 60, que consistia na cultura libertária e da antiburocracia, juntando-se a esse espírito a curiosidade cognitiva e um alto nível de competência técnica. As pessoas que trabalham juntas desenvolvendo *softwares* livres são geralmente apaixonadas pela informática, realizam pesquisas e buscam inovação para a melhoria dos *softwares* e para realizar seu compartilhamento. Sobre isso, segue o argumento dos autores:

Podemos ver na prática do *software* livre algumas semelhanças com os sistemas típicos de muitas sociedades tradicionais onde a circulação dos objetos, serviços e símbolos não ocorrem seguindo a lógica da aquisição e da venda, mas segundo a do dom (...). A circulação de bens e serviços, ou melhor, de valores, que unem os criadores e usuários de *software* livre criam um legado e dão corpo à comunidade (AIME e COSSETTA, 2010, p.57).

O projeto Gnome, como é conhecido, é um “processo de produção não contratual e colaborativo presente nas comunidades virtuais de desenvolvimento de *softwares* livres – em particular na comunidade relativa ao Projeto GNU Network Object Model” (AGUIAR, 2007, p.12).

Trata-se de um importante projeto que visa à elaboração de interfaces gráficas para o ambiente de *desktop* das distribuições do Linux (principal *software* de código aberto, cuja principal finalidade não é comercial) para que cheguem ao usuário final, e objetivam também a criação do conjunto de aplicativos que possam facilitar a interação da máquina com o usuário.

O projeto é executado de forma voluntária por pessoas apaixonadas por programação de computador: são os chamados *hackers*. Eles agem assim porque “a ética original dos *hackers* de computadores considera o compartilhamento livre do código como um bem positivo e poderoso, além de um dever moral para um programador que se considere um *hacker*” (AGUIAR, 2007, p. 59). Segundo Aguiar, encontra-se nessa atitude o traço paradoxal da dádiva por excelência, a de ser interessada e desinteressada ao mesmo tempo, como também obrigatória e espontânea.

Outra atividade pesquisada e analisada a partir da teoria de Mauss (2003) foi a prática do *scanlation*, que consiste na digitalização e na tradução voluntária por fãs de revistas em quadrinhos japonesas conhecidas como mangás. Após as revistas serem digitalizadas e traduzidas, são compartilhadas gratuitamente na internet:

A atividade *scanlator*, um hobby que ajuda a disseminar um dos itens da cultura pop japonesa, tem ligações com as táticas usadas pelos usuários de internet para compartilhar séries e produções audiovisuais, livros digitalizados, músicas em formato mp3, *softwares* livres ou pirateados, entre tantos outros conteúdos circulados livremente dentro das redes sociais, *blogs* e *sites*. A distribuição e a divulgação gratuita e não autorizada dos títulos de mangás que não foram traduzidos no Ocidente encontram paralelo com os fenômenos de regime de troca de presentes em sociedades arcaicas, que na contemporaneidade são chamados de economia das dádivas (HIRATA, 2012, p.94).

O sistema de troca entre *scanlators* (pessoas que fazem a digitalização, tradução e compartilhamento do material) e fãs da cultura japonesa configura-se como prática dadivosa também pela forma como se dá a retribuição. A terceira ação da dádiva no *scanlation* acontece de maneira que não segue a racionalidade econômica de equivalência de valores: as pessoas fazem doações voluntárias para manutenção e ajuda dessa prática, assim como tecem comentários, fazem compartilhamento do material e das sugestões.

Essas novas formas de agregação possibilitadas pela rede fazem parte de um cotidiano cada vez mais presente, tendo em vista que funcionam de forma descentralizada num modelo de muitos para muitos. Esses laços que se formam pelas trocas dão sustentação à estrutura social da internet, perpetuando assim a lógica dadivosa presente nas relações desde os primórdios da humanidade.

A pergunta vem a ser uma versão moderna da antiga preocupação de Platão; os programadores do Linux certamente enfrentam questões fundamentais como a colaboração, a necessária relação da solução de problemas com a detecção de problemas e o caráter impessoal dos padrões, mas ainda assim a comunidade parece ter algo de especial, senão de marginal. Deve haver algum conjunto de forças sociais mantendo essas questões fundamentais abafadas.
Sennett

3. OS ARTÍFICES DO CIBERESPAÇO

A dádiva estudada aqui é o compartilhamento do conhecimento na internet, que se dá pelo diálogo entre a atividade manual e o pensamento. Para a execução dessa tarefa se faz necessário muito mais que dominar a técnica ou simplesmente possuir habilidade: é preciso saber transmitir o conhecimento, dispor seu tempo para ensinar algo a alguém. Saber ligar a atividade das mãos com a cabeça é o que constitui o artífice, fala Sennett (2009). No caso aqui posto, a prática concreta da explicação e manuseamento do sistema operacional de código aberto mostrado nos materiais estudados não é uma simples exposição de conhecimento. A questão do *software* livre, um dos panos de fundo desses vídeos e, conseqüentemente, do nosso trabalho, provoca-nos uma reflexão política, pois se trata também de uma possibilidade para a liberdade de produção desse conhecimento que promove a construção do comum.

3.1 O TUTORIAL COMO TÉCNICA DE ENSINO

A palavra tutorial vem de tutoria²³, método de aprendizagem cooperativo em que o tutor acompanha a aprendizagem do tutorado no desenvolvimento de determinada tarefa. Trata-se de uma antiga técnica de ensino vinda da Idade Média, na qual prevalece a relação mestre-aprendiz.

Em *O Artífice*, Richard Sennett (2009) trata com exemplos a tese de que o trabalho feito com as mãos é também uma forma de pensar. A partir da reflexão sobre o fazer, de Hannah Arendt(2007), autora central no pensamento sobre o fazer e a ideia de *Homo faber*, ao invés de questionar-se “Como?” deve-se questionar “Por quê?”. Sennett fala de uma visão mais equilibrada em que o sentimento e o pensamento vão pertencer ao mesmo tempo à dimensão do fazer.

²³ **tutor+ia** A palavra **tutor** deriva do lat[im] *tūtor,ōris*, "guarda, defensor, protetor, curador, tutor", do verbo do lat[im] *tar[dio]tuēo,ēs,ēre*, "ter debaixo da vista, defender, proteger", do v[erbo] dep[osante] *tuēor,ēris,ītus* ou *tūtus sum, tuēri*, "olhar, encarar examinar, observar, considerar"; f[orma] hist[órica] sXIII *tutor*, sXIII *tetor*, sXV *titores*. Disponível em: <http://www.ciberduvidas.com/pergunta.php?id=27798>

A habilidade artesanal de que o livro trata não mais é vista como a atividade humana que entrou em desuso com a indústria e sua produção em série e maquinizada. Essa habilidade artesanal é avaliada como o trabalho que é bem feito, um “impulso humano básico e permanente” (SENNETT, 2013, p.19), portanto, tal habilidade se encontra em todas as épocas e atividades:

Abrange um espectro muito mais amplo que o trabalho derivado de habilidades manuais; diz respeito ao programador de computador, ao médico e ao artista; os cuidados paternos quando são praticados como uma atividade bem capacitada, assim como a cidadania (SENNETT, 2013, p.19).

No tema aqui tratado, há pessoas que dedicam parte do seu tempo para ensinar algo a alguém por meio dos vídeos tutoriais e que o fazem sem seguir uma lógica econômica, segundo a qual se deve ser recompensado unicamente pelo dinheiro. Essas pessoas entendem que podem receber outro tipo de retorno e ainda acreditam em um ideal maior, que é o compartilhamento de conhecimento. Elas agem no desejo de – além de realizar bem sua tarefa – transmitir o conhecimento para o outro.

A dedicação em fazer algo bem, ir além da mera obrigação e preocupar-se em compartilhar, por vídeos, o que se sabe – como aqui está sendo analisado – representa a condição especial do engajamento, segundo Sennett. O autor esclarece que qualquer profissional pode utilizar-se de sua técnica somente para executar sua atividade, sem se dedicar a ela, e que é possível obter resultados também desta maneira. Ele utiliza o exemplo do carpinteiro, que poderia vender mais se fosse mais ágil e menos caprichoso, ou da técnica de laboratório que, diante de um problema de maior complexidade, possivelmente fora de suas competências, simplesmente repassasse o trabalho para seu chefe. Porém, um e outra optam, em suas atividades de caráter prático, em não as realizarem apenas como um meio para alcançar um fim.

Esse artifício, como foi dito, equilibra “por quê?” e “como?”, estabelece a relação da cabeça com as mãos, a ideia dialoga com a prática concreta. O engajamento possibilita à pessoa não realizar uma atividade meramente mecânica, mas pensar sobre o que faz. O que o artifício recebe de retorno, diz o autor, é também uma recompensa emocional, pois tem orgulho de seu trabalho e possui a ligação com uma realidade tangível.

A figura do deus grego Hefesto é resgatada em diversos momentos da obra por Sennett (2013). Na mitologia, aquele é apresentado como o genial e divino ferreiro, artista, arquiteto, construtor de carros e armeiro do Monte Olimpo. Hefesto, filho de Hera e Zeus, comandava o fogo, porém ele era coxo e muito feio, sendo motivo de chacota para os outros deuses. Para compensar a sua deficiência, ele é mostrado nos mitos sempre como um divino artesão à disposição dos outros deuses e que executava qualquer tipo de trabalho. Esse defeito de Hefesto representa, para Sennett (2013), a eterna insatisfação da civilização para com seus desejos de glórias.

O artífice domina a técnica pela repetição, não para simplesmente imitar e sim inventar, ele pensa e faz ao mesmo tempo. Assim como para Hefesto, que valora as coisas do cotidiano pelo primor que as executa, mesmo com suas limitações, são simples atos, porém significativos, fala Sennett (2013), que vão dar formas inteligíveis às ferramentas e criações dos homens:

A unidade entre a mente e o corpo do artífice pode ser encontrada na linguagem expressiva que orienta a ação física. Os atos físicos de repetição e prática permitem a esse *Animal laborens* desenvolver as habilidades de dentro para fora e reconfigurar o mundo material através de um longo processo de metamorfose. A origem de todos esses poderes é simples, elementar e física como brincar com os brinquedos da infância. (SENNETT, 2013, p. 325)

Há ainda uma constante tensão na ação do artífice, pois este busca em sua ação um processo de aprendizado aberto, isto é, a experiência se dá ao longo do processo, é o caminho que se faz caminhando, de que fala o poeta²⁴, o que está sendo produzido não é um projeto encerrado. Sendo assim, os fins não se sobrepõem aos meios para o artífice, por isso a possibilidade de criar no decorrer desse processo, dando margem também para o processo de colaboração, a participação de outros, o trabalho do “juntos” de que fala Sennett (2013).

No campo das ciências humanas, essa discussão do artífice pode ser encontrada numa ideia fundamental de Levi Strauss (2008), que é a ideia do *bricoleur*. Ao falar do pensamento não domesticado, que pode estar presente tanto no engenheiro como no artesão, podemos visualizar também essa figura do artífice de que trata Sennett: à

²⁴ “(...) caminante, no hay camino, se hace camino al andar (...)” – Provérbios e Cantares – Antonio Machado (1875 – 1939)

medida que utiliza as mãos, pode executar várias tarefas e essas tarefas não se limitam a uma simples execução ou cumprimento, mas põem algo de si em seu produto, falam por meio do que faz.

Como o artífice, o *bricoleur* também não se dá por satisfeito, pois se encontra sempre incompleto. Ele cria as estruturas através dos fatos e, por meio um tanto fora do comum, os vários materiais buscam se renovar constantemente: “sem jamais completar seu projeto, o *bricoleur* sempre coloca nele algo de si” (LÉVI-STRAUSS, 2008, p. 37).

3.1.1 O ensino tutorial na Idade Média

A Idade Média é tida como o período do surgimento da técnica de tutoria em ensino e aprendizagem. Entretanto, desde tempos primitivos, a humanidade tem buscado e inventado formatos e soluções para a transmissão de conhecimentos como parte do processo de sobrevivência das culturas.

As oficinas na Idade Média eram, inicialmente, as próprias casas dos mestres, onde a família vivia e os pais ou artífices ensinavam seu ofício aos filhos ou enviavam os meninos para casas de outras famílias. Eram lugares pautados principalmente pela relação de autoridade, pela dignidade da obediência, pela legitimidade do comando. “Uma definição mais satisfatória é a seguinte: um esforço produtivo no qual as pessoas lidam diretamente com as questões de autoridade” (SENNETT, 2013, p. 68). A ocupação de um lugar de honra na sociedade e a conquista da autoridade dependiam do nível das habilidades da pessoa, da perícia com que desenvolvia sua atividade.

Apesar de as oficinas serem nos ambientes das casas, a organização dessas estava aquém da realidade de um lar, palavra que na modernidade remete a uma relação com a estabilidade, fala Sennett (2013). Os locais de trabalho, as chamadas *guildas* medievais, organizavam-se de forma a serem sustentáveis em relação a transmitir os conhecimentos – que eram a fonte de renda destes lugares – de uma geração para outra.

Havia três níveis de hierarquia: mestres, jornaleiros e aprendizes. O período de formação para os aprendizes durava aproximadamente sete anos, durante os quais eram

adquiridas as habilidades. Estima-se que existiam sete divisões de áreas: peles, alimentação, metais, comerciantes têxteis e serviços, construção e joias. Após os sete anos, o aprendiz passava a ser jornaleiro por mais um período de cinco a dez anos no ofício a fim de adquirir as condições exigidas para ocupar o lugar do mestre.

O trabalho dos iniciantes tinha como foco a imitação: o significado do aprendizado era a cópia. Na segunda fase, cobravam-se também questões gerenciais, que deveriam fazer deste um líder no futuro. As avaliações finais feitas pelos mestres concentravam toda a autoridade e a autonomia em relação à aptidão do aprendiz, de forma que não poderiam ser questionadas ou retificadas por ninguém.

Com o passar do tempo, as oficinas foram se extinguindo. À medida que a máquina foi ocupando um lugar cada vez maior, esse artífice passou a ser a representação de uma individualidade, pois o trabalho manual tinha como características as irregularidades, variações e defeitos que a máquina não possuía. Outro motivo, segundo Sennett, foi sua base, a autoridade: “Dentre as muitas razões do declínio da oficina medieval, nenhuma é tão importante quanto sua base de autoridade, o conhecimento que ela transmitia pela imitação, o ritual e a substituição” (SENNETT, 2013, P. 790).

3.1.2 Outras formas de ensino tutorial

Na evolução das formas e técnicas, esse tutorial da Idade Média foi remodelado: desde a imprensa, com os cursos através de folhetim pelo correio, até a televisão, com as videoaulas em fitas para videocassete ou em programas matinais de canais abertos²⁵. O aprimoramento da tecnologia e a evolução dos meios de comunicação fizeram com que o tutorial deixasse de ser apenas uma técnica de acompanhamento para a aprendizagem de um aluno para se tornar um material produzido que pode ser utilizado por várias pessoas.

Dentre tantos exemplos de tutoriais, no Brasil podemos elencar três momentos: o primeiro é o da criação do Instituto Universal Brasileiro, criado em 1941, voltado ao

²⁵ Telecurso 2000 <http://www.telecurso.org.br/o-que-e/>

ensino profissionalizante²⁶. Em 1995, a fundação Roberto Marinho, com o Telecurso 2000, cujas aulas eram exibidas pela Rede Globo de televisão, com foco no Ensino Fundamental e Médio e no Ensino Profissionalizante, e, por fim, com o advento da internet no Brasil, a criação do Plano de Educação a Distância²⁷ (EAD), uma modalidade que cresce, principalmente entre as universidades privadas e públicas.

Esses exemplos de modelos de educação tutorial se distanciam um pouco do modelo utilizado nesta pesquisa no que diz respeito ao acesso e à finalidade. Os cursos do Instituto Brasil e a maioria dos cursos de Educação a Distância²⁸ são adquiridos mediante pagamento e fazem parte de um modelo formal de educação, pois são feitas avaliações para aprovação dos seus usuários e têm como finalidade a obtenção de um diploma (por exemplo, as graduações e pós-graduações por EAD).

3.2 SOBRE O LINUX

O ato de compartilhar o tempo e o conhecimento em forma de vídeo já é uma forma de dádiva na cibercultura. A possibilidade de agregar à questão do tutorial outra expressão também de dádiva resultou na opção de pesquisar tutoriais sobre o sistema operacional Linux.

Trata-se de um dos mais importantes sistemas operacionais da informática, que tem reconhecimento não só por suas operacionalidades técnicas, mas também pelo seu surgimento e formato de desenvolvimento. Com essas peculiaridades, o Linux tornou-se objeto de estudo também das ciências humanas, pois revolucionou não só o mercado de

²⁶ Um das instituições precursoras no Ensino a Distância no Brasil, desde 1941, com cursos profissionalizantes como: Corte e Costura, Mestre de Obras, Eletrônica Rádio e TV, Cabeleireiro, Transações Imobiliárias, Gestão Comercial, Secretariado, entre outros, além de cursos supletivos, inicialmente apenas pelo correio e atualmente também utilizando internet. Disponível em: <http://www.institutouniversal.com.br/historia.php?IUB>

²⁷ “A Educação a Distância é a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos. Esta definição está presente no Decreto 5.622, de 19.12.2005 (que revoga o Decreto 2.494/98), que regulamenta o Art. 80 da Lei 9.394/96 (LDB).” Disponível em: http://www.educacao.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=13105&Itemid=879

²⁸ Realizados por instituições de ensino privadas.

softwares no mundo como também é portador de uma proposta diferente na condução dos seus trabalhos desde sua idealização por Linus Torvalds.

Porém, antes de falar diretamente sobre o processo de criação e desenvolvimento do fenômeno Linux, faz-se necessário pontuar algumas questões sobre o surgimento do movimento do *software* livre.

Os primeiros sistemas operacionais surgiram na década de 60. Antes disso, existiam máquinas que ocupavam muito espaço e não havia uma distinção clara entre o *hardware* (parte física do computador) e o *software* (parte lógica, operacional do computador). Os operadores de máquina trabalhavam intensamente entre fios, luzes, cartões para poder executar os comandos.

O Unix foi o primeiro sistema operacional moderno a possuir compatibilidade com mais de uma máquina. Não tinha uma interface gráfica; era apenas em texto. Na década de 70, ele começou a ser utilizado nos órgãos do governo, assim como nas universidades americanas. Até esse momento, somente computadores de grande porte, de instituições governamentais e universitárias, com técnicos de avançados conhecimentos na área de informática, tinham acesso ao sistema operacional.

Na metade da década de 70, esse quadro começa a mudar com o lançamento do Apple I – um dos primeiros computadores de uso pessoal da história – pelo jovem programador Steve Jobs. Também nessa época, Bill Gates funda sua empresa, a *Microsoft*, e começa a desenvolver *softwares* para comercialização em uma linguagem mais fácil e com interfaces mais atrativas. Em ambos os casos, são sistemas operacionais que foram criados e continuaram a se desenvolver voltados para a comercialização: são os chamados sistemas proprietários de mercado.

Na década de 80, Richard Stallman idealiza e lança um projeto revolucionário: enquanto movimento organizado, somente em 1983 foi iniciada a *Free Software Foundation*, e o projeto foi intitulado GNU. Stallman tinha como ideal o livre²⁹ e descentralizado desenvolvimento de *softwares* que não possuíssem restrição na leitura de seu código fonte e, assim, qualquer interessado poderia modificar o sistema

²⁹ A liberdade de utilizar um programa significa a liberdade para qualquer tipo de pessoa física ou jurídica utilizar o *software* em qualquer tipo de sistema computacional, para qualquer tipo de trabalho ou atividade, sem que seja necessário comunicar ao desenvolvedor ou a qualquer outra entidade em especial. (CAMPOS, 2006, p.2)

operacional para sua utilização, pois possuiria direitos sobre ele. Esses direitos são baseados nas chamadas quatro liberdades básicas do *software* livre e são elas:

- 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 (Projeto GNU, acessado dia 09/09/2014, <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt.html>).

Partindo dessa ideia, Linus Torvalds, na época estudante universitário, identificando as falhas do GNU, começou a desenvolver um kernel³⁰ para um novo sistema, que ele intitulou Linux. A opção de Torvalds foi mais adiante, pois, além de abrir o código-fonte do sistema operacional que ele havia criado, optou por oferecer esse código gratuitamente na internet.

Inaugurou-se assim uma nova forma de programar, pois, por meio de fóruns e de grupos de discussão que envolviam programadores do mundo inteiro, o sistema ia sendo modificado e aperfeiçoado. E, apesar da prática voluntária, já existente, de enviar dinheiro ao programador a cada *download* que era feito de um *software*, o programador do Linux se recusava a recebê-lo e pedia às pessoas que, ao invés disso, enviassem mensagens dos lugares de onde o sistema estava sendo utilizado.

O modo de programar tradicional centraliza em pequenos grupos a criação e o desenvolvimento e, quando finalizado, geralmente é destinado para o comércio. Esse é o modelo mais comum, conhecido como Catedral, cujo kernel é de propriedade de uma empresa, portanto de conhecimento é restrito.

³⁰ O kernel é o núcleo dos sistemas operacionais, a ponte que liga a parte física (*hardware*) e a parte lógica (*software*) do computador. O kernel utilizado no Linux é dividido em módulos para facilitar o trabalho dos programadores, já que está em constante reprogramação, não sendo necessário modificar todo o núcleo a cada mudança feita.

O modelo Bazar, chamado pelo escritor norte-americano Eric Raymond de “o estilo Linus de desenvolvimento”, é o oposto do modelo Catedral. Sobre esse modelo, afirma Raymond, em sua obra *A Catedral e o Bazar* (1998):

O estilo de Linus Torvalds de desenvolvimento – libere cedo e frequentemente, delegue tudo que você possa, esteja aberto ao ponto da promiscuidade – veio como uma surpresa. Nenhuma catedral calma e respeitosa aqui – ao invés, a comunidade Linux pareceu assemelhar-se a um grande e barulhento bazar de diferentes agendas e aproximações (adequadamente simbolizada pelos repositórios do Linux, que aceitaria submissões de qualquer pessoa) de onde um sistema coerente e estável poderia aparentemente emergir somente por uma sucessão de milagres. O fato de que este estilo bazar pareceu funcionar, e funcionar bem, veio como um distinto choque. (RAYMOND, 1998, p.1)

Com o modelo bazar, qualquer pessoa pode interagir através da internet, produzindo novos códigos e aperfeiçoando o sistema para disponibilizá-lo novamente. Ele agrega o que Sennett (2013) chama de “artífices num bazar eletrônico”.

Raymond afirma que o que poderia parecer uma caótica confusão de várias pessoas em torno de um projeto comum e que, à primeira vista, seria um modelo que se enfraqueceria com o passar do tempo – pois não teria condições de se sustentar –, tomou rumos contrários: com o tempo, o projeto Linux ficou mais forte.

As análises do sistema Linux atribuíram algumas das características ao modelo de desenvolvimento que são responsáveis por esse sucesso. São algumas das características: a) o trabalho voluntário do programador começa sempre na sua área de interesse do *software*; b) ele busca o que lhe apetece mais no *software* em que vai trabalhar.

Geralmente, os programadores envolvidos no projeto são muito bons, diz Raymond (1998), e a interação entre eles faz com que a busca por solução dos problemas sempre comece de alguma solução que já tenha sido tentada:

O mundo Linux tem levado esta tradição quase a seu limite tecnológico; tem terabytes de códigos abertos amplamente disponíveis. Assim gastando tempo procurando algum *software* quase-bom-o-bastante feito por alguém é mais provável dar a você mais bons resultados no mundo Linux do que em qualquer outro lugar (RAYMOND, 1998, p.2).

Outra característica é que os usuários do sistema também podem ser programadores, o que estimula o aprimoramento constante, pois ninguém melhor que o usuário para indicar em que o produto pode se aperfeiçoar e como deve ser aperfeiçoado. Antes de Linus Torvalds colocar isso em prática, programadores no modelo Catedral acreditavam que esse excesso de abertura iria diminuir a complexidade do sistema, contudo, aconteceu o contrário. E daí o interesse por maior divulgação e compartilhamento do sistema, pois isso lhe garante mais melhorias.

Quanto mais usuários, menores serão as dificuldades: é a Lei de Linus, segundo Raymond: “Dada uma base grande o suficiente de *beta-testers* e codesenvolvedores, praticamente todo problema será caracterizado rapidamente, e a solução será óbvia para alguém. Ou, menos formalmente, ‘dados olhos suficientes, todos os erros são triviais’” (RAYMOND, 1998, p.5).

À medida que a ideia foi ganhando adeptos, o número de versões do sistema foi cada vez maior. Na linguagem da informática, as versões de um sistema operacional são chamadas distribuições. Cada distribuição consiste no kernel do Linux acrescido de outros programas desenvolvidos por uma equipe. Cada distribuição possui uma particularidade, uma interface gráfica diferente, funcionalidades e programas distintos que vão atender às necessidades dos grupos que as criaram. São inúmeras distribuições, podendo-se citar entre as mais populares atualmente³¹: Slackware, Debian, Red Hat, openSUSE, Fedora, FreeBSD, Gentoo, Linux Mint, Mageia, Mandriva, Ubuntu, Salix, Satux, Metamorphose, SliTaz.

As primeiras versões do Linux não eram muito acessíveis, começando pelas interfaces gráficas que, diferente dos *softwares* desenvolvidos com finalidades comerciais, não eram nem um pouco atrativas. Os próprios comandos não eram tão claros, mas, com o tempo, tendo o projeto cada vez mais ampliado, algumas distribuições foram se tornando mais fáceis e o sistema está ganhando popularidade.

A distribuição Ubuntu³² é um exemplo: o idealizador foi Mark Shuttleworth, um programador sul-africano. Essa distribuição já foi baseada numa mais antiga, o Debian.

³¹ Retirado da página <http://www.vivaolinux.com.br/offline-linux/>. A popularidade das distribuições não está necessariamente na ordem apresentada no texto.

³² Retirado da página <http://ubuntu-br.org/ubuntu>. “Ubuntu é uma antiga palavra africana que significa algo como ‘Humanidade para os outros’ ou ainda ‘Sou o que sou pelo que nós somos’”.

O Ubuntu vem ganhando popularidade por ter uma interface gráfica extremamente agradável, possuir todas as ferramentas que os sistemas operacionais mais comerciais possuem e ser de fácil manuseio. A comunidade formada em torno desse sistema para desenvolvimento lança novas versões periodicamente. No Brasil, um grupo bastante atuante trabalha na programação, compartilhamento e tradução do sistema para o português.

Ao observar os sistemas operacionais desenvolvidos a partir da ideia de Linus Torvalds, juntamente com o primeiro kernel do Linux, constata-se que não é apenas o modelo de seu sistema operacional que chama a atenção, pois ele, tecnicamente falando, possui propriedades semelhantes aos desenvolvidos pelo método Catedral, de código fechado e voltado para a comercialização. O que chama a atenção, principalmente, é o modo de desenvolvimento desse sistema: “De fato, eu penso que a engenhosidade do Linus e a maior parte do que desenvolveu não foram a construção do kernel do Linux em si, mas sim a sua invenção do modelo de desenvolvimento do Linux” (RAYMOND, 1998, p.5).

Sennett diz que a produção da comunidade do Linux resgata da antiguidade a ideia do *demioergoi*³³: “Ela está voltada para a busca da qualidade, a confecção de um bom trabalho, que vem a ser o principal fator de identidade de um artífice. (...) A comunidade de programação tenta encontrar maneiras de conciliar a qualidade com o acesso livre” (SENNETT, 2013, p. 35).

Intitulando o Linux de “artesanato público”, esse autor traça um paralelo dos desenvolvedores do sistema com os herdeiros de Hefesto da atualidade, resgatando a figura grega do artesão que está constantemente aprimorando seu objeto:

Na rede Linux, quando um *bug*³⁴ é resolvido, frequentemente se descortinam novas possibilidades para a utilização do código. O código está constantemente evoluindo, não é um objeto acabado nem fixo. Existe no Linux uma relação quase instantânea entre a solução e a detecção de problemas (SENNETT, 2013, p.36).

³³ Palavra que vem do grego, *demios* significa público, e *ergon*, produtivo. Utilizada no hino homérico referindo-se a Hefesto (SENNETT, 2013).

³⁴ Erros dos sistemas operacionais.

A lógica de Hefesto, assim como do Linux, é como a do artesão que, com a peça em suas mãos, que está sempre trabalhando em seu acabamento e, por mais que os defeitos sejam corrigidos, ele não se dá por satisfeito e muda para melhorar sempre.

3.3 YOUTUBE.COM

Por meio da internet, o tutorial foi popularizado e ganhou outras formas e técnicas de produção. Devido ao preço acessível a uma parcela considerável da população, as câmeras filmadoras digitais e celulares com tal recurso, junto com os *softwares*³⁵ de edição de vídeo, que são baixados gratuitamente da internet, aumentaram a produção dos vídeos.

Apesar de a principal plataforma em que se encontram esses vídeos na internet ser o *site* YouTube, inevitavelmente estaremos percorrendo outras plataformas sociais como *Facebook*, *Twitter*, *blogs*, entre outros para obter informações sobre os usuários que serão observados nesta pesquisa.

Atualmente, existem outras plataformas de vídeo *online*, de uso bem menor, seja pela quantidade e qualidade de ferramentas que possuem ou pelo fator gratuidade da plataforma, são elas: Vímeo, SlideShare, Vine e Instagram. O Vímeo³⁶ é uma plataforma de vídeo que foi criada em 2004 por Jakob Lodwick e Zach Klein nos Estados Unidos, não está disponível em português, a maioria das suas funções é gratuita e não tem como objetivo principal o comércio. Segundo a sua descrição, tem objetivo de compartilhar trabalho criativo, momentos pessoais de suas vidas e paixões.

O SlideShare³⁷ é conhecido como plataforma que abriga apresentações em slide e poucos sabem que também possui suporte para vídeos, porém se trata de uma função paga. Foi fundado em 2006 com o objetivo de compartilhar conteúdos em forma de *slide*, em 2012 foi comprado pela empresa LinkedIn e hoje agrega também conteúdos

³⁵ Camtasia Studio, disponível em <http://www.baixaki.com.br/offline/camtasia-studio.htm>

³⁶ <https://vimeo.com/>

³⁷ <http://pt.slideshare.net/>

profissionais, além das apresentações. O Vine³⁸ é uma plataforma que armazena vídeos curtos criada em 2012 por Dom Hofmann, Rus Yusupov, Colin Krolle e comprada pelo Twitter no mesmo ano. É bastante utilizado em celulares, chegando a ser um dos aplicativos mais baixados em 2013, já possui a ferramenta de edição e grava vídeos de até seis segundos e não está disponível em português. Por fim, o Instagram³⁹, lançado em 2010 por Kevin Systrom e Mike Krieger, inicialmente uma plataforma apenas para fotos, em 2013 teve a função de hospedar vídeos de até quinze segundos. É um dos aplicativos mais populares para celular no mundo.

Nos casos estudados da pesquisa, alguns produtores de vídeos possuem *blogs* e fazem *links* com as suas páginas, onde disponibilizam outros tipos de conteúdos, textos explicativos sobre os vídeos e outros assuntos, assim como indicações de *softwares* gratuitos para serem baixados, a exemplo de uma das falas do canal Bigas Bass:

Olá pessoal, meu nome é Rodrigo de Matos, eu sou bacharel em informática, trabalho na Secretaria de Educação do Município de Lajes. Então vamos para mais uma videoaula sobre o Linux educacional 3.0. Nessa próxima videoaula, pessoal, nós vamos fazer algumas configurações avançadas no VirtualBox e também vamos fazer compartilhamento de pastas. É, mas pra isso tem que ter alguns pré-requisitos. Vocês precisam ter instalado o VirtualBox que está aqui no meu *blog* né?! Eu explico a instalação do VirtualBox e também explico a instalação do Linux educacional 3.0. Meu *blog* está aqui, é www.bigasbasti.blogspot.com. (Bigas Bass - "Compartilhamento de pastas do *Windows* no Linux Educacional 3.0 com VirtualBox" Transcrição do áudio)

A todo momento estão se interligando, não sendo possível trabalhar isoladamente com a rede social YouTube, conforme colocam os autores: "os vídeos do YouTube circulam e são interpretados em outros *sites*; são incorporados em *blogs*, discutidos nas salas de estar e produzidos em ricos contextos profissionais ou cotidianos." (BURGESS e GREEN, 2009, p.62).

Atualmente, o YouTube é a maior e mais acessada plataforma de hospedagem e compartilhamento de vídeos da internet⁴⁰. Surgiu em junho de 2005, inicialmente como um *site* para publicar e assistir a vídeos de interface bastante simplificada. Ele

³⁸ <https://vine.co/>

³⁹ <http://instagram.com/>

⁴⁰ <http://www.alexa.com/siteinfo/youtube.com>

possibilita a pessoas sem muitos conhecimentos técnicos e com restrições de velocidade na internet compartilhar vídeos sem muitas dificuldades. Iniciado pelos jovens Steve Chen, Jawed Karim e Chad Hurley, em San Francisco, nos Estados Unidos, motivados pela dificuldade de colocar os vídeos na internet ou mandá-los por e-mail, devido ao tamanho dos arquivos, o *site* ainda possibilitava a conexão com outros usuários, ou seja, tinha funções de comunidade virtual. Além disso, facilitava – pelos códigos HTML gerados dos vídeos – sua integração a outros *sites* e redes sociais.

Pouco tempo depois, em outubro de 2006, apesar de o *site* ter recebido proposta também da Rupert Murdoch's News Corp⁴¹, o YouTube foi comprado pela empresa Google por 1,65 bilhão de dólares. Em 2008, o *site* já estava entre os mais acessados do mundo e hoje, com 72 horas de vídeos postadas a cada minuto e um bilhão de acessos por mês, é uma plataforma que faz parte do dia a dia de qualquer pessoa que esteja conectada à internet, seja como usuário ou como produtor dos vídeos, tendo ou não uma conta de acesso⁴².

É importante salientar que, apesar da grande quantidade de conteúdo que o *site* tem, ele funciona como um agregador e não como produtor, é um meio de distribuição: opera como uma plataforma que disponibiliza, com conveniência e funcionalidade para os que produzem vídeos, uma forma de compartilhamento *online* de suas produções. O *site* se define, na descrição da sua página, como ambiente em que bilhões de pessoas se informam, descobrem coisas e as compartilham e se conectam para assistir a criações de outras pessoas de todo o mundo. Além disso, o *site* ainda “atua como uma plataforma de distribuição para criadores de conteúdo original e para grandes e pequenos anunciantes”⁴³.

3.3.1 Formato

Hoje, para ter uma conta de usuário no *site*, deve-se criar uma conta no Google. Para tanto, basta atender aos termos de utilização ou serviço, que são basicamente: ser

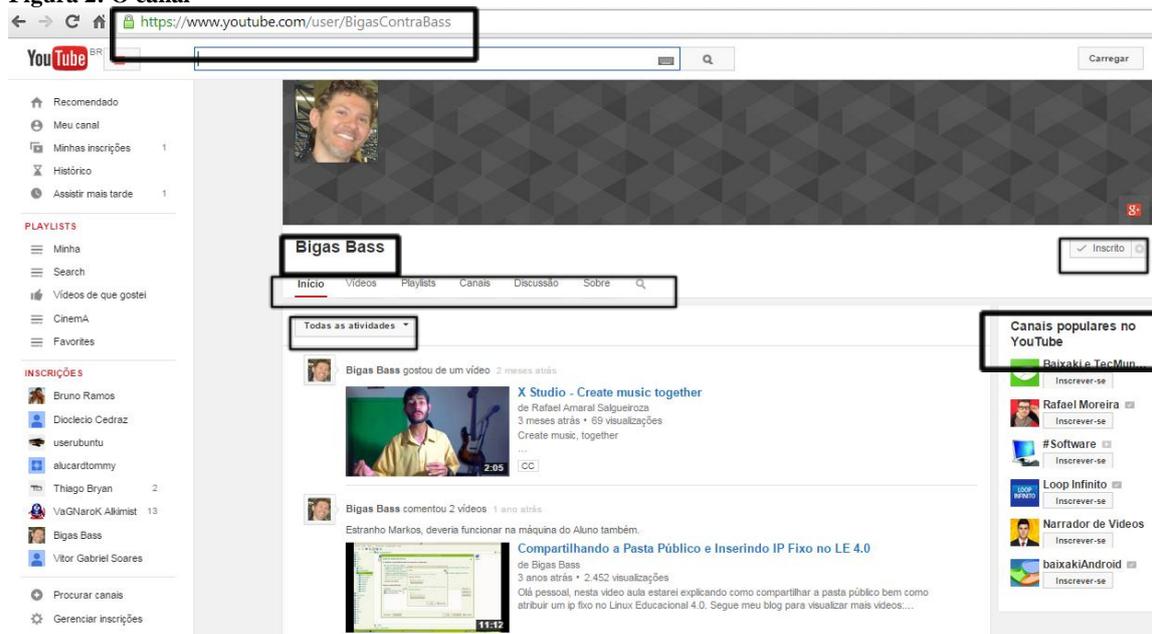
⁴¹ <http://www.ft.com/cms/s/0/1a8d7146-55a0-11db-acba-0000779e2340.html#axzz38Tu3owaf>

⁴² Diferente de outras redes sociais, para acessar o YouTube não é necessário ter um *login* de acesso às informações e conteúdos do *site*.

⁴³ <https://www.youtube.com/yt/about/pt-BR/>

maior de 18 anos, estar ciente de que, sem necessidade de aviso prévio ou permissão, o YouTube pode fazer modificações em seus termos e concordar totalmente com os termos do *site*. Fazendo-se o *login* no *site*, já se possui um perfil, que no YouTube se chama canal: “Quando alguém envia um vídeo ao YouTube, ele é enviado para um canal. Os canais são como perfis públicos, onde você pode ver todos os vídeos enviados por determinado usuário”⁴⁴. Em resumo, por eles o usuário pode enviar, compartilhar, comentar, salvar vídeos em *playlists* e indicar se gostou de algum ou não. Nas páginas dos canais se encontram as informações do número de inscritos⁴⁵, o registro das atividades do usuário no *site*, tais como os vídeos que foram comentados e curtidos, os vídeos postados, a descrição do canal, bem como uma imagem ou foto que o represente.

Figura 2: O canal



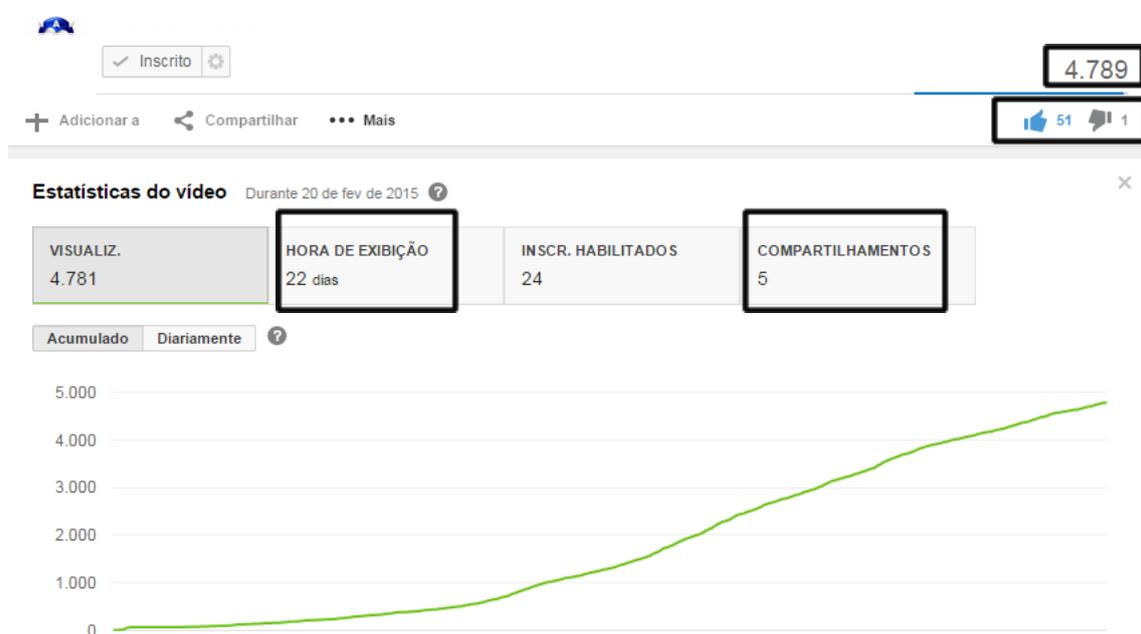
⁴⁴ <https://www.youtube.com/yt/about/pt-BR/>

⁴⁵ Seguidores que vão receber diretamente em seus perfis notificações dos vídeos postados.

O *site* disponibiliza estatísticas sobre a forma de interação dos usuários com as produções. As ações de compartilhar, comentar e curtir os vídeos só são possíveis a quem possui um *login* no *site*; já para visualizar os vídeos e acessar demais informações dos usuários não é necessário ter uma conta.

Para o presente trabalho, esses dados foram de fundamental importância, pois, por meio deles, foi possível medir a repercussão do vídeo e recolher os dados para a pesquisa.

Figura 3: Formas de medir a repercussão e a popularidade dos *vídeos*



Fonte: [HTTPS://www.youtube.com/watch?v=KFcDU44ZPW4](https://www.youtube.com/watch?v=KFcDU44ZPW4)

Em grande parte do conteúdo, o uso é gratuito, porém existe uma forma de assinatura paga para ter acesso a determinados canais. Alguns tipos de serviços, canais ou um pacote de canais são obtidos mediante uma taxa paga, uma assinatura que pode ser única ou periódica.

Os vídeos são das mais diversas naturezas e formas: comerciais ou produções caseiras, simples registros de fatos de rotina ou flagrantes, músicas, filmes, tentativas de promoção pessoal e, entre tantos outros, os tutoriais – sobre os quais tratará este trabalho.

Com essa diversidade e quantidade de conteúdos que o YouTube abriga, fala-se já em um grande arquivo cultural no qual o *site* está se tornando:

As atividades coletivas de milhares de usuários, cada qual com seus entusiasmos individuais e interesses ecléticos, resultam em um arquivo verdadeiramente vivo da cultura contemporânea, formado a partir de uma grande e diversa gama de fontes. (...) o YouTube está evoluindo para se tornar um imenso arquivo público, heterogêneo e, em grande parte, acidental e desorganizado (BURGESS e GREEN, 2009, p.120).

E, por isso, também atrai cada vez mais a atenção, tornando-se uma das principais formas de anúncio comercial na internet para pequenas e grandes empresas.

3.3.2 A monetização

No buscador, quando se procura por algum vídeo, seja ele tutorial ou não, as primeiras opções oferecidas pelo *site* são sempre os vídeos vinculados a alguma campanha publicitária. A um olhar superficial, pode parecer que a finalidade dos vídeos é apenas comercial. De fato, os incentivos e a propagação da ideia pelo próprio YouTube de se obter algum lucro através do material produzido pelos usuários é muito grande. O *site* oferece o *Programa de Parceiros do YouTube*, que é a possibilidade de ter alguma renda pelas criações originais postadas nos canais:

O Programa de Parceiros do YouTube permite aos criadores rentabilizarem conteúdos no YouTube através de várias formas, incluindo anúncios, subscrições pagas e mercadoria. Para além de aderirem ao Programa de Parceiros, os criadores se beneficiam de vários recursos, funcionalidades e programas que o YouTube põe à disposição para desenvolver o seu canal e o seu público.”⁴⁶

Os criadores podem optar por se tornarem parceiros do YouTube a partir dos critérios da parceria, que são: possuir o programa de rentabilização no país do usuário e uma conta elegível, além de o vídeo ser de qualidade, original e estar em sintonia com o desejo dos anunciantes e seu conteúdo respeitar os Termos de Utilização e as Regras da Comunidade⁴⁷.

Para participarem do Programa de Parceiros, os vídeos não poderão conter, sem a devida autorização de quem os criou: música, fotografias, ilustrações, imagens de filmes, televisão, programas e jogos, entre outros. Sob essas condições, ativa-se a rentabilização do canal.

⁴⁶ “O que é o Programa de Parceiros do YouTube?”
<https://support.google.com/youtube/answer/72851?hl=pt>

⁴⁷ As Diretrizes ou Regras da comunidade dizem respeito aos conteúdos que não podem ser veiculados, tais como sexo e nudez com uma intenção não educativa ou científica, apologia ao ódio, conteúdos que incitem à violência e à discriminação nas mais diversas situações, cenas que possam ser chocantes e repugnantes, atos perigosos e ilegais, conteúdos que envolvam crianças em situação de risco e vídeos com materiais que possuam direitos autorais sem permissão para serem publicados.
https://www.youtube.com/t/community_guidelines

Figura 4: Recursos a serem ativados para a monetização do vídeo

Status da conta

 Ana Eliza Trajano

Diretrizes da comunidade Situação regular

Direitos autorais  Situação regular

| Recurso | Status | Descrição |
|--------------------------------|---------------------------------------|--|
| Monetização | <input type="radio"/> | O Programa de parceria do YouTube não está disponível em seu país. Saiba mais |
| Vídeos mais longos | <input type="button" value="Ativar"/> | Envie vídeos com mais de 15 minutos. Saiba mais |
| Anotações externas | <input type="radio"/> | Permite vincular anotações a sites externos ou parceiros de merchandising. Saiba mais |
| Miniaturas personalizadas | <input type="radio"/> | Permite usar miniaturas personalizadas para seus vídeos. Sua conta não está qualificada no momento. Saiba mais |
| Assinaturas | <input type="radio"/> | Para ativar as inscrições pagas, você precisa ativar a monetização. Saiba mais |
| Recursos do Content ID | <input type="button" value="Ativar"/> | Verifique sua conta para contestar disputas do Content ID rejeitadas. Saiba mais |
| Vídeos não listados e privados | <input checked="" type="radio"/> | Permite ter vídeos não listados e privados. Saiba mais |
| Eventos ao vivo | <input type="button" value="Ativar"/> | Permite transmitir eventos ao vivo. Saiba mais |
| Editor de vídeos | <input checked="" type="radio"/> | Permite editar o conteúdo e as configurações de seus vídeos. Saiba mais |
| Financiamento por fãs | <input type="radio"/> | Você precisa verificar sua conta para ativar o Financiamento por fãs. Saiba mais |

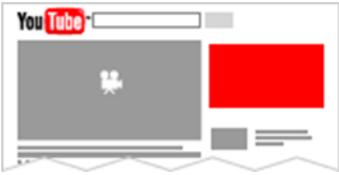
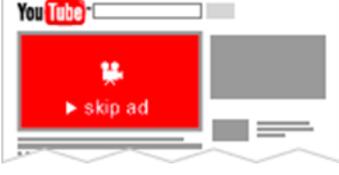
Fonte: <https://www.youtube.com/features>

Após o canal ser ativado para a rentabilização, ativam-se os vídeos que estão de acordo com os critérios (já citados) de elegibilidade em relação ao conteúdo. E, a partir

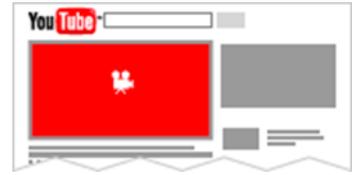
da visibilidade que o vídeo tiver no YouTube – em forma de visualização, em tempo de visualização e em interação com os usuários – a receita gerada pelo vídeo monetizado será menor ou maior.

O Google possui uma ferramenta que atua como intermediador entre os anunciantes e os criadores de conteúdo, chamada Google AdSense. Com essa ferramenta, o grande grupo de anunciantes do Google publica seus anúncios nos conteúdos produzidos no YouTube⁴⁸ e ainda possibilita ao criador que ele “entre em contato com o grande grupo de anunciantes do Google sem ter de manter relacionamentos pessoais”. Existem cinco formas de anúncio no YouTube:

Quadro 1: Formas como os anúncios se apresentam nos vídeos do YouTube

| | |
|---|---|
|  | <p>Os anúncios de visualização (faixas) são apresentados em todas as áreas do <i>site</i>, exceto na página inicial. Estão disponíveis como anúncios 300 x 250 apresentados à direita do vídeo, em destaque, e por cima da lista de sugestões de vídeos.</p> |
|  | <p>Os anúncios de sobreposição inseridos em vídeos são anúncios transparentes, que aparecem sobrepostos na parte inferior do vídeo.</p> |
|  | <p>Os anúncios TrueView em sequência são anúncios de vídeo ignoráveis, inseridos antes, durante ou depois do vídeo principal.</p> |

⁴⁸ Não só no YouTube, mas também em *blogs* e *sites*.

| | |
|---|---|
|  | <p>Os anúncios <i>TrueView em display</i> aparecem junto a outros vídeos do <i>YouTube</i> ou em <i>websites</i> associados ao seu público-alvo.</p> |
|  | <p>Os anúncios em sequência não ignoráveis. São anúncios de vídeos, que podem ser inseridos antes, durante ou depois do vídeo principal e que o visitante deverá ver para poder assistir ao vídeo selecionado.</p> |

Fonte: <https://support.google.com/youtube/answer/2467968?hl=pt>

O lucro dos vídeos monetizados resulta de suas visualizações e, conseqüentemente, da popularização de seus conteúdos, medida pelos indicativos: "gostei", "compartilhamentos", "comentários" e horas de exibição. Os vídeos começam a gerar receita a cada 1.000 visualizações. Os valores auferidos são variados, pois dependem da forma do anúncio e de qual anunciante vai escolher o material. O valor em dinheiro só será repassado para o dono do canal quando atingir um valor acumulado mínimo, que, no Brasil, o valor é US\$ 100.

O interesse pelos *YouTubers*⁴⁹, logicamente, é crescente por parte do *site*, pois os lucros da empresa dependem desses criadores:

⁴⁹ Termo utilizado na internet para designar pessoas que possuem canais sobre os mais diversos assuntos, produzem vídeos com a principal finalidade de renda no YouTube. Muitas dessas pessoas têm como atividade profissional a produção de vídeos para o YouTube.

O sucesso do YouTube vem do seu sucesso, por isso ajudaremos você a atingir suas metas. É você quem envia os *vídeos* mais interessantes para o público, e cada visualização cria uma nova oportunidade para o YouTube vender anúncios. Ao vender os anúncios exibidos em seu *vídeo* e quando seus espectadores assistem aos anúncios, o YouTube compartilha com você uma parte da receita gerada.⁵⁰

É cada vez maior o incentivo do *site* para que seu usuário pense nos canais como empresas que, em parceria com ele, podem ser rentáveis. O YouTube oferece fóruns de discussão e dúvidas, centrais de recursos variados, vídeos com explicações, programas, ferramentas, *blogs*⁵¹ para o usuário aprimorar suas produções e pensar no vídeo como um negócio.

Diversas interrogações atravessam esse aspecto do *site*, a exemplo da questão sobre os direitos autorais das produções ou, ainda, a questão que será abordada mais adiante e que é pertinente para a pesquisa: a possibilidade de os produtores dos *vídeos* participarem do lucro da empresa com os anúncios⁵² quando optam pela monetização⁵³ de seu material ou mesmo quando não optam por ela, já que o YouTube – por meio da empresa Google – auferir grandes lucros com a criatividade e a produção dos seus usuários pelo fato de ser a plataforma que hospeda o material e detém a licença do conteúdo⁵⁴.

Retornando à questão da variedade de conteúdos produzidos para o *site*, vale salientar que, não só com o objeto de pesquisa aqui tratado, mas em toda a internet, observa-se um crescimento na produção dos conteúdos. Ele ocorre paralelamente à democratização do acesso à internet por computadores, *smartphones*, celulares, *tablets*,

⁵⁰ Práticas recomendadas http://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/revenue-basics.html?utm_source=money&utm_medium=hc&utm_term=talent#best_practices

⁵¹ Criadores e parceiros: <https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/>

⁵² Para que se possa participar dos lucros há uma série de regras meticulosas e muitos requisitos a cumprir.

⁵³ “Por meio do Programa de parceria do YouTube, você pode ativar seu canal para monetização e seus vídeos podem gerar receita a partir dos anúncios no YouTube”. Disponível em: <http://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/creator-benefits.html>

⁵⁴ Cláusula C do artigo 6 “(...) Para fins de esclarecimento, Você mantém todos os direitos de propriedade sobre seu Conteúdo. Entretanto, ao enviar o Conteúdo ao YouTube, Você, pelo presente, cede ao YouTube licença mundial, não exclusiva, isenta de royalties, passível de ser sublicenciada e transferida, para usar, reproduzir, distribuir, preparar trabalhos derivados, exibir e executar o Conteúdo em conexão com o Serviço e YouTube (e de seus sucessores e afiliadas), inclusive, mas sem se limitar a atividades de promoção e redistribuição parcial ou total do Serviço (e trabalhos derivados) em qualquer formato de mídia e através de qualquer canal de mídia.(...)”. Disponível em: <http://www.youtube.com/t/terms>

e também ao acesso aos meios de produção de conteúdo – facilitados pelas câmeras digitais e pelos *softwares* de registro das telas dos computadores.

Os vídeos do YouTube circulam e são incorporados em vários *sites* ao lado de conteúdos produzidos em outras redes sociais por amadores e anônimos. São esses conteúdos que movimentam e fazem da internet um sistema dinâmico, aberto e parte integrante da cultura na modernidade. Trata-se de um novo território de relações, de encontros e de partilha, uma reprodução de antigas dinâmicas culturais com novas configurações.

Da Mauss al mouse

La domanda che potremmo porci a questo punto è la seguente: cosa spinge tante persone a dedicare una parte più o meno rilevante del loro tempo alla condivisione dei loro esperienze? Perché mettere a disposizione tutto ciò senza aparente ritorno di tipo materiale, almeno nell'immediato?

Aime e Cossetta

4. QUANDO O CONHECIMENTO CIRCULA: O UNIVERSO DOS TUTORIAIS

Na primeira fase da pesquisa, a escolha dos vídeos foi feita a partir dos perfis dos produtores (os canais). Foram selecionadas três produções de cinco canais sobre tutoriais de atividades relacionadas à utilização de vários tipos de *software*. O acesso ao material se deu, principalmente, por indicações de pessoas próximas ou foram encontrados pela ferramenta de busca.

A procura inicial mostrou-se muito vaga, pois, como a proposta é de que sejam vídeos que não veiculem anúncios e não sejam monetizados, foi complicado encontrá-los sem um assunto definido e ainda fazer uma sistematização na pesquisa. O próprio sistema do YouTube não favorece a busca, já que a sua ferramenta de busca aponta como primeiros resultados os vídeos com propagandas de seus parceiros:

Figura 5: Ferramenta de busca

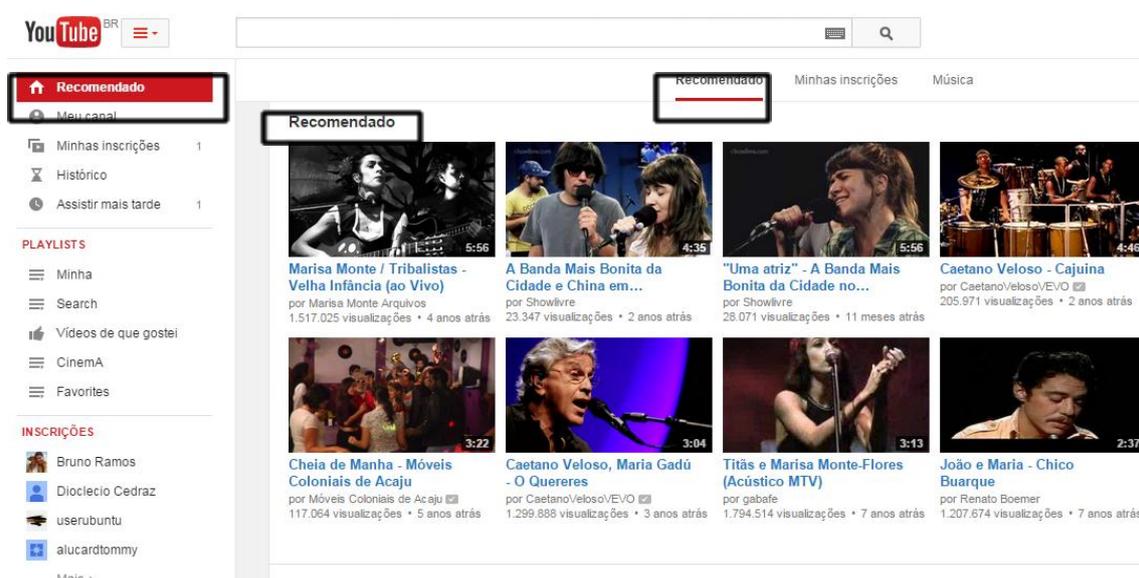


Além da questão da quantidade de resultados – que era imensa –, era preciso encontrar vídeos que atendessem não apenas ao requisito da não monetização, mas

também de ter sido alvo de *compartilhamentos*, *comentários* e *gostei* (elementos para a análise da ação de retribuir).

Outra ferramenta que atua pelo próprio sistema da plataforma trabalha com combinações que oferecem sugestões de acordo com os últimos acessos dos usuários: são os chamados *recomendados*, mas, em sua maioria, são vídeos que têm alguma relação com a parceria de monetização entre o YouTube e os produtores.

Figura 6: Ferramenta de recomendação



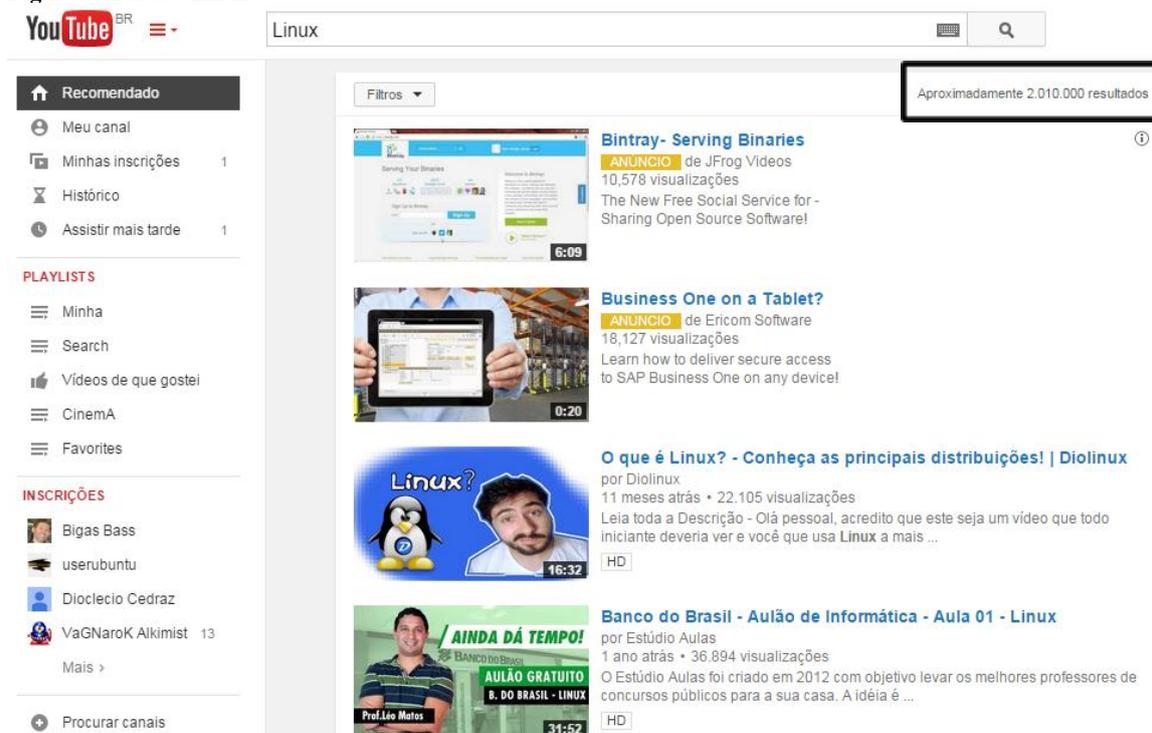
Diante disso, e tendo em vista as considerações feitas na banca de qualificação, algumas mudanças foram realizadas, tanto em relação a uma maior homogeneidade no tema dos tutoriais quanto na forma de encontrá-los. Optou-se, assim, por um tema de produções que agregasse a ação dadivosa de compartilhar espontaneamente o conhecimento e o tempo – ensinando algo em forma de vídeo – a um tema entendido já sob a perspectiva da dádiva, que é o sistema operacional Linux.

A popularidade desse sistema não é muito grande; conseqüentemente, o universo de tutoriais sobre ele é bem menor. Por ser um sistema de produção colaborativa e não comercial, a possibilidade de propagandas pelos produtores é reduzida. O mesmo ocorre em relação à monetização, pois são poucos os vídeos monetizados, já que a própria

lógica de criação e desenvolvimento do *software* pressupõe o rompimento com a lógica comercial do lucro.

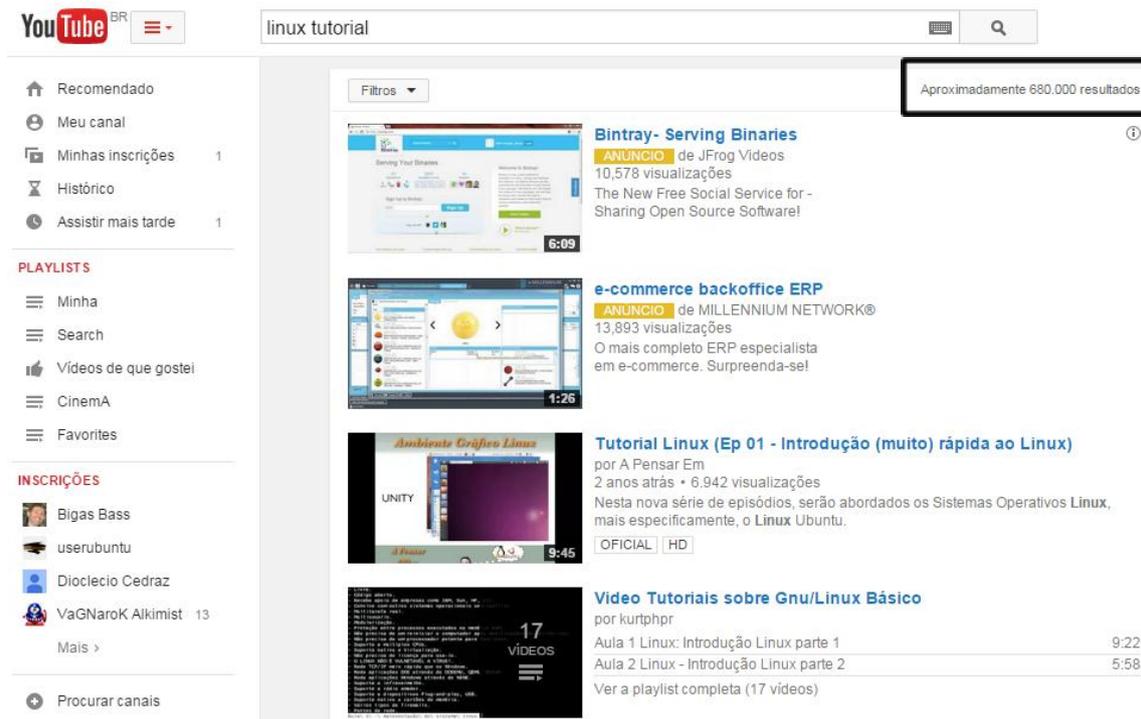
Nesse segundo momento, a ferramenta de busca do YouTube foi o ponto de partida para a pesquisa, tendo sido utilizados os nomes dos sistemas como palavras-chave para a busca. O primeiro teste foi apenas com a palavra “Linux”. Os resultados, conforme mostra a figura abaixo, foram de mais de dois milhões de vídeos, e não apareceram somente tutoriais, mas documentários, reportagens, gravações de sala de aula, palestras, entre outros materiais que têm relação com o Linux, porém que não eram do interesse desta pesquisa.

Figura 7: Busca “Linux”



Observando a quantidade de vídeos – mais de dois milhões –, a saída encontrada para obtenção de uma quantidade menor e mais direcionada ao objetivo proposto foi acrescentar “tutorial” como palavra-chave para a busca:

Figura 8: Busca “Linux” + “tutorial”



A busca foi refinada, os dois milhões reduziram-se a pouco mais de seiscentos mil. Nesse universo, foram aplicados os outros critérios de escolha: vídeos em língua portuguesa, não-monetizados, que possuíssem estatísticas de *compartilhamento*, *gostei*, *visualizações* e *comentários*.

O quadro abaixo apresenta os quatro primeiros vídeos encontrados quando da busca com as palavras chaves: “Linux” e “tutorial”:

| Vídeo | Sistema operacional |
|---|---------------------|
| Atualizar Firefox e Gerenciador Adept no Linux Educacional 3.0 ⁵⁵ | Linux |
| Compartilhamento de pastas do Windows no Linux Educacional 3.0 com VirtualBox ⁵⁶ | Linux |
| Configurar IP manual e compartilhar pastas Linux Educacional 3.0 Multiterminais ⁵⁷ | Linux |
| Vantagens do Linux ⁵⁸ | Linux |

Tabela 1: Vídeos Linux

O Linux foi o primeiro sistema operacional de criação de Torvalds e seu código fonte serviu para outros sistemas, tendo em vista que a proposta do criador era que as pessoas copiassem o kernel original, o aprimorassem e desenvolvessem novos sistemas, as chamadas distribuições.

Essas novas distribuições, que estão sempre em fase de desenvolvimento, são os fatores responsáveis pela popularização do *software* livre, pois a linguagem de programação do primeiro sistema era considerada extremamente difícil e somente programadores que dominassem bem as técnicas conseguiriam operá-la.

De acordo com o país, algumas distribuições tornam-se mais populares, dependendo da presença das comunidades de programadores presentes no país e da linha de desenvolvimento de sistema que elas seguem. À medida que a pesquisa foi sendo realizada, constatou-se a popularidade da distribuição Ubuntu no Brasil. Realizou-se uma busca por tutoriais sobre essa distribuição com as palavras-chaves “ubuntu” e “tutorial”:

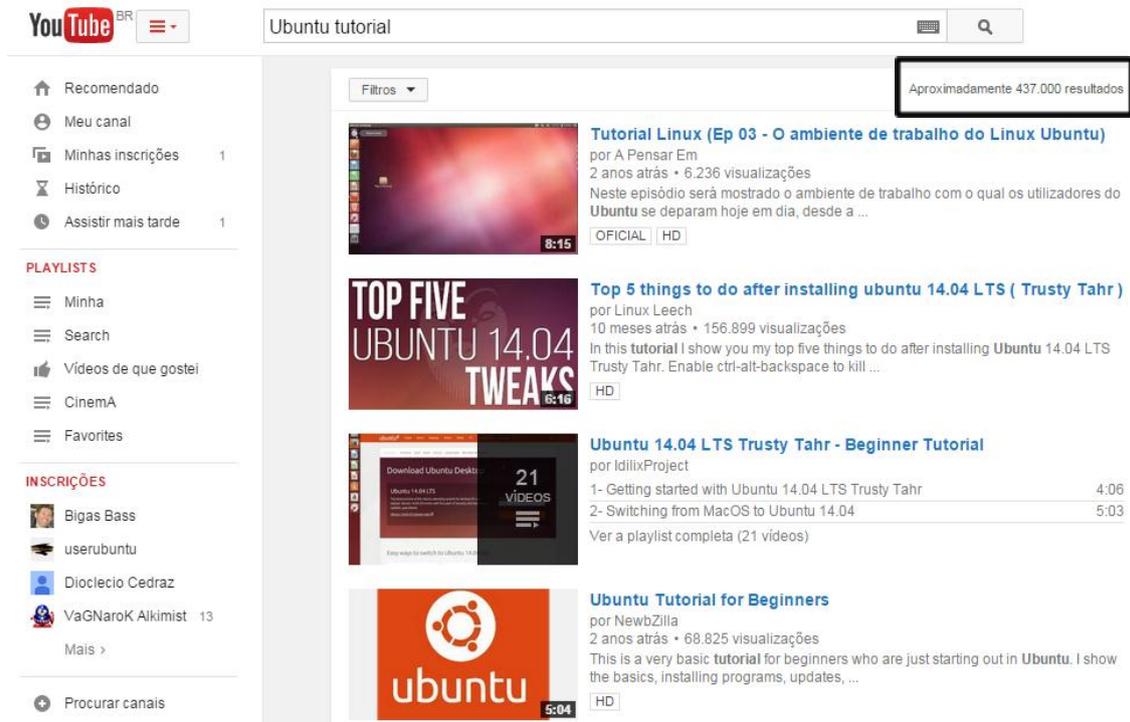
⁵⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=phnwfRfIT1o&list=UUZxbogySR779xBfkjORD9jQ&index=10>

⁵⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=Uc0RS7FMeQE>

⁵⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=9hzO1bfRzF8&list=UUZxbogySR779xBfkjORD9jQ&index=9>

⁵⁸ https://www.youtube.com/watch?v=6FgURdZj0NY&index=55&list=UUN42fiRPdeWg_HSpPbIzaYg

Figura 9: Busca “ubuntu” + “tutorial”



Os mais de quatrocentos mil resultados demonstram a popularidade do Ubuntu e isso acontece devido aos trabalhos de sua grande comunidade, que lança periodicamente versões aprimoradas para obtenção de uma agradável interface gráfica, com linguagem fácil e funcional. Foram selecionados sete vídeos, conforme tabela abaixo:

| Vídeo | Sistema operacional |
|---|---------------------|
| Unity, uma visão geral para leigos em linux - Ubuntu 12.04 ⁵⁹ | Ubuntu |
| Como instalar o Ubuntu 11.04 em dual boot com o Windows 7 em HDs separados ⁶⁰ | Ubuntu |
| Usando o terminal no Ubuntu - alguns comandos básicos ⁶¹ | Ubuntu |
| Ubuntu para iniciantes ⁶² | Ubuntu |
| Instalar e configurar impressora HP Deskjet ink Advantage 1516 Linux ubuntu ⁶³ | Ubuntu |
| Como baixar vídeo do youtube pelo terminal do Ubuntu 11.10 ⁶⁴ | Ubuntu |
| Entendendo a interface Unity ⁶⁵ | Ubuntu |

Tabela 2: Vídeos Ubuntu

A fim de ilustrar e enriquecer a variedade dos vídeos, foram procuradas outras distribuições consideradas importantes pela comunidade de *software* livre⁶⁶, ainda que no Brasil não possuam tanta popularidade. São elas Kurumin⁶⁷, Red Hat⁶⁸, Slackware⁶⁹ e Debian, representadas na figura abaixo. A busca foi realizada pelas palavras-chave “debian” e “tutorial”:

⁵⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=pI9m1ZUhZ4Y>

⁶⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=MfXvgnM8No4>

⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=XjuxFnBCqmc>

⁶² https://www.youtube.com/watch?v=mkfK94rT0No&list=UUN42fiRPdeWg_HSpPbIzaYg

⁶³ https://www.youtube.com/watch?v=_eEPbkngvBA&list=UUN42fiRPdeWg_HSpPbIzaYg

⁶⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=mvN2AHc3PLI>

⁶⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=QqntjNFHxAo>

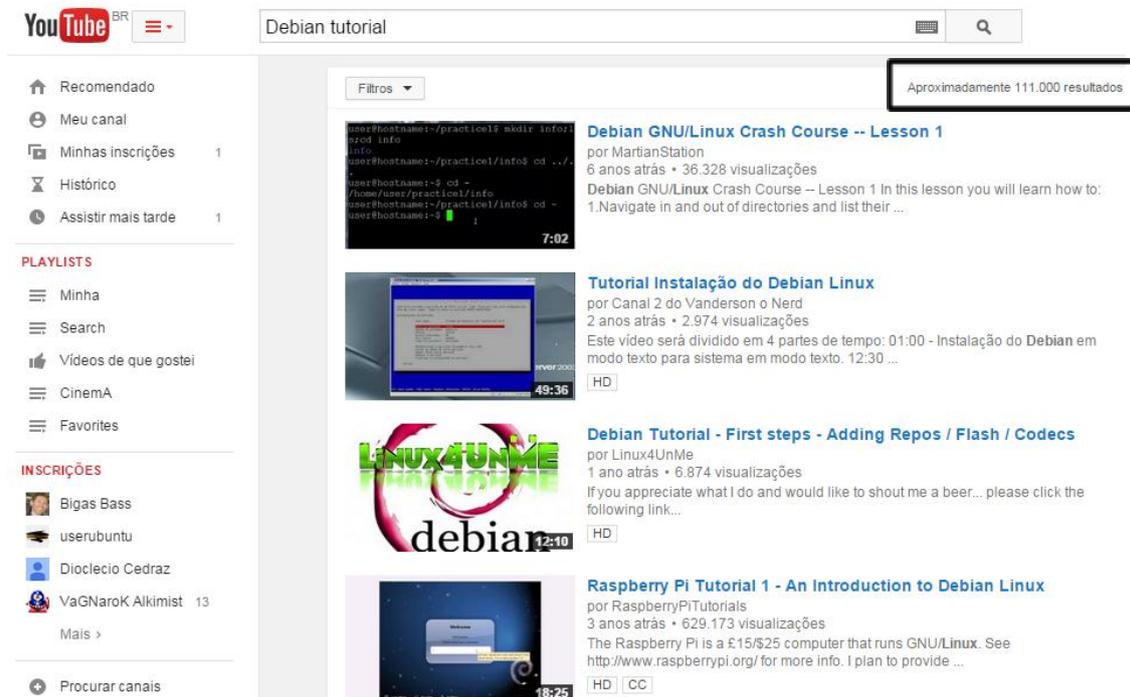
⁶⁶ <http://www.vivaolinux.com.br/offline-linux/>

⁶⁷ Foram encontrados 790 vídeos.

⁶⁸ Foram encontrados 744.000 vídeos, porém poucos em língua portuguesa. Trata-se de uma distribuição muito popular nos Estados Unidos.

⁶⁹ Foram encontrados 60.200 vídeos.

Figura 10: Busca “debian” + “tutorial”



Dessa última busca, foi retirado um vídeo de cada distribuição, totalizando quinze vídeos para análise. Seguem os quatro vídeos, na tabela abaixo:

| Vídeo | Sistema Operacional |
|--|---------------------|
| Kurumin 7 ⁷⁰ | Kurumin |
| Como instalar Red Hat Enterprise Linux 6.0 ⁷¹ | Red Hat |
| Tutorial de instalação do Slackware 13.1 ⁷² | Slackware |
| Instalando programas no Debian.ogv ⁷³ | Debian |

Tabela 3: Vídeos Sistemas Operacionais

⁷⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=ETeuMbV3p6c>

⁷¹ <https://www.youtube.com/watch?v=uhFQ90fzR7w>

⁷² <https://www.youtube.com/watch?v=k3b-HEtK6sE>

⁷³ <https://www.youtube.com/watch?v=-gAPMtqtc6Y>

4.1 QUEM DOA

A análise desta pesquisa parte de quem inicia o ciclo das trocas – no caso, o produtor do vídeo –, que disponibiliza seu tempo e seu conhecimento para a execução de uma produção audiovisual que ensina, passo a passo, como realizar determinada tarefa. Também será investigado como o vídeo é produzido e quais ferramentas são utilizadas para sua produção, assim como o que esse conhecimento disponibilizado significa na perspectiva da teoria maussina.

Os vídeos estudados possuem, em média, de sete a vinte e oito minutos de duração. Com exceção do vídeo *Instalar e configurar impressora HP Deskjet ink Advantage 1516 Linux ubuntu*, que apresenta algumas imagens feitas com câmera da impressora e são utilizadas pelo produtor para demonstrar o processo de instalação, os outros vídeos mostram apenas os registros dos movimentos realizados na tela do computador. Os vídeos demonstram como realizar várias tarefas nos sistemas operacionais e seu grau de complexidade varia de atividades, como a instalação do sistema operacional completo, a exemplo do vídeo *Tutorial de instalação do Slackware 13.1*, até realizar uma ação mais simples em *Como baixar vídeo do youtube pelo terminal do Ubuntu 11.10*.

Para a gravação, são utilizados *softwares* de captação e edição de tela como: Ksnapshot, Shutter, Lookit⁷⁴, recordMyDesktop⁷⁵, FDesktopRecorder⁷⁶, VokoScreen Caster⁷⁷, Kazam e Kdenlive. Um dos programas mais utilizados, em virtude das suas múltiplas funcionalidades, é o SimpleScreen Recorder⁷⁸. Apesar de ser em língua inglesa, possui uma interface agradável, como mostra a figura:

⁷⁴ <http://info.abril.com.br/noticias/blogs/offline-da-hora/linux/13-apps-para-capturar-telas-no-pc-mac-e-linux/>

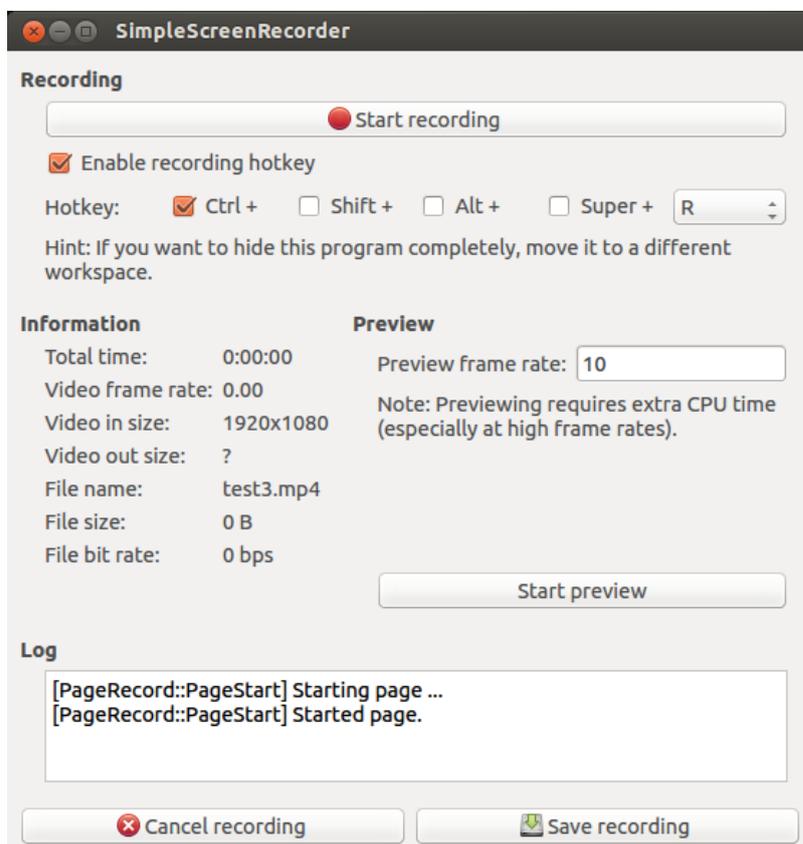
⁷⁵ <http://elias.praciano.com/2014/08/grave-sua-tela-no-linux-com-o-recordmydesktop/>

⁷⁶ <http://www.diolinux.com.br/2012/10/fdesktoprecord-grave-a-tela-no-kde.html>

⁷⁷ <http://www.diolinux.com.br/2013/03/okoscreen-o-melhor-desktop-recorder-para-linux.html>

⁷⁸ <http://www.diolinux.com.br/2013/06/simple-screen-recorder-uma-nova-maneira-de-gravar-a-tela-no-ubuntu.html>

Figura 11: Software de captação e edição de vídeo *Simple Screen Recorder*



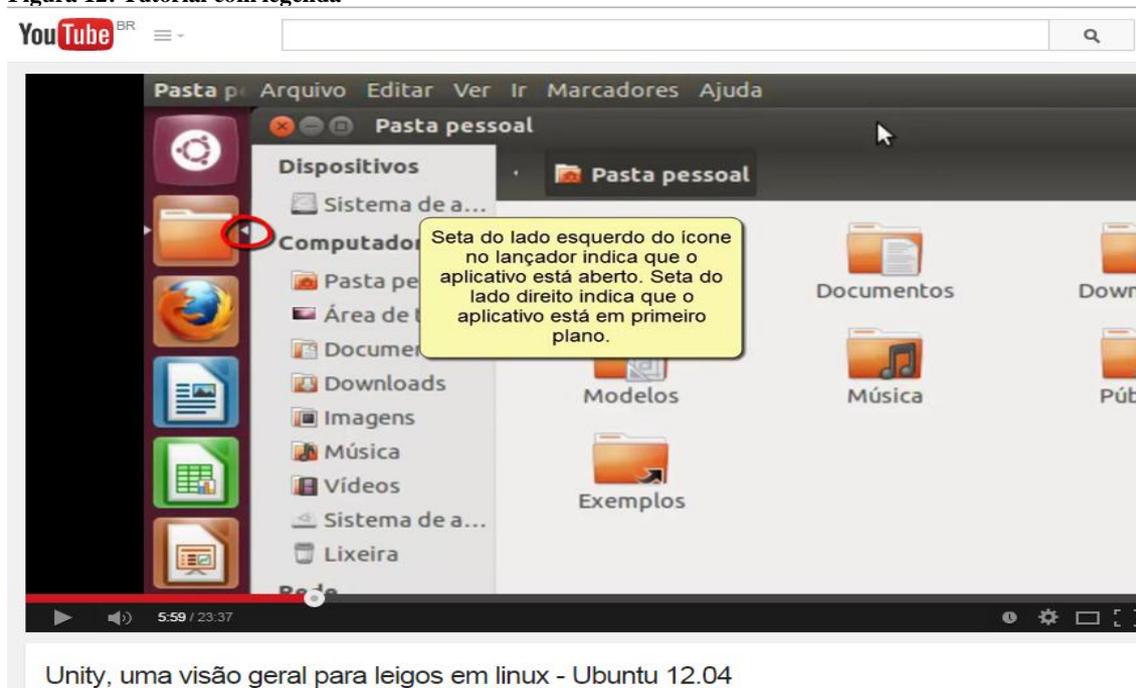
Ainda que se trate do ensino de uma atividade bastante técnica – como é o manuseamento de *softwares* –, e que todas as imagens mostrem apenas registros de uma tela de computador, cada vídeo possui uma característica específica em relação à sua maneira de explicar, à linguagem utilizada e à posterior interação com o usuário por meio dos comentários. Por exemplo, na saudação inicial do tutorial, encontramos desde a linguagem coloquial do vídeo *Vantagens do Linux* com: “E aí, cambada, olha o Vagner aqui de novo!” até a tradicional linguagem de tutoriais do vídeo *Como instalar Red Hat Enterprise Linux 6.0* com: “Olá pessoal do YouTube, aqui quem fala é Cleiton Ventura”.

Cada vídeo possui a sua forma de ensinar, seja com a impessoalidade de um material apenas legendado ou com uma narração numa linguagem extremamente coloquial. Essas características representam o que cada vídeo carrega de seu produtor, como uma peculiaridade do objeto doado.

Mauss (2003) fala do “espírito” da coisa, o *hau*, ao analisar a tribo dos Maori. Trata-se do espírito que está presente nos artigos que são dados e que não possuem um preço material. Segundo a interpretação, é essa condição que dá a garantia de que a dádiva será retribuída. A dádiva possui sempre algo do seu doador: “Donde resulta que apresentar alguma coisa a alguém é apresentar algo de si” (MAUSS, 2003, p.200). Esse algo de si, a que o autor se refere, é enxergado aqui nas produções imateriais, estas que são característica da cibercultura.

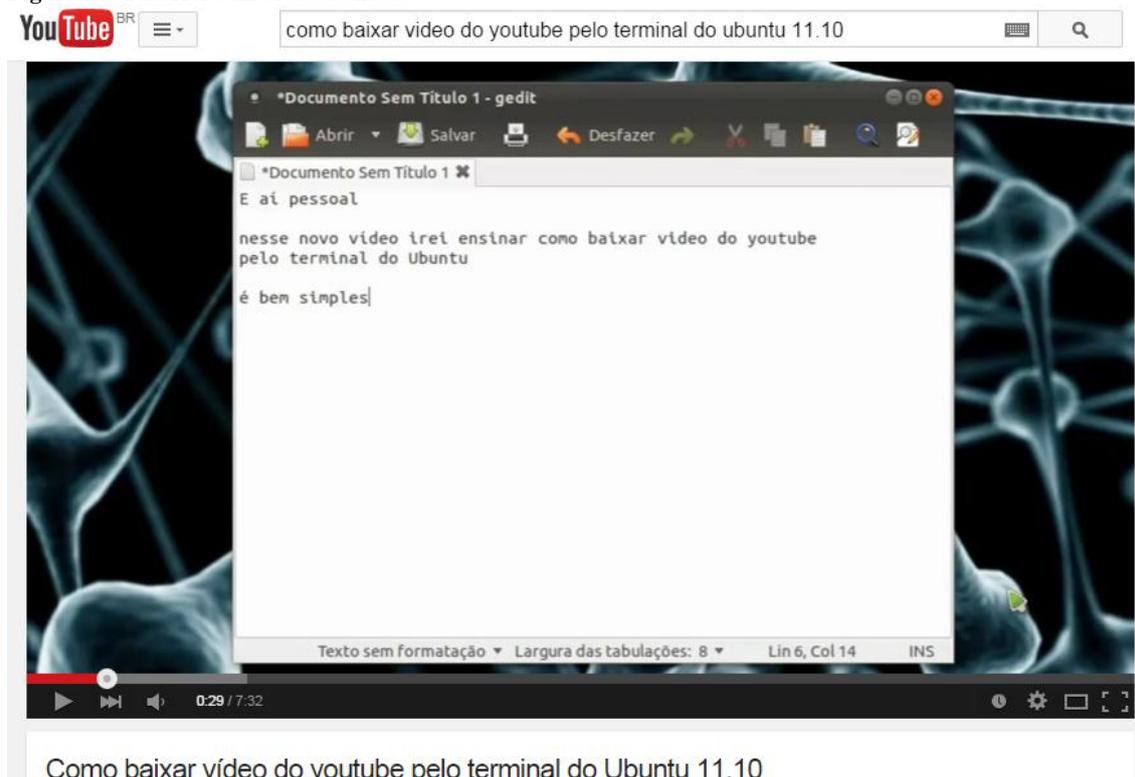
Em alguns vídeos, o produtor narra ao mesmo tempo em que mostra o passo a passo na gravação da tela, como no vídeo *Atualizar Firefox e Gerenciador Adept no Linux Educacional 3.0*. Já no vídeo *Unity, uma visão geral para leigos em linux - Ubuntu 12.04*, o produtor, além de demonstrar com o vídeo, também usa legendas e o áudio é feito automaticamente por um *software* chamado Text To Speech (TTS) *online*:

Figura 12: Tutorial com legenda



Há os vídeos com fundo musical, nos quais o produtor mostra um bloco de notas e explica o passo a passo, semelhante a um bate-papo, o que ocorre, por exemplo, em *Como baixar vídeo do youtube pelo terminal do Ubuntu 11.10*:

Figura 13: Tutorial com bloco de notas



O tempo e o conhecimento disponibilizados por aqueles que fazem os vídeos são a forma encontrada para demonstrar que possuem algo – no caso estudado, o saber que eles detêm sobre os sistemas operacionais de *softwares* livres. É possível encontrar um paralelo com o fenômeno do *potlach*, que tem seu sentido no chefe que muito possui e que prova isso ao distribuir suas riquezas para o consumo de outrem. George Bataille (2013) retoma, em sua obra *A parte maldita*, o *potlach* com a finalidade de discutir as leis gerais da economia e afirma que várias das nossas condutas têm muito em comum com esse fenômeno, haja vista a energia dispendida para desempenhar determinadas ações sem reduzi-las a simples utilidade prática, a uma racionalidade.

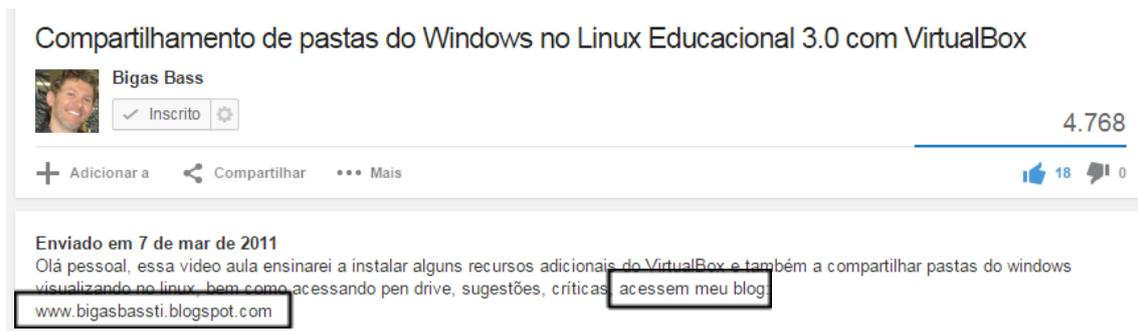
No caso da cibercultura, quem doa é aquele responsável pela primeira ação no ciclo das trocas, que demonstra o que possui por meio do vídeo. Trata-se, segundo

Bataille (2003), do dispêndio de um excedente, pois se dá, perde-se ou se destrói aquilo que se possui. No entanto, por ser dádiva, à medida que se dá, adquire-se o poder, pois aquele que dá mostra aos demais o que ele tem por meio de tal ação. Nas palavras de Bataille (2003),

A dádiva tem a virtude de um ultrapassar do sujeito que dá, mas em troca do objeto dado o sujeito apropria o ultrapassar: ele tem em vista sua virtude – aquilo pelo qual ele teve a força — como uma riqueza, como um poder que doravante lhe pertence. Ele se enriquece com um desprezo pela riqueza e aquilo em relação a que ele se revela avaro é efeito de sua generosidade (BATAILLE, 2013, p.79).

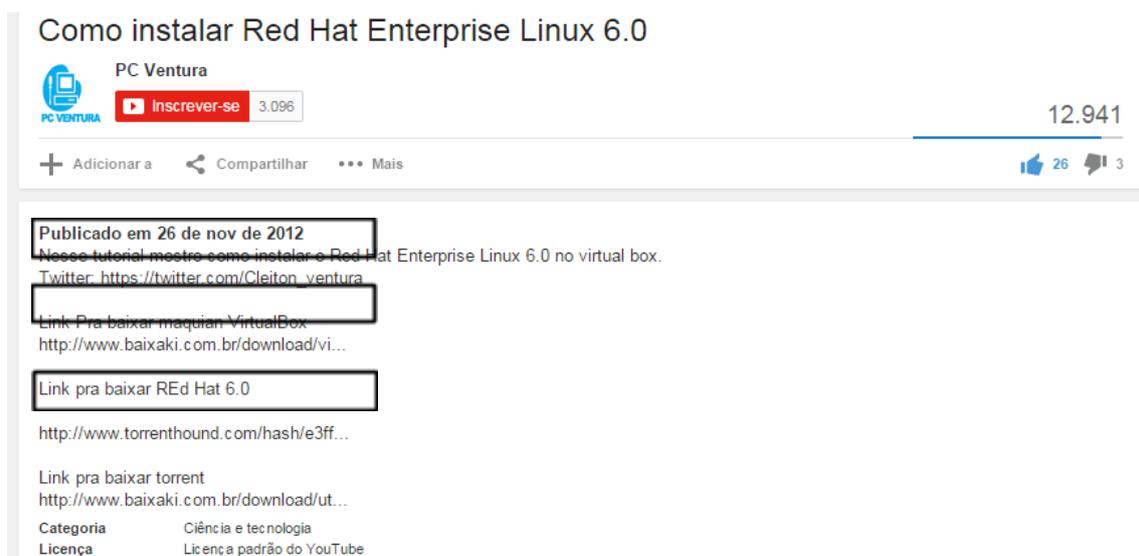
Além dos próprios vídeos, que ensinam a realizar determinada atividade, suas descrições mostram outras formas pelas quais esses sujeitos se disponibilizam, em *blogs* e outras redes sociais, para a troca de informações, como na descrição do vídeo *Compartilhamento de pastas do Windows no Linux Educacional 3.0 com VirtualBox*:

Figura 14: Descrição do vídeo



Na descrição se encontram inclusive *links* para o *download* dos *softwares* aos quais se referem os produtores nas explicações, como no vídeo *Como instalar Red Hat Enterprise Linux 6.0*:

Figura 15: Descrição do vídeo com *links*



Nos tutoriais, a relação estabelecida muitas vezes se restringe ao momento da troca das informações e às formas de retribuição. Esses laços apresentam traços da modernidade e têm como característica a liberdade para serem criados e abandonados a qualquer instante.

Godbout (1992) corrobora ao afirmar que “ora, quanto mais livre se é numa relação, menos segurança se recebe dela, porque a própria relação é então mais livre de desaparecer” (GODBOUT, 1992, p. 50). A concepção do laço temporário difere da concepção referente às sociedades tradicionais estudadas por Mauss (2003); a transitoriedade é outra característica da dádiva na modernidade.

O parâmetro que move a relação social nas sociedades abarcadas pela teoria maussiana não é a formalidade do mercado ou do contrato que tem como finalidade satisfazer uma necessidade, embora essa seja uma maneira de funcionamento da sociedade. Ainda que passageiro, o laço construído por dádivas trocadas nos vídeos está em primeiro lugar; é algo mais importante que o próprio bem trocado. Caillé (2002) defende que é a construção do laço social que vai impulsionar a relação. O conhecimento, o bem de que aqui se trata, é destruído (BATAILLE, 2013), pois é dado numa lógica não financeira para demonstrar que o sujeito o possui, e isso faz com que ele retorne de alguma forma, pois é dádiva, constituindo assim o laço social.

Nas ciências humanas, o paradigma dominante nas teorias explica a lógica da circulação dos serviços e das coisas sempre pelo norte da utilidade, do interesse e da

racionalidade (GODBOUT, 1998). Por isso é tão difícil conceber que outra moral possa reger essas circulações. Mauss (2003) relembra que uma moral não baseada na lógica financeira não é uma especificidade das sociedades antigas:

E, como constataremos que essa moral e essa economia funcionam ainda em nossas sociedades de forma constante e, por assim dizer, subjacente, como acreditamos ter aqui encontrado umas das rochas humanas sobre as quais são construídas nossas sociedades, poderemos deduzir disso algumas conclusões morais sobre alguns problemas colocados pela crise de nosso direito e de nossa economia (MAUSS, 2003, p. 189).

Outra característica da dádiva na modernidade, principalmente na internet, é que a dádiva que circula nesse espaço é destinada a estranhos. Além de não ser possível contabilizar a quantidade de pessoas que participam deste movimento⁷⁹, essas pessoas provavelmente não se conhecem. Isso difere das relações surgidas pela dádiva nas sociedades arcaicas, como demonstra Aime e Cosseta (2010):

No dom “clássico”, tais relações são pessoais, vividas entre dois ou mais indivíduos que se conhecem, encontram-se, que assistem um ao outro, envolvem-se lidando face a face. Hoje, porém, na *web* se permite alargar excessivamente a própria rede de contatos e se estabelecer relações com um número sempre mais amplo de pessoas, ainda que em muitos casos trate-se de lidar “virtualmente”. (...) a troca ocorre entre perfeitos desconhecidos que em comum têm apenas o pertencimento à mesma comunidade *online*, uma comunidade que agrega-se com o único objetivo de compartilhar informações (AIME e COSSETTA, 2010, p.30).⁸⁰

Essa possibilidade de se doar ao estranho, àquele que não se conhece, é uma característica específica da dádiva na modernidade (GODBOUT, 1992), pois o vídeo encontra-se disponível a qualquer um que tenha acesso à internet e se interesse pelo assunto. Em virtude de as redes sociais da internet serem o espaço que possibilita esses

⁷⁹ Apesar de existirem as estatísticas que a plataforma disponibiliza para contabilizar acessos, compartilhamentos entre outras ações, pelas diversas ferramentas que a internet possui, esses números tratam-se apenas de uma representação. Por exemplo, já que existe a possibilidade de fazer o *download* do vídeo por meio de alguns *sites* e *softwares*, este pode ser reproduzido e compartilhado como um arquivo qualquer, não sendo contabilizado pelo *site*.

⁸⁰ Tradução nossa

encontros entre estranhos, a interação estabelecida entre os usuários é uma relação de troca restrita ao espaço de tempo das visualizações, compartilhamentos e comentários.

Mesmo estando nessa condição de desconhecidos uns para com os outros, a sensação de proximidade proporcionada pela *web* faz com que os usuários, ao menos por um momento, pareçam ser pessoas próximas. Por exemplo, o produtor de vídeo **Bruno Ramos**, ao se reportar a um comentário de dúvida, chama o usuário de amigo:

Bruno Ramos: Bom, amigo, se este programa for realmente feito para rodar em Linux e ele estiver no formato deb, você pode executá-lo sem problemas clicando 2 vezes, assim como no Windows, e ele vai ser instalado numa boa. Se for no formato .sh, procure tutoriais de como instalar arquivos .sh no Linux. A forma mais fácil de todas é instalar pelo terminal com o aptitude. Se este programa estiver no repositório do Debian, vc vai executar este comando da seguinte forma no terminal: aptitude install nomeprograma.⁸¹

A sensação de proximidade é vislumbrada tanto nas formas de cordialidade quanto nas críticas. O usuário **Edson Rodrigues**, que faz o comentário se utilizando de palavras numa linguagem grosseira, tem a resposta dada por **Remarcos Dutra**, que o chama pelo nome:

n Rodrigues: que bosta, hein?! Pelo vídeo notei que essa droga demora 30 minutos pra subir e quando sobe aparece uma interface pior que a do win98. Não passa de uma cópia vagabunda tentando imitar o win7. Sem chances!!!!..

Remarcos Dutra: Edson, se informa melhor!!!! Tentando imitar o Windows 7? Interface pior que do windows 98? Eu uso o Kurumin sem problemas, é fácil e muito bom. Tem as ferramentas do Office, imagem e outros integrados no sistema operacional. Sem contar que ele detecta os drivers do seu PC. Vc não precisa instalar drivers e consome pouca memória RAM. Muito bom...⁸²

Para Bataille (2013), a riqueza, o bem doado, é o que dá sentido à existência da pessoa rica, da pessoa que porta o conhecimento. O sujeito se reputa portador do poder na medida em que disponibiliza o seu bem: quem produz o tutorial se afirma enquanto

⁸¹Para limpeza e fluência no texto, nessa transcrição fizemos algumas correções ortográficas, embora a linguagem própria da internet tenha sido mantida. As transcrições em formato original encontram-se em anexo.

⁸²Nesta transcrição foram feitas algumas correções ortográficas para limpeza e fluência no texto, embora a linguagem própria da internet tenha sido mantida. As transcrições em formato original encontram-se em anexo.

detentor do conhecimento, pois o disponibiliza em forma de vídeo para ensinar ao outro como realizar determinada tarefa. Abaixo a explicação de Bataille (2013) sobre a questão:

No entanto, se destrói o objeto diante de um outro, ou se o dá, aquele que dá adquire efetivamente aos olhos do outro o poder de dar ou de destruir. Doravante ele se torna rico por ter feito da riqueza o uso desejado na essência da riqueza: é rico por ter ostensivamente consumido o que é só riqueza se consumido. (BATAILLE, 2013, p.80).

Nos casos aqui estudados, o conhecimento sobre os sistemas operacionais é o bem dado, embora também seja uma perda por parte do produtor do vídeo. Segundo a ótica de Bataille (2013), a uma visão superficial seria apenas uma perda, porém, mostra-se, a uma análise mais profunda, algo contrária à simples aparência da doação, pois gera o rendimento de uma retribuição para aquele que perde pela doação.

4.2 QUEM RECEBE E RETRIBUI

A segunda ação da dádiva é receber. No caso da internet, os processadores fazem com que a informação seja sintetizada de forma diferente, as ações são cada vez mais rápidas, rompendo limites do espaço e do tempo. São doações imateriais, que instantaneamente chegam a quem possuir uma máquina e tiver interesse no assunto. Devido a esse contexto, o presente não necessita de espaço físico para existir, nem tem grandes distâncias a serem percorridas antes de ser entregue. É diferente do que ocorria no *Kula*, na Melanésia, onde, segundo Mauss (2003), as grandes expedições marítimas seguiam o movimento de um círculo e levavam vários dias para que as trocas fossem executadas, pois necessitavam de grandes frotas para carregar alimentos, joias, objetos de uso, entre tantas outras coisas.

Na *web* não existem mais espaços físicos a serem percorridos. Por isso, a segunda ação, receber, encontra-se próxima da terceira, retribuir. Elas acontecem no mesmo intervalo de tempo à medida que a ação de visualizar (o vídeo) – que

corresponde a receber – é seguida das três formas de retribuição que serão abordadas a seguir. Trata-se de uma lógica que se inverte em relação às considerações feitas por Mauss (2013) sobre as tribos indígenas do noroeste americano, para as quais a noção de prazo e de crédito constituía um importante fator na dádiva. As trocas realizadas nessas sociedades necessitavam de tempo para serem realizadas, sob o risco de serem concebidas como escambo.

Já na cibercultura, aquele que é mais rápido, mais ativo, que se encontra por mais tempo *online* respondendo e interagindo com aqueles que acessam o seu material é o mais bem visto. São ações que engendram outras ações, as dádivas são dadas, recebidas e retribuídas em sequência, de forma obrigatória e espontânea, são gratuitas e interessadas. Assim os vínculos da sociabilidade na cibercultura são constituídos.

Esta pesquisa considera como modos de retribuição dadivosos três formas de *feedback* que o YouTube possibilita. Segundo o pensamento de Bataille (2013), essa retribuição é o rendimento acarretado pelo que é dado. O “gostei”, o “compartilhamento” e os “comentários” são retribuições entendidas aqui como importantes formas de interação.

O autor Alex Primo (2000) trata, em a *Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo*, de dois tipos de interatividade, a mútua e a reativa. Sua base são os estudos em teoria da comunicação e o objetivo é realizar uma explanação sobre a interação, principalmente por meio do computador.

A primeira forma de interação, a reativa, ocorre num sistema fechado em que há restrição do conjunto de entidades inter-relacionadas que formam o todo. Essa forma de interação tem como característica uma limitação, demonstra superficialidade baseada num estímulo que vai dar uma resposta pré-pronta, pois já existia através de um programador que planejou essa resposta e pressupõe uma homogeneidade, tendo em vista a previsibilidade das respostas dadas por um clique. Na plataforma YouTube, a interação reativa entre os usuários e os produtores dos vídeos é representada por “gostei”, “não gostei” e “compartilhar”, visto que são ações realizadas por cliques dos usuários. A figura 16 indica os ícones “gostei” e “não gostei” e a figura 17 mostra que para *compartilhamento* basta apenas clicar no termo “compartilhar”;

Figura 16: Retribuição *gostei/não gostei*



Figura 17: Retribuição *compartilhamento*



A segunda forma de interação é a mútua, considerada como modo de interagir aberto, criativo e onde se estabelecem verdadeiras trocas. De acordo com Primo (2000), esses sistemas estão voltados para a evolução e o desenvolvimento, além de obterem diversos resultados pelas muitas possibilidades que apresentam. Na interação mútua, os processos de comunicação se dão por negociação, pois, para cada mensagem emitida ou recebida, é necessária a interpretação e a decodificação; esse sistema de interação está em constante construção. No YouTube, esse modo de interação pode ser identificado tanto pelos comentários dos usuários quanto dos produtores. Na imagem há exemplos de comentários do vídeo *Instalar e configurar impressora HP Deskjet ink Advantage 1516 Linux ubuntu*:

Figura 18: Retribuição comentários

The image shows a screenshot of a YouTube comment section. At the top, there is a header 'TODOS OS COMENTÁRIOS (67)' and a search bar with the text 'Compartilhe suas ideias'. Below this is a dropdown menu for 'Principais comentários'. The main content consists of several comments:

- A comment by **Marshilla Oliveira** (5 dias atrás) asking for help: 'me ajude por favor , o meu não abre essa pagina'. It has one response from **VaGNaroK Alkimist** (5 dias atrás) who explains the issue is related to Windows vs Linux and provides a forum link: <http://h30487.www3.hp.com/t5/Instala%C3%A7%C3%A3o-e-configura%C3%A7%C3%A3o-de-impressoras/HP-PSC-1510-imprime-sempre-folha-de-teste/td-p/1235>.
- A reply from **Marshilla Oliveira** (5 dias atrás) saying 'Obrigada. Fica Com DEus'.
- A comment by **Carla Maria** (1 dia atrás) asking for help: 'ONDE E COMO EU FAÇO PRA ACHAR ESSE PROGRAMA Q VC DIZ NO VIDEO ONDE PROCURAR ONDE BAIXAR E ONDE TA A MINHA DUVIDA QUERO INSTALAR NO MEU NOTEBOOK POR GENTILEZA ME AJUDA'.
- A reply from **VaGNaroK Alkimist** (20 horas atrás) explaining that Linux is pre-installed but old, and providing a link: http://hplipopensource.com/hplip-web/install_wizard/index.html.

Um dos primeiros fatores que determinam a retribuição da dádiva é que essa não é calculada racionalmente, no sentido financeiro. Não existe uma regra explícita que irá determinar com o quê ou como o receptor vai retribuir. Ao mesmo tempo em que essa retribuição é livre, também é obrigatória (MAUSS, 2003). A relação feita entre esses dois tipos de interação explicados por Primo (2000) – como auxílio para o estudo aqui proposto – é principalmente o significado que cada uma dessas ações vai ter para o doador/produtor dos vídeos que iniciou as trocas.

Constatou-se, no decorrer da pesquisa, que a análise das classificações dos dois tipos de interações não dá conta da interação mútua e reativa como método, ainda que Primo (2000) exponha a possibilidade de as interações acontecerem de forma simultânea em um mesmo sistema.

Em um *chat*, ao mesmo tempo que se conversa com outra pessoa, também se interage com a interface do *software* e também com o *mouse*, com o teclado. Nesse sentido, em muitos casos, tanto pode se estabelecer interações reativas quanto mútuas simultaneamente (PRIMO, 2000, p.11).

No entanto, ainda que se perceba essa simultaneidade de interações no YouTube, a significação das formas interativa e mútua é diferente para esta pesquisa. Primo (2000) classifica a interação mútua como mais importante, por ser subjetiva, com diversas possibilidades e com necessidade de codificação. Já a reativa ficaria em segundo plano por ser pré-concebida e planejada anteriormente por outrem. No entanto, para a análise das retribuições dos usuários dos vídeos tutoriais, ambas as interações têm a mesma importância, pois, tratando-se de troca dadivosa, a retribuição por meio da interação tem significado pela recepção que o doador vai ter. A teoria maussiana diz que as retribuições não são calculadas, não possuem valor preestabelecido; as trocas que ocorrem sob uma lógica diferente da racionalidade financeira abrigam a possibilidade do que poderia parecer um simples “obrigado” como totalmente satisfatório para quem iniciou a doação com uma determinada produção, seja ela material ou imaterial.

A importância que o significado do *feedback* tem, mesmo que seja por meio de um clique, fica explícita no fato de que compartilhar o vídeo representa para o seu produtor um reconhecimento do seu trabalho por estar sendo multiplicado. Quanto mais o vídeo for compartilhado, mais pessoas conhecerão o material que foi produzido. Pode-se observar isso na fala do produtor PC Ventura no final do vídeo *Como instalar Red Hat Enterprise Linux 6.0*: “Pessoal, espero que vocês tenham gostado da aula. Se essa aula te ajudou, eu peço que você se inscreva. Divulga aí o canal, compartilha o *link*, muito obrigado por assistir o vídeo e até a próxima”.⁸³

Da mesma forma acontece com o “gostei”, uma forma de reconhecimento, de agradecimento, que também indica a popularidade do vídeo produzido. Isso fica demonstrado na fala do produtor Bigas Bess em resposta ao usuário Kleberr no vídeo *Configurar IP manual e compartilhar pastas Linux Educacional 3.0 Multiterminais*:

⁸³ Transcrição feita pela autora.

“Olá Klebrr obrigado por ter gostado do meu vídeo, em breve postarei mais vídeos sobre o assunto abraços”.

Os *comentários*, entendidos como formas de interação mútua, representam, sobretudo, outra forma de retribuição, porquanto, por meio deles são trocados agradecimentos e gentilezas, como no diálogo entre o usuário Erismar Lima e o produtor Thiago Gomes no vídeo *Como baixar vídeo do youtube pelo terminal do Ubuntu 11.10*:

Erismar Lima:

Caro thiagogomez165 parabéns e obrigado, sua videoaula me ajudou bastante!!!

Thiago Gomes:

Fico feliz por tê-lo ajudado. Logo, logo tem mais... Aguarde =>⁸⁴

O mesmo se pode dizer da experiência na utilização dos sistemas operacionais de *software* livre, comentada pelo usuário Paulo Trilokoko sobre o vídeo *Instalando programas no Debian.ogv*:

Paulo Trikoloko:

Sei que já passou muito tempo, mas vale comentar que só de a pessoa postar o pouco que conhece já merece elogios. Uso Ubuntu faz 7 meses e já testei muitas distribuições Linux. Sem dúvida o Debian é o mais leve e agradável... Vlw por compartilhar, colega...⁸⁵

Este é um espaço onde dúvidas sobre os assuntos apresentados nos vídeos são colocadas pelos usuários e solucionadas pelos produtores, como na fala de crustaceo1992, respondida por Userubuntu no vídeo *Como instalar o Ubuntu 11.04 em dual boot com o Windows 7 em HDs separados*:

⁸⁴ Para limpeza e fluência no texto, nessa transcrição fizemos algumas correções ortográficas, embora a linguagem própria da internet tenha sido mantida. As transcrições em formato original encontram-se em anexo.

⁸⁵ Para limpeza e fluência no texto, nessa transcrição fizemos algumas correções ortográficas, embora a linguagem própria da internet tenha sido mantida. As transcrições em formato original encontram-se em anexo.

crustaceo1992:

1º: suas videoaulas são muito BOAS, vc está de PARABÉNS... Eu fiz esse procedimento com UBUNTU 10.10, e funcionou PERFEITAMENTE... MAS eu tenho uma dúvida que está me deixando DOIDO: COMO eu faço para RETIRAR o dual boot, sem danificar o meu Windows 7?

Userubuntu:

@crustaceo1992 Você poderia explicar melhor? Quer remover o Ubuntu e recuperar o MBR, setor de boot, do HD principal para entrar direto no Windows ou quer continuar com o Ubuntu no HD secundário, mas escolher pela BIOS em qual HD entrar (o primeiro com o Windows ou o segundo com Ubuntu), ambos com sua respectiva MBR? É isso?⁸⁶

É possível que os próprios usuários também deem algumas soluções às questões apresentadas, fruto de suas experiências. Assim é que o usuário James Harrison, no vídeo *Kurumin 7*, demonstra conhecimento da área falando do programador brasileiro Carlos Eduardo Morimoto da Silva, que idealizou a distribuição Kurumin:

James Harrison: Muito legal, o projeto do Morimoto era ótimo, com os Scripts Mágicos, totalmente mastigados pra todo mundo usar. Foi o meu 1º Linux usado no meu 2º PC, um Athlon XP 1.2Ghz. Hj tem muitas opções boas, recomento Ubuntu, BIG Linux Nacional, Puppy; esses testei e aprovei.⁸⁷

Há, ainda, a sugestão de *links* sobre determinado assunto, como ocorre com o usuário MILAN INCA, que indica outro tutorial sobre o assunto no vídeo *Como instalar Red Hat Enterprise Linux 6.0*:

MILAN INCA: TUTORIAL - INSTALACIÓN Y PARTICIÓN DE DISCO EN RED HAT <https://www.youtube.com/watch?v=AiwvbJm0-1E>

O mesmo se passa no vídeo *Vantagens do Linux* no diálogo entre VaGNaroK Alkimist e Gabriel Leonardo, em que há indicação do *link* de um *blog* com explicações sobre a instalação de determinado *software*:

⁸⁶ Para limpeza e fluência no texto, nessa transcrição fizemos algumas correções ortográficas, embora a linguagem própria da internet tenha sido mantida. As transcrições em formato original encontram-se em anexo.

⁸⁷ Para limpeza e fluência no texto, nessa transcrição fizemos algumas correções ortográficas, embora a linguagem própria da internet tenha sido mantida. As transcrições em formato original encontram-se em anexo.

VaGNaroK Alkimist

Nesse *site* tem os passos necessários.
<http://www.edivaldobrito.com.br/como-instalar-o-oracle-java/>

Gabriel Leonardo

Vlw :)

É importante destacar, nesta forma de retribuição/interação mútua, os comentários negativos que os vídeos recebem, tendo em vista que essa modalidade de interação possibilita variados tipos de respostas. É necessário salientar que os não adeptos do *software* livre também se manifestam por motivos diferentes, como se pode constatar pelo protesto do usuário Márcio Silva no vídeo *Vantagens do Linux*:

Márcio Silva: “16 motivos para usar Linux? Se eu procurar, arranjo mais de 100 motivos para não usar essa bosta, mas não vou perder meu tempo com isso, pois uma vez instalei o "Urubuntu" com o Windows Vista e me arrependi amargamente. Viva a Microsoft! Viva o Bill Gates! E, principalmente, viva o Ativador Windows!”⁸⁸

Um grande percentual dos comentários de usuários nos vídeos é respondido por seus produtores. São atitudes espontâneas e gratuitas, pois não há obrigação por parte do usuário, ao visualizarem o vídeo, de comentá-lo; assim como os produtores não são impelidos a responder os comentários deixados. Sobre a espontaneidade dessa troca, fala Godbout (1992):

O caráter espontâneo, que também se encontra por toda a parte. O dom não obedece a nenhum constrangimento, nem autoritário, nem legal, nem mesmo racional, em função de um cálculo. Ele obedece a um “movimento de alma”. É essencial que todo o dom contenha um elemento de espontaneidade que se situe fora das normas e que faça que ele não seja vivido como um fenômeno puramente voluntário. Há sempre qualquer coisa no dom que arrebatou o doador, que lhe escapa (GODBOUT, 1992, p. 140).

Porém, também é demonstrado o paradoxo da dádiva, já que, ao mesmo tempo em que é gratuita e espontânea, a troca também é pautada pelo interesse da interação com os que são alvo dela. No caso acima referido, o usuário demonstra que domina o conhecimento do assunto ensinado pelo produtor. Dão-se e retribuem-se conhecimentos e palavras, assim como gentilezas e respeito. Mauss (2003) falava sobre serviços,

⁸⁸ Nesta transcrição foram feitas algumas correções ortográficas para limpeza e fluência no texto, embora a linguagem própria da internet tenha sido mantida. As transcrições em formato original encontram-se em anexo.

amabilidades e ritos trocados nas sociedades por ele estudadas e reforça que os bens materiais e o mercado não constituíam o espaço mais importante da doação/retribuição.

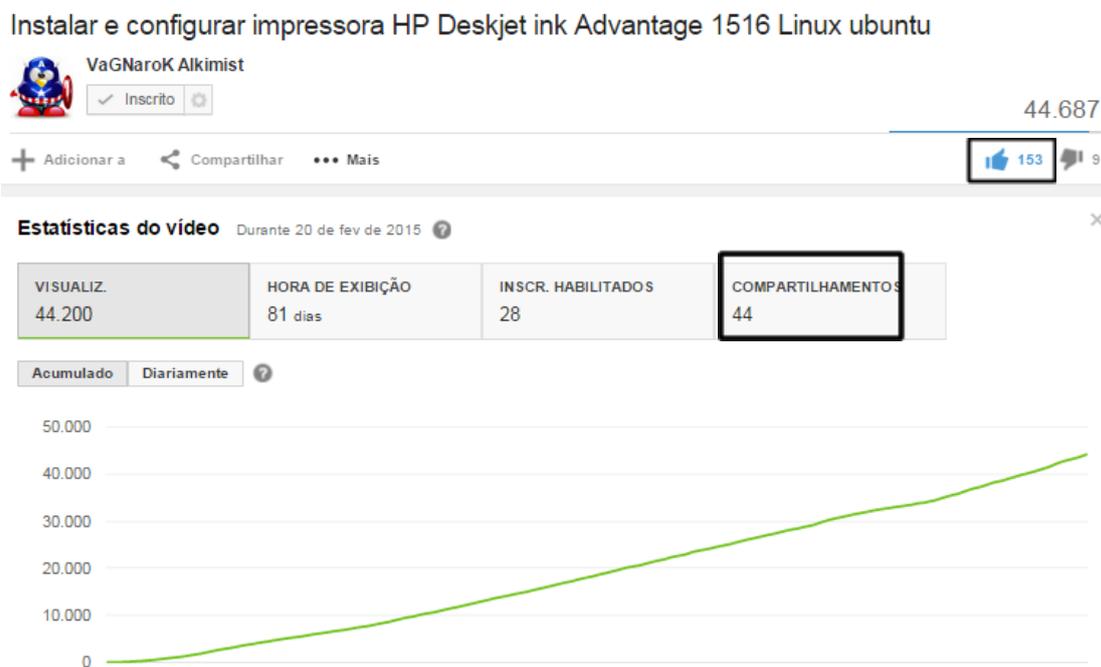
Sobre os vínculos formados pelas trocas aqui estudados, vale destacar seu caráter efêmero, de momento. São laços que podem ser abandonados a qualquer instante, tendo em vista o fator liberdade, inerente à própria dádiva (GODBOUT, 1992). Liberdade essa que também pode proporcionar um retorno, como se observa na fala do usuário Dilson Junior, que demonstra familiaridade com os tutoriais do produtor userubuntu:

Dilson Junior: Olá!! Novamente outra ótima aula para leigos em Linux. Eu sou tão leigo que, quando minha tela está centralizada, não aparece mais a opção de maximizar e minimizar. Pode isso? Como faço para colocá-la de volta? Instalei no meu Ubuntu, Cairo - dock, Ubuntu- tweak e Gnome shell, já coloquei todos os temas e não consegui. Pode me ajudar? E valeu o espírito Ubuntu....!!!!⁸⁹

Entre as retribuições, constata-se que a forma que aparece mais recorrentemente é o agradecimento, representado tanto pelos compartilhamentos do vídeo quanto pelo “gostei”, como observado no vídeo *Instalar e configurar impressora HP Deskjet ink Advantage 1516 Linux ubuntu*, que apresentou as maiores estatísticas entre os vídeos pesquisados. Segue a figura 19:

⁸⁹ Nesta transcrição foram feitas algumas correções ortográficas para limpeza e fluência no texto, embora a linguagem própria da internet tenha sido mantida. As transcrições em formato original encontram-se em anexo.

Figura 19: Vídeo de maiores estatísticas



Também os comentários – como o do usuário 210106josiane, que recebeu a resposta do produtor userubuntu – reafirmam a não equivalência de valores das retribuições defendida na teoria de Mauss (2003), que reforça a existência de outras morais para o fundamento dos laços: o comércio não é a única.

210106josiane:

Esta semana descobri teus vídeos e confesso que para mim são uma fonte de conhecimentos. Todos muito claros de entender. Obrigado pela atenção com o pessoal mais leigo no assunto...

Userubuntu:

Fico satisfeito que o objetivo principal das minhas videoaulas seja alcançado, que é exatamente a desmitificação de que o Linux é algo para os “feras em informática” e coisa tal. É certo que ele tem outras terminologias e maneiras de se trabalhar frente aos sistemas operacionais mais conhecidos no mercado, mas com um pouco de paciência, vontade de aprender o novo e nada de preconceito tudo se torna mais fácil ou menos difícil.⁹⁰

O diálogo acima exemplifica a afirmação de Mauss (2003) sobre a alma que cada coisa tem e que, em virtude disso, de alguma maneira terá quando da sua doação:

⁹⁰ Para limpeza e fluência no texto, nessa transcrição fizemos algumas correções ortográficas, embora a linguagem própria da internet tenha sido mantida. As transcrições em formato original encontram-se em anexo.

trata-se do *hau*, que precisa retornar ao seu doador. Cada coisa que é dada por alguém possui o tal espírito, “a coisa dada não é uma coisa inerte” (MAUSS, 2003, p.200), e por isso acontece em retribuição à dádiva. Essa coisa que é dada de si pode representar prestígio individual para quem faz a doação ou prestígio para o grupo que o sujeito representa; no caso estudado, trata-se da comunidade de programadores de *softwares* livres. É a destruição dispendiosa de bens que garante o respeito e o prestígio na vida social.

4.3 QUEM LUCRA

De caráter visivelmente mercadológico, a publicidade se aproveita de qualquer *click* na rede para obter lucro, fazendo jus à dinâmica do capitalismo. Esse não é o foco deste trabalho, porém se faz necessário pontuar em relação às questões financeiras que aparecem no meio em que as trocas acontecem, a plataforma YouTube, que aqui se analisa.

Henry Jenkins (2009), em *Cultura da convergência*, remete ao ambiente de mídia americano como um tanto paradoxal pela apresentação de duas tendências, sobre as quais ele diz não conseguir mostrar como uma impacta a outra:

O ambiente de mídia americano está sendo moldado por duas tendências aparentemente contraditórias: por um lado, novas tecnologias reduziram o custo de produção e distribuição, expandiram o raio de ação dos canais de distribuição disponíveis e permitiram aos consumidores arquivar e comentar conteúdos, apropriar-se deles e colocá-los de volta em circulação de novas e poderosas formas. Por outro lado, tem ocorrido uma alarmante concentração de propriedade dos grandes meios de comunicação comerciais, como um pequeno punhado de conglomerado dominando todos os setores da indústria de entretenimento (JENKINS, 2009, p.45).

Esse raio de ação que foi expandido abarca também a produção de conteúdo analisada neste trabalho. Certamente a concentração de propriedade de que Jenkins (2009) fala é cada vez maior. Por exemplo, encontram-se entre os 20 bilionários da

atualidade o jovem Mark Zuckerberg que, em 2004, junto com mais três colegas da Universidade de Howard, criou a rede social mais famosa atualmente, o Facebook.⁹¹ Ou ainda, basta observar as milionárias cifras pelas quais são negociadas as plataformas sociais, como é o caso do YouTube e do Oligopólio Google⁹², de cujos lucros somam bilhões todos os anos, com grandes tendências de crescimento.

Um fato que salta aos olhos nas análises das redes sociais é justamente a questão mercadológica, que constitui a própria lógica da plataforma⁹³. A questão financeira se apresenta muito forte no mercado digital. Quem acessa o YouTube é abordado insistentemente por propagandas, às quais muitas vezes é obrigado a assistir, a despeito de serem inconvenientes⁹⁴. Tendo em vista que os conteúdos lançados no *site* passam a ser propriedade do YouTube, ocorre que, mesmo sem o produtor optar por ser parceiro do *site* e por monetizar seu material, propagandas podem ser veiculadas nas produções⁹⁵.

Entretanto o interesse desta pesquisa é sobre a disponibilidade de algumas dessas plataformas em permitir seu uso sem vinculação com a obtenção de lucros, pois, dentro de tantas cifras lucrativas, existe a contradição. Ao mesmo tempo em que a empresa lucra, também possibilita espaços para trocas que não obedecem a lógica financeira. Essa contradição, apresentada por Jenkins (2009) e observada no decorrer desta pesquisa, motiva reflexões sobre os sistemas financeiros e sua necessidade de sistemas colaborativos que operem sobre uma lógica diferente da do lucro, já que a economia não dá conta da vida social como um todo. Para a manutenção e a criação de vínculos faz-se necessário que outra moral esteja também na regência dessa vida. Mauss (2003) assegura que nem tudo está resumido a compra e venda, pois o lucro sem limites

⁹¹ “Mark Zuckerberg ultrapassa fortuna dos fundadores do Google: <http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,mark-zuckerberg-ultrapassa-fortuna-dos-fundadores-do-google,1535119>

⁹² AMADEU, 2008.

⁹³ Descrição encontrada na plataforma: “O YouTube oferece um fórum para as pessoas se conectarem, informarem e inspirarem outras pessoas por todo o mundo e atua como uma plataforma de distribuição para criadores de conteúdo original e grandes e pequenos anunciante.”

⁹⁴ Ver Quadro 1 sobre as formas de propaganda no YouTube.

⁹⁵ Foi realizado um teste em relação à monetização a partir do perfil utilizado para pesquisa; foi postado um vídeo e não foi feita opção pela monetização. Porém, algum tempo depois, mesmo sem que o material fosse monetizado, ele veiculava propagandas.

mostra-se incapaz, em muitos momentos, de fundar uma sociedade, podendo até inviabilizá-la. Por isso a moral comercial não é a única importante.

Uma característica da dádiva na sociedade moderna é a perversão da dádiva⁹⁶ (GODBOUT, 1992). Entende-se que essa característica abriga inclusive uma explicação para a contradição apontada inicialmente. Segundo Godbout (1992), onde a troca acontece, o meio que atua como a ponte entre doador e recebedor se utiliza, não raro, dessa dádiva para lucrar de alguma forma – algo que fica muito explícito no caso aqui estudado. No entanto, isso não deve ser tratado como essencial, pois a dádiva “situa-se numa história entre pessoas” (GODBOUT, 1992, p.138).

Esse sistema de troca de conteúdos criados, doados e compartilhados pelas diversas pessoas que fazem parte da rede, permite que se consiga enxergar na internet um território de dádiva. Sobre essa questão, Apagua (1999) diz:

Mesmo no que poderia ser considerado um momento de mercado, há espaço para a dádiva e vice-versa. A dádiva não possui uma localização, mas ela surge na relação das pessoas com as coisas, as pessoas e os acontecimentos, o que pode ocorrer mesmo [...] [em] um momento de mercado. Não existem, necessariamente, hora e local para o surgimento da dádiva. Ela é relacional, contextual e imprevisível. Talvez existam momentos propícios, mas a imprevisibilidade e o mistério caracterizam a própria dádiva. (APGAUA, 1999, p. 66)

Apagua (1999) rebate dessa forma as críticas a uma suposta “impureza” do Linux por começar a ser adotado em ambientes corporativos, reforçando assim a centralização da dádiva nas relações entre doadores e recebedores.

⁹⁶ A expressão “perversão da dádiva” é utilizada por Godbout (??ano??) ao referir-se à utilização da dádiva pelas instituições, mercado e Estado.

“Ainda que naturais, as habilidades do artífice nunca são inocentes”.

Richard Sennett

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ítalo Calvino (2002), em sua obra *Por que ler os clássicos*, elenca quatorze definições para responder ao questionamento de porque (re)ler os clássicos. Repensando sobre o nosso trabalho, resgatamos aqui duas dessas definições a fim de retomarmos também o questionamento sobre trazer um autor clássico das ciências sociais para refletir este fenômeno da modernidade, que é o vídeo tutorial na internet.

A sexta definição diz: “Um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer” (CALVINO, 2002, p.8). De fato, as releituras de Mauss feitas pelos autores já apresentados mostram, por meio de vários exemplos – como a doação de sangue e órgãos (GODBOUT, 1992) e de arte (HYDE, 2010) – como esses traços arcaicos estão presentes também na modernidade. A teoria maussiana ainda diz várias coisas sobre a nossa sociedade: não foi um estudo apenas para as sociedades elementares, o próprio Mauss (2003) fala da possibilidade de estender as observações que ele fez à nossa sociedade mesmo que fossem em apenas algumas épocas e ocasiões do ano. Porém, a continuidade dada pelas releituras do texto mostra que essas observações vão mais além, são muito mais abrangentes, pois o livro não terminou de dizer aquilo que tinha para dizer.

Na nona definição, Calvino (2002) fala: “Os clássicos são livros que, quanto mais pensamos conhecer por ouvir dizer, quando são lidos de fato mais se revelam novos, inesperados, inéditos” (CALVINO, 2002, p.9). Trata-se da autêntica experimentação de que fala Sennett (2013), que tem como característica a descoberta do que não se esperava. O *Ensaio sobre a dádiva* (MAUSS, 2003) provoca essa novidade, principalmente quando trazido para analisar um fenômeno na internet, a da relação do arcaico com a tecnologia, porque a tríplice obrigação de dar, receber e retribuir na modernidade é um fato social total com implicação em todos os aspectos sociais. Por isso enxergamos as ações desses artífices também na esfera do comum, que é a política.

A dádiva, no caso aqui estudado, configura-se também como uma colaboração na construção de conhecimento e compartilhamento de informação. Por acontecer de maneira horizontal, algo próprio da rede social na internet, temos a possibilidade de

refletirmos este fenômeno elementar da vida em sociedade que são as trocas recíprocas sob o aspecto da produção do comum. E ainda compreendermos que a dimensão colaborativa das trocas aqui estudadas possui um aspecto político.

Quando as singularidades dos sujeitos se encontram havendo a interação, a comunicação, e tendo como base ideias compartilhadas, aí se produz o comum, dizem Negri e Hardt (2014) em *Multidão*. O desejo de transmitir de alguma forma o conhecimento foi facilitado pelas plataformas da internet. As trocas aqui estudadas são um exemplo de como isso se dá: uma disseminação rápida e simples de conteúdos feita por qualquer sujeito que se dispõe a compartilhar seu conhecimento em forma de vídeo tutorial e lançá-lo na rede para que qualquer um possa acessá-lo. Para Lemos e Levy (2010), no livro *O futuro da internet*, pela primeira vez pode-se aliar a potência da mobilidade física à mobilidade informacional, dando a possibilidade da distribuição, do consumo e da produção das informações em deslocamento pelos diversos espaços.

Constatamos, no decorrer da pesquisa, que os vídeos tutoriais são forma de compartilhamento de conhecimento na rede, apresentando-se como uma possibilidade de espaço para trocas que são colaborativas também na perspectiva da democracia da informação, por isso constituem-se como produtoras do comum. Assim como a lógica seguida pelos programadores do Linux, a criação e o desenvolvimento desse sistema operacional é norteado pela ideia de que o conhecimento deve ser disponibilizado, pois foi fruto de um trabalho em comunidade, os programadores de software livre se reconhecem enquanto comunidade. A inovação do sistema é atribuída a esta ideia, sendo difícil identificar apenas um sujeito responsável pela produção, justificando assim a tese de Negri e Hardt (2014) sobre o trabalho imaterial, quando falam que este, cada vez mais, é caracterizado pela contínua cooperação entre vários sujeitos.

A produção imaterial de que falamos trata-se do conhecimento que é produzido e transmitido, não restrito à esfera da economia: todos aqueles que trabalham com a informação ou o conhecimento – dos agricultores que desenvolvem determinadas sementes aos criadores de *softwares* – dependem do conhecimento comum recebido de outros e por sua vez criam novos conhecimentos comuns. Isso se aplica particularmente às formas de trabalho que criam projetos imateriais, como ideias, imagens, afetos e relações, para enfatizar que não só envolvem a produção de bens materiais em sentido

estritamente econômico como também afetam e produzem todas as facetas da vida social, sejam econômicas, culturais ou políticas (NEGRI e HARDT, 2014).

A colaboração entre esses novos artífices tem a possibilidade de enriquecer, por meio das trocas, a produção de conhecimento, pois essa colaboração somada às ferramentas que surgem todos os dias pela evolução da tecnologia amplifica os acessos aos conteúdos e potencializam a habilidade e a competência das quais fala Sennett (2013) sobre o artífice. A reciprocidade encontrada nas relações que surgem a partir das redes colaborativas gera novas formas de conhecimento, reciprocidade essa que é fruto dos interesses compartilhados pelos vários sujeitos que se agregam, mesmo que de forma desterritorializada e passageira (LEMOS e LEVY, 2010).

A teoria de Jenkins (2009) sobre a convergência das mídias pode nos esclarecer alguns aspectos para interpretarmos a questão da produção de conhecimento na rede. O autor fala da forma como a convergência alterou a relação da indústria, da tecnologia e dos seus usuários. A outra postura frente aos usuários que o mercado teve que tomar no seu formato de operação foi devido à forma que os fluxos de conteúdo tomaram com o acesso às diversas plataformas de mídia, à rápida evolução das técnicas e às possibilidades de buscar as mais variadas experiências com essas plataformas. Segundo Jenkins (2009), a definição da mídia de convergência abarca as transformações de tecnologia, de mercado, da cultura e da sociedade.

A facilidade do acesso às mídias convergentes resulta no incentivo aos sujeitos de estarem sempre em busca de novidades e realizarem a conexão entre conteúdos das mais diversas fontes e, na opinião de Jenkins (2009), isso está provocando uma transformação da cultura. Em relação a esse impacto causado principalmente para com a indústria, podemos traçar um paralelo com uma das ideias de Sennett sobre a cooperação: “nossa capacidade de cooperar é muito maior e mais complexa do que querem crer as instituições” (SENNETT, 2013, p.43).

Dessa maneira, observamos que o impacto que a cultura de convergência gera na forma como consumimos os meios de comunicação é o que possibilita utilizar esses mesmos meios para uma produção mais livre de conhecimento, além da colaboração, que se torna uma ferramenta política à medida que agrega sujeitos, forma comunidades, faz com que a palavra circule e coletiviza, criando uma esfera pública, como explicam Lemos e Levy: “A atividade pública associativa está no bojo de toda atividade política.

É assim também na Internet” (LEMOS e LEVY, 2010, p.104). Para Jenkins (2009), saber utilizar as diferentes ferramentas tecnológicas dão ao usuário a possibilidade de não estar tão afastado dos processos que surgem todos os dias, pois ele pode ter mais controle sobre os fluxos da mídia e interagir com outros usuários compartilhando informações e produzindo, em rede, fluxos mais livres de ideias e conteúdos.

Sennett (2013), no livro *Juntos*, fala da ideia de cooperar como uma habilidade e traz elementos também para pensarmos de que forma a comunicação é utilizada a favor da boa condução da vida cotidiana na modernidade, como uma ferramenta de colaboração na rede para a qual habilidade e competência devem caminhar juntas. A figura do artífice é resgatada também nesse livro para falar de como esses sujeitos da modernidade dominam, além da habilidade e da competência para com seus ofícios, a capacidade de interagir e colaborar socialmente.

A cooperação entendida por Sennett (2013) e apreendida nesta reflexão como uma troca em que as partes envolvidas são beneficiadas é algo presente desde os primórdios da humanidade e pode se manifestar de diversas formas, como, por exemplo, associada à competição, assim como ser informal ou formal. É uma prática que, segundo Sennett, pode gerar resultados de destruição ou conduzir melhor a vida cotidiana na sociedade moderna. Interessa-nos aqui a cooperação que pode produzir o comum.

Disponibilizar de alguma forma seu conhecimento na rede para outras pessoas é entendido aqui como uma forma de produção do comum, principalmente no caso do Linux, que é um sistema operacional cuja lógica vai além daquela de um *software* de alto nível tecnológico, pois se utiliza das diversas plataformas dessa convergência para expor suas ideias de um conhecimento livre e de amplo acesso, disponibilizando para *download* gratuito os sistemas operacionais prontos para uso, assim como os códigos fontes para que os programadores possam fazer alterações e disponibilizá-los novamente para acesso.

Essas ações possuem impactos também fora da *web*, pois de alguma forma confrontam o monopólio do milionário mercado de *softwares* à medida que procuram ampliar e democratizar o acesso. Para Sennett (2013), quando a cooperação ultrapassa a dimensão *online* da vida e chega à dimensão *offline*, o efeito político é muito mais poderoso, pois a experiência ultrapassa as telas e ganha grandes dimensões.

Compartilhamos aqui da visão de Lemos e Levy de que quanto mais os sujeitos trocam entre si, colaboram compartilhando conhecimentos, maiores serão as possibilidades de crescimento da dimensão do comum:

“A nova potência da emissão, da conexão e da reconfiguração, os três princípios maiores da cibercultura, estão fazendo com que possamos pensar de maneira mais colaborativa, plural e aberta. Sempre que podemos emitir livremente e nos conectar a outros, cria-se uma potência política, social e cultural: a potência da reconfiguração e da transformação (...) aproveitar a potência que essas tecnologias nos oferecem para produzir conteúdo próprio, para compartilhar informação, enriquecendo a cultura e modificando o fazer político” (LEMOS e LEVY, 2010, p.27).

Ao se conectar aos outros por meio das trocas dádivas, criam-se laços, redes que demonstram como uma lógica presente desde os primórdios da humanidade fundamentada no valor moral das coisas, e não no valor econômico, ainda pode regular relações. A dádiva aqui enxergada nos tutoriais sobre os *softwares* livres são bens imateriais⁹⁷ que circulam com finalidade de criar laços, mas constatamos também que o espírito destes bens que circulam entre estranhos contribui para a esfera do comum. Mauss (2003), ao finalizar o seu ensaio, para reforçar uma das motivações dos seus estudos, a política para uma vida comum, fala da tábua redonda do Rei Artur, que reunia mais de mil homens sem que houvesse disputas e, portanto, poderiam dialogar pelo respeito mútuo. São cliques que trocam e ligam, levantando questões sobre a crescente necessidade numa sociedade individualista na qual impera a ordem econômica da constituição de um sujeito coletivo para o comum.

⁹⁷ Essas trocas de bens imateriais na internet podem ser pensadas como objeto de reflexões futuras pela teoria de Lèvi-Strauss sobre a possibilidade de repensar os fluxos na internet a partir das três trocas da teoria levistraussiana (troca de mulheres, troca de bens e a troca de mensagens), principalmente no que diz respeito às trocas de mensagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIME, Marco; COSSETTA, Anna. **Il dono al tempo de Internet**. Torino: Giulio Einaudi Editore, 2010.

APGAUA, Renata. **A dádiva universal**: reflexões em um debate ficcional. 1999. Dissertação (Mestrado em Sociologia)-Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 1999. Disponível em: <<http://www.antropologia.com.br/renatapgaua/trab/dissertacao.pdf>>.

ARENDT, Hannah. **A condição humana**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

BATAILLE, Georges. **A parte maldita**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

BARROS, Manoel de. **Ensaio fotográficos**. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. **44 cartas do mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade. Tradução de Ricardo Giasseti. São Paulo: Aleph, 2009.

BRANDÃO, Junito. **Mitologia grega**. Vol. 1. Petrópolis. Ed. Vozes. 1993.

CAILLÉ, Alain. **Antropologia do Dom**: o terceiro paradigma. Petrópolis: Vozes, 2002.

CAILLE, A. **Nem holismo nem individualismo metodológicos**: Marcel Mauss e o paradigma da dádiva. Rev. bras. Ci. Soc., São Paulo, v. 13, n. 38, Oct. 1998 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-

CAILLÉ, Alain. **O Dom entre interesse e desinteressamento**. In: MARTINS, P.H.;

CAMPOS, R. (Org.). Polifonia do dom. Recife: Editora da UFPE, 2006. p.25-66.

CAILLÉ, Alain. **O princípio de razão, o utilitarismo e o antiutilitarismo**. *Soc. estado*. [online]. 2001, vol.16, n.1-2, pp. 26-56. ISSN 0102 6992. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-69922001000100003>.

CALVINO, Ítalo. **Por que ler os clássicos**. 2 ed. São Paulo: Companhia de bolso, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade**. 2004.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999b.

CRUZ, Leonardo Ribeiro. **A “guerra dos Warez” como dádiva**: uma aproximação entre o compartilhamento de arquivos e a antropologia de Marcel Mauss. Cadernos

GPOPAL. 2010, v.8, 18 pag.
http://www.academia.edu/9597042/A_Guerra_dos_Warez_como_D%C3%A1diva_Um_a_aproxima%C3%A7%C3%A3o_entre_o_compartilhamento_de_arquivos_e_a_antropologia_de_Marcel_Mauss

DELEUZE, G.; PARNET, C. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1998.

FELINTO, Erick. **Videotrash**: O youtube a cultura do “spoof” na internet. Revista Galáxia, São Paulo, n.16, p.33-42, dez. 2008

GODBOUT, J. **O espírito da dádiva**. Lisboa: Instituto Piaget, 1992.

GODBOUT, J.T.. **Introdução à dádiva**. *Rev. bras. Ci. Soc.* [online]. 1998, vol.13, n.38, pp. 39-52. ISSN 0102-6909. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-69091998000300002>.

GRIMAL, P. **Dicionário da mitologia grega e romana**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Multidão**: guerra e democracia na era do Império. 3ª edição. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2014.

HYDE, Lewis. **A dádiva**: como o espírito criador transforma o mundo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura de Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LEMONS, André; LÉVY, Pierre. **O Futuro da Internet**. Em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Editora Paulus, 2010.

LÉVI-STRAUSS, C. **O pensamento selvagem**. 8ª edição. Campinas: Papyrus, 2008.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MARCONDES FILHO, Ciro (ORG.) **Dicionário de Comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.

MARTINS, P.H. **A Sociologia de Marcel Mauss: dádiva, simbolismo e associação**
In: MARTINS, P.H.; CAMPOS, R. (Org.). *Polifonia do dom*. Recife: Editora da UFPE, 2006. p. 87-123.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac e Naify, 2003.

MÁXIMO, Maria Eliza. **Blogs: o eu encena, o eu em rede. Cotidiano, performance e reciprocidade nas redes sócio-técnicas**. 2006. 283f. Tese (Doutorado em Antropologia Social). Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2003.

MORIN, Edgar. **Para sair do século XX**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

PRIMO, Alex. **A busca por fama na web: reputação e narcisismo na grande mídia, em blogs e no Twitter.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., 2009, 143 Curitiba. **Anais...** Curitiba: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 04 a 07 de setembro de 2009.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo.** Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0.** E- Compós, Brasília, v. 9, p.1-21, 2007.

RAYMOND, E. S. **A catedral e o bazar.** Versão traduzida para o português por Erik Kohler. 1997. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=8679>. Acesso em: 20 agosto 2014.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet.** [S.l.]: Sulina, 2009.

SENNETT, Richard. **Juntos. Os rituais, os prazeres e a política da cooperação.** 2ª edição. Rio de Janeiro-São Paulo: Editora Record, 2013.

SENNETT, Richard. **Respeito: A Formação de um Caráter em um Mundo Desigual.** Rio de Janeiro: Record, 2004.

SENNETT, Richard. **Humanismo.** São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2013.

SENNETT, Richard. **O Artífice.** 4ª edição. Rio de Janeiro: Record, 2013.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Convergência Digital, diversidade cultural e esfera pública.** Além das rede de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Organizado por Sérgio Amadeu da Silveira e Nelson de Luca Pretto. Salvador: Edufba, 2008.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **O Conceito de Commons na Cibercultura.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE 144 CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30., 2007, Santos. **Anais...** Santos, 2007. SIMON, Imre; VIEIRA, Miguel Said. O rossio não rival. In Pretto, Nelson De Luca (Org.).

SIMMEL, Georg. **A metrópole e a vida mental.** In: VELHO, Otávio G. O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar, 1976. SIMMEL, Georg. O Avarento e o Esbanjador. Revista Política e Trabalho, PPGCS/UFPB, n. 27/30 Abril de 2009. p. 334-346.

SIMMEL, Georg. **O dinheiro na cultura moderna.** In: SOUZA, Jessé, OELZE, Berthold (Orgs.). Simmel e a modernidade. Brasília: Editora da UNB, 2005.

SIMMEL, Georg. **A divisão do trabalho como causa da diferenciação da cultura subjetiva e objetiva.** In: SOUZA, Jessé, OELZE, Berthold (Orgs.). Simmel e a modernidade. Brasília: Editora da UNB, 200

Sites

13 apps para capturar telas no PC, Mac e Linux. Disponível em: <http://info.abril.com.br/noticias/blogs/download-da-hora/linux/13-apps-para-capturar-telas-no-pc-mac-e-linux/> Acesso em: 12/01/2015

A etimologia da palavra *tutor*. Disponível em: <http://www.ciberduvidas.com/pergunta.php?id=27798> Acesso em:

Camtasia Studio. Disponível em: <http://www.baixaki.com.br/download/camtasia-studio.htm> Acesso em: 05/05/2014

DATA NEVER SLEEPS. Disponível em: <http://www.domo.com/learn/infographic-data-never-sleeps> Acesso em: 05/05/2014

DOWNLOAD DO GNU/LINUX Disponível em: <http://www.vivaolinux.com.br/download-linux/> Acesso em: 12/01/2015

Educação Superior a Distância. Disponível em: http://www.educacao.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=13105&Itemid=87969091998000300001&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 09/09/2015

FDesktop Record, nova ferramenta para gravar a tela no Linux. Disponível em: <http://www.diolinux.com.br/2012/10/fdesktoprecord-grave-a-tela-no-kde.html> Acesso em: 08/01/2015

Grave suas atividades no Linux com o recordMyDesktop. Disponível em: <http://elias.praciano.com/2014/08/grave-sua-tela-no-linux-com-o-recordmydesktop/> Acesso em: 08/01/2015

Instagram. Disponível em: <http://instagram.com/about/us/> Acesso em: 07/01/2015

Mark Zuckerberg ultrapassa fortuna dos fundadores do Google Disponível em: <http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,mark-zuckerberg-ultrapassa-fortuna-dos-fundadores-do-google,1535119> Acesso em: 09/09/2014

Projeto GNU. Disponível em: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt.html> Acesso em: 09/09/2014

O que é o Programa de Parceiros do YouTube? Disponível em: <http://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/creator-benefits.html> Acesso em: 29/06/2014

Quem Somos. Disponível em: <http://www.institutouniversal.com.br/historia.php?IUB> Acesso em: 09/09/2014

Simple Screen Recorder uma nova maneira de gravar a tela no Ubuntu. Disponível em: <http://www.diolinux.com.br/2013/06/simple-screen-recorder-uma-nova-maneira-de-gravar-a-tela-no-ubuntu.html> Acesso em: 07/01/2015

Slideshare. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/about> Acesso em: 07/01/2015

Termos de Serviço. Disponível em: <http://www.youtube.com/t/terms> Acesso em: 29/06/2014

Trabalhando juntos. Uma visão geral dos recursos do YouTube para criadores. Disponível em: <http://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/creator-benefits.html> Acesso em: 29/06/2014

Vimeo. Disponível em: <http://vimeo.com/about> Acesso em: 07/01/2015

Vine. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Vine_%28servi%C3%A7o%29 Acesso em: 07/01/2015

Vine. Disponível em: <https://vine.co/> Acesso em: 07/01/2015

VokoScreen: O melhor desktop recorder para Linux Disponível em: <http://www.diolinux.com.br/2013/03/okoscreen-o-melhor-desktop-recorder-para-linux.html> Acesso em: 07/01/2015

Youtube registra upload de 100 horas de vídeo por minuto. Disponível em: <http://tecnologia.terra.com.br/internet/youtube-registra-upload-de-100-horas-de-video-por-minuto,c296e9bfda1ce310VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html> Acesso em: 05/05/2014

YouTube, Vimeo, SlideShare, Vine ou Instagram? Qual plataforma de vídeo online é melhor para minha marca? Disponível em: <http://www.profissionaldeecommerce.com.br/qual-plataforma-de-video-online/> Acesso em: 07/01/2015

Youtube.com. Disponível em: <http://www.alexa.com/siteinfo/youtube.com> Acesso em: 05/05/2014

ANEXOS

| Vídeo | Sistema operacional | Página |
|---|---------------------|---|
| Atualizar Firefox e Gerenciador Adept no Linux Educacional 3.0 | Linux | https://www.youtube.com/watch?v=phnwfRf1T1o&list=UUZxbogySR779xBfkjORD9jQ&index=10 |
| Compartilhamento de pastas do Windows no Linux Educacional 3.0 com VirtualBox | Linux | https://www.youtube.com/watch?v=Uc0RS7FMeQE |
| Configurar IP manual e compartilhar pastas Linux Educacional 3.0 Multiterminais | Linux | https://www.youtube.com/watch?v=9hzO1bfRzF8&list=UUZxbogySR779xBfkjORD9jQ&index=9 |
| Vantagens do Linux | Linux | https://www.youtube.com/watch?v=6FgURdZj0NY&index=55&list=UUN42fiRPdeWg_HSpPbIzaYg |
| Unity, uma visão geral para leigos em linux - Ubuntu | Ubuntu | https://www.youtube.com/watch?v=pI9m1ZUhZ4Y |

| | | |
|---|--------|---|
| 12.04 | | |
| Como instalar o Ubuntu 11.04 em dual boot com o Windows 7 em HDs separados | Ubuntu | https://www.youtube.com/watch?v=MfXvgnM8No4 |
| Usando o terminal no Ubuntu - alguns comandos básicos | Ubuntu | https://www.youtube.com/watch?v=XjuxFnBCqmc |
| Ubuntu para iniciantes | Ubuntu | https://www.youtube.com/watch?v=mkfK94rT0No&list=UUN42fiRPdeWg_HSpPbIzaYg |
| Instalar e configurar impressora HP Deskjet ink Advantage 1516 Linux ubuntu | Ubuntu | https://www.youtube.com/watch?v=_eEPbkngvBA&list=UUN42fiRPdeWg_HSpPbIzaYg |
| Como baixar vídeo do youtube pelo terminal do Ubuntu 11.10 | Ubuntu | https://www.youtube.com/watch?v=mvN2AHc3PLI |
| Entendend | Ubuntu | https://www.youtube.com/watch?v=QqntjNFHxAo |

| | | |
|--|-----------|---|
| o a interface Unity | | |
| Kurumin 7 | Kurumin | https://www.youtube.com/watch?v=ETeuMbV3p6c |
| Como instalar Red Hat Enterprise Linux 6.0 | Red Hat | https://www.youtube.com/watch?v=uhFQ90fzR7w |
| Tutorial de instalação do Slackware 13.1 | Slackware | https://www.youtube.com/watch?v=k3b-HEtK6sE |
| Instalando programas no Debian.ogv | Debian | https://www.youtube.com/watch?v=-gAPMtqtc6Y |

Comentários no formato original

Página 70:



Bruno Ramos
em resposta a Landim Neto

Bom amigo, se este programa for realmente feito para rodar em Linux, e ele estiver no formato .deb, você pode executar ele sem problemas clicando 2 vezes assim como no Windows e ele vai instalar numa boa. Se for no formato .sh, procure tutoriais de como instalar arquivos .sh no Linux. A forma mais fácil de todas é, instalar pelo terminal com o (aptitude), se este programa estiver no repositório do Debian, vc vai executar este comando da seguinte forma no terminal, (aptitude install nomeprograma)

*



Edson Rodrigues

que bosta hein, pelo video notei que essa droga demora 30 minutos pra subir, e quando sobe aparece uma interface pior que a do win98, não passa de uma copia vagabunda tentando imitar o win7, sem chances!!!!..



Remarcos Dutra
em resposta a Edson Rodrigues

@edsonwinwin Edson, se informa melhor!!!! Tentando imitar o windows 7?, Interface pior que do windows 98?, Eu uso o kurumin sem problemas, é fácil e muito bom, Tem as ferramentas do office, imagem, e outros integrado no sistema operacional. Sem contar que ele detecta os drivers do seu pc. Vc não precisa instalar drivers e consome pouca memoria ram. Muito bom.....

P.76



Erismar Lima

2 anos atrás

caro thiagogomez165 parabéns e obrigado, sua videoaula me ajudou bastante!!!



Thiago Gomes

em resposta a Erismar Lima

Fico feliz por tê-lo ajudado. Logo logo tem mais... Aguarde =)

*



Paulo Trikoloko

1 ano atrás

sei que jah passou muito tempo, mas vale comentar que soh da pessoa postar o puco que conhece jah merece elogios, uso ubuntu faz 7 meses e jah testei muitas distros linux, sem duvida o Debian eh o mais leve e agradavel...vlw por compartilhar colega...

*



crustaceo1992

1° suas video aulas são muito BOAS, vc ta de PARABENS... eu fiz esse procedimento com UBUNTU 10.10,e funcionou PERFEITAMENTE... MAS eu tenho uma duvida que ta me deixando DOIDO, COMO eu faço para RETIRAR o dual boot, sem danifica o meu windows 7 ?



userubuntu

em resposta a crustaceo1992

@crustaceo1992 Você poderia explicar melhor? Quer remover o Ubuntu e recuperar o MBR, setor de boot, do HD principal para entrar direto no widows

ou quer continuar com o Ubuntu no HD secundário, mas escolher pela BIOS em qual HD entrar (o primeiro com o windows ou o segundo com Ubuntu), ambos com sua respectiva MBR, é isso?

P.77



James Harrison

Muito legal, o projeto do Morimoto era ótimo, com os Scripts Mágicos, totalmente mastigado pra todo mundo usar. Foi o meu 1° linux usado no meu 2° PC um Athlon XP 1.2Ghz. Hj tem muitas opções boas, recomento Ubuntu, BIG Linux Nacional, Puppy, esses testei e aprovei.

*



MILAN INCA

TUTORIAL - INSTALACIÓN Y PARTIÇÃO DE DISCO EN RED HAT

*



VaGNaroK Alkimist

1 mês atrás

Nesse site tem os passos necessários. <http://www.edivaldobrito.com.br/como-instalar-o-oracle-java/>



Gabriel Leonardo

1 mês atrás

Vlw :)

*



Márcio Silva

16 motivos para usar Linux? Se eu procurar, arranjo mais de 100 motivos para não usar essa bosta, mas não vou perder meu tempo com isso, pois uma vez instalei o "Urubuntu" com o Windows Vista e me arrependi amargamente. Viva! a Microsoft. Viva! o Bill Gates. E, principalmente, viva! o Ativador Windows!

P.78



Dilson Junior

Olá!! novamente outra ótima aula, para leigos em linux, eu sou tão leigo que quando minha tela está centralizada não aparece mais a opção de maximizar e minimizar pode isso como faço para colocá-los de volta. Instalei no meu ubuntu, cairo - dock, ubuntu- tweak e gnome shell, já coloquei todos temas e não consegui. pode me ajudar, E valeu o espírito Ubuntu....!!!!

P. 79



210106josiane

em resposta a userubuntu

Esta semana descobri seus vídeos. E confesso que para mim são uma fonte de conhecimentos. Todos muito claros de entender. Obrigado pela atenção com o pessoal mais leigo no assunto...



userubuntu

em resposta a 210106josiane

Fico satisfeito que o objetivo principal das minhas vídeo aulas seja alcançado que é exatamente a desmitificação de que o linux é algo para os "feras em informática" e coisa tal. É certo que ele tem outras terminologias e maneiras de se trabalhar frente aos sistemas operacionais mais conhecidos no mercado, mas com um pouco de paciência, vontade de aprender o novo e nada de preconceito, tudo se torna mais fácil ou menos difícil.