

A Informalidade Nas Políticas Públicas Para a Informatização Das Classes Populares

Lucia Mury Scalco ¹

Resumo:

A tensão oriunda da oscilação entre a legalidade e ilegalidade, formalidade e informalidade está presente em várias esferas da sociedade brasileira e em especial no mundo da informática. Esse tema é o fio condutor do presente artigo, que objetiva tecer uma reflexão acerca das políticas públicas de inclusão digital no Brasil, abarcando as novas formas de aquisição do conhecimento, bem como a questão da produção, circulação e consumo de *hardwares* e de diferentes tipos de *softwares*: proprietário, livre ou pirata - os quais situacionalmente alteram seu status legal e/ou sua legitimação. Dessa maneira, na presente pesquisa, a partir da etnografia de diferentes projetos de inclusão digital nas favelas e áreas periféricas da cidade de Porto Alegre/RS (Morro da Cruz e Vila do Cachorro Sentado) aborda-se questões antropológicas e interdisciplinares de micro política, consumo, novas tecnologias, classe popular e economia informal, no intuito de ilustrar as tensões, as negociações e a heterogeneidade existente na aplicação e efetividade dessas políticas. Os resultados preliminares obtidos com a pesquisa etnográfica apontam que existe uma dinâmica complexa em que sujeitos (produtores e consumidores) recorrem a caminhos formais e informais, acionando, conforme o contexto, táticas, redes e laços pessoais para o acesso ao mundo digital.

Palavras-chave: política pública; inclusão digital, informalidade

¹ Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Antropologia Social - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

1 - Introdução²

A questão da informática - ou mais especificamente as chamadas TIC's (Tecnologias Informacionais Comunicacionais)³ interpelam a vida contemporânea e acarretam importantes alterações no âmbito da cultura moderna, em praticamente todas as atividades cotidianas como o lazer, consumo, comércio, socialização, transmissão dos saberes. Possuir conhecimentos básicos em informática tornou-se indispensável para executar atividades cotidianas corriqueiras como: uso do telefone celular, acesso à troca de informações, transações bancárias em caixas eletrônicos ou via internet e serviços governamentais virtuais. Ainda mais recentemente, ter algum domínio em informática, também passou a ser habilidade indispensável para o acesso ao mundo do trabalho que tem incorporado cada vez mais o computador.

Problematizando a forma como os usuários das classes populares usam, interpretam e operam esses novos saberes advindos da cultura digital em suas práticas cotidianas, o estudo a seguir parte de uma abordagem antropológica do complexo campo de disputas existente no mundo da informática para buscar o entendimento dos significados atribuídos por estes sujeitos a chamada cultura digital, suas lógicas, escolhas, motivações e sacrifícios que realizam para terem acesso em casa a esse novo bem de consumo.

Diferentemente da visão que vê os membros das classes populares através das lentes da "carência", "falta" ou "ausência", este estudo - ao priorizar as práticas culturais, na esteira das pesquisas realizadas por Zaluar (1997) - constatou a existência de uma dinâmica complexa, em que sujeitos (produtores e consumidores) recorrem a caminhos formais e informais, acionando, conforme o contexto, táticas, redes e laços pessoais para o acesso

² Uma primeira versão deste artigo foi apresentada na ABA/2010

³ De acordo com Barbosa (2005), as novas tecnologias são o conjunto de tecnologias microeletrônicas, informáticas e de telecomunicações que permitem a aquisição, produção, armazenamento, processamento e transmissão de dados na forma de imagem, vídeo, texto ou áudio. Televisões, rádios, reprodutores de vídeo, materiais impressos e outras tecnologias convencionais, em tese, não são consideradas TIC's, porém todos os equipamentos estão convergindo para as redes de aplicação que utilizam o protocolo da internet. Destaco, porém, no meu estudo o consumo do computador conectado a web por ser o mais emblemático deste universo e estar muito relacionado a um estilo de vida contemporâneo.

ao mundo digital. Assim, a aquisição de um computador pode ser considerada uma estratégia para alcançar status distintos (e por que não cidadania?), construindo assim novos sujeitos e, portanto, novos discursos dentro da sociedade de consumo.

Para tanto, pretendo investigar a *agency* dessas pessoas e também problematizar a oscilação entre o status de legalidade e ilegalidade, formalidade e informalidade. E será essa tensão o fio condutor da análise, pois está presente nas questões acerca da inclusão digital no Brasil, e também na produção, circulação e consumo de *hardwares* e dos diferentes tipos de *softwares*, basicamente proprietário, livre e pirata (que serão explicitados a seguir), porém situacionalmente oscilam entre as esferas legítimas e ilegítimas na sociedade.

2 - Perspectiva teórica: legal e ilegal/formal e informal

As primeiras leituras sobre o fenômeno derivam das teorias sobre a marginalidade urbana, que relacionavam o fenômeno a problemas estruturais do capitalismo, (incapaz de criar empregos suficientes) levando então a massa de mão-de-obra excedente ao subemprego ou a ocupações instáveis. Essas teorias conceituam o fenômeno da informalidade como algo oposto ao setor formal, como uma manifestação singular existente nos países subdesenvolvidos, ligada a teoria da dependência. (Faria, 2000).

Existe também a leitura jurídica do fenômeno. O chamado “formalismo jurídico”, por exemplo, vê a questão da informalidade/formalidade e/ou legalidade/ilegalidade em função da regulamentação e do status recebido pelo Estado. Bourdieu (2004), por exemplo, critica esta visão reducionista do direito e das leis por estas serem vistas como algo puro, ideal e estático, reduzindo o Estado como único responsável pela legislação. Ampliando o debate está a abordagem denominada de “pluralismo jurídico” que aponta para as diversas

formas, forças sociais e resistências existentes na sociedade que também constituem e definem o chamado campo jurídico.

Existem inúmeros estudos que enfocam as práticas cotidianas sobre “gestão das ilegalidades”, mostrando como a questão é complexa. Por exemplo, os Comaroff, (2006), no seu livro *Lei e Desordem no Pós-colonialismo*, apontam que as práticas da informalidade, da ilegalidade e da violência - que a mídia, o senso comum e alguns teóricos acreditam ser produto do estágio atual vivido pelos países pós-coloniais e subdesenvolvidos - não são práticas distintas e contraditórias da realidade vivida nos países do Norte. O argumento central dos autores é o oposto. A lei e a desordem encontram-se inexoravelmente ligadas em complexas articulações da produção dita formal/informal, deixando esfumaçadas as linhas que separam os negócios lícitos dos não ilícitos.

Já Pinheiro Machado (2009), ao discutir a informalidade no circuito China-Paraguai-Brasil, vai nos mostrar que as categorias do informal e do ilícito podem distanciar-se, estar muito próximas ou até mesmo se fundir, tornando difícil usar a categoria ilícito, uma vez que as mercadorias vão assumindo diferente status legal ao longo do ciclo transnacional. A autora, a luz de teorias de Kopytoff (2008) demonstra a ironia de uma mercadoria que vive “diversas vidas”, alternando entre fases legais e ilegais dependendo do momento do circuito de bens. Da fábrica na China - onde as mercadorias são produzidas - até o seu destino final, uma banca de camelô nas cidades brasileiras, “há um sistema econômico complexo e multifacetado, alternando níveis de formalidade e informalidade ao longo de uma extensa cadeia mercantil.” (Pinheiro Machado, p. 117, 2009) .

Há tempo, existe uma discussão nas ciências sociais brasileira que problematiza a fronteira entre o formal e informal no setor empregatício. Kowarick (1994) e Machado (2002). A discussão sobre atividades e mercadorias ilícitas tem se atrelado tradicionalmente ao tráfico e consumo de drogas (Soares, 2004). Telles e Hirata (2007) são entre os raros pesquisadores a terem investigado a “gestão das ilegalidades” inscritas nos agenciamentos concretos da vida cotidiana. Os autores analisam as mediações e conexões

em determinado bairro carioca pelas quais os deslocamentos das fronteiras do legal e do ilegal se processam (de "perueiros" a empregados que "puxam a luz" para fornecer luz gratuita, de desmanche de carro roubado a CD pirata) contrariando teorias corriqueiras na análise da exclusão social, não há um "vazio" e sim um tecido social atuante.

Todos esses trabalhos fornecerem ricas pistas por onde levar uma análise, e pretendemos, a seguir, focar a questão da informática dentro das práticas cotidianas da "gestão das ilegalidades", problematizando e trazendo novos dados para a discussão sobre propriedade intelectual e pirataria.

3 – Perspectiva metodológica:

Como esquema analítico dessa realidade, pretende-se incorporar a perspectiva metodológica dos chamados Science Technology Studies (STS) como são conhecidos internacionalmente e que são genericamente conhecidos por "antropologia simétrica", "teoria ator-rede", "sociologia das associações" e extrapolam as tradicionais fronteiras existentes entre Sociologia, Antropologia, Filosofia e a História da Ciência.

Essa escola tem como destaque Bruno Latour, que, entre as suas muitas contribuições, está à reintrodução do clássico método etnográfico e a observação direta dos cientistas nos seus laboratórios. Ou seja, para estudar ciência é preciso estudar a prática e as atividades diárias, em suas conexões, relações e rede, conforme a máxima do autor: *a ciência em ação*. O que Latour (2005) define como atores é uma importante contribuição teórica, pois considera como membros dessa interação não somente os humanos, mas também a tecnologia, os objetos, as ferramentas, a cultura material, etc. "Os fatos científicos são construídos, mas não podem ser reduzidos ao social, porque ele está povoado por objetos mobilizados para construí-lo" (Latour, 2005, p.12). Dito de outra forma, os objetos têm uma participação ativa nas práticas científicas.

Essa visão rompe com a dicotomia fundante da matriz antropológica da sociedade moderna que é a separação entre natureza e cultura (Latour, 2005) e todas as dicotomias derivadas como; sujeito e objeto ou sociedade e indivíduo. E essa nova postura tem obviamente importantes consequências políticas. O autor também cunhou uma série de conceitos que atualmente já

são bem conhecidos, como: tradução, simetria, híbridos, rede sociotécnica, não-humanos, entre outros. De forma introdutória aproprio-me dessa perspectiva teórica para problematizar o complexo campo de disputas existente no mundo da informática e especificamente o processo de informatização que está ocorrendo na sociedade brasileira. Além das tradicionais dimensões sócio-políticas e culturais da inclusão digital, é preciso também dar luz às dimensões técnicas, como as máquinas (computadores), componentes e programas, a infra-estrutura necessária para a internet, os modelos de negócios existentes, enfim, toda a ciência/técnica envolvida. A seguir, apresenta-se um exemplo etnográfico de como se dá a inserção ao mundo digital de uma típica família moradora do Morro da Cruz⁴, bairro periférico de Porto Alegre. Para facilitar a visualização espacial deste processo, iniciamos com um desenho da rede.

4 – Rede sociotecnica do computador da Dona Eva

Não é objetivo do presente artigo explicitar toda a rede sociotécnica, porém destaco que o computador nas classes populares é um bem coletivo, que o mesmo faz parte de uma rede, composta por pessoas e máquinas, interagindo em um campo social, que, conforme Schwartz (2010) mistura entretenimento, sexualidade, cidadania e identidade.

⁴ O Morro da Cruz está situado na Zona Leste de Porto Alegre. Considerado um dos bairros mais pobres da cidade tem este nome devido a uma cruz existente no alto do morro. Os dados estatísticos sobre o local revelam um contexto de exclusão, onde mais de 40% das famílias vivem com uma renda não superior a dois salários mínimos mensais. Sob o ponto de vista do senso comum e da representação na mídia, é um território das classes populares, historicamente ligado ao tráfico de drogas e/ou crime organizado e um dos locais mais violentos da cidade.

Positivo. (Eva não se lembra bem do preço, mas foi em 12 vezes sem juros). A conexão é pelo modem 3G, da TIM celular⁵. *Assim é mais fácil...* Perguntei as especificações e a Eva chamou o filho de 15 anos, Rodrigo para responder. Eu já o conheço por que ele é aluno do curso de informática no Instituto Murialdo. Respondeu-me que era um Pentium IV, vendido com o sistema operacional Linux, por ser um computador do Programa Governamental “Um Computador para Todos”. Conforme seu relato, compraram *por causa do preço* (cerca de R\$ 150,00 mais barato) e no mesmo dia Rodrigo trocou o Linux e todo o resto por um *Windows* pirata... ele conseguiu com o Flávio (instrutor de informática do Murialdo). *É bem fácil. Todo mundo que eu conheço faz isso. Copiei o CD, pra ter em casa, com todos os programas; Photoshop, Word, Office, Excel,.. .mas tem manha pra desinstalar o Linu. Primeiro tem que deletar tudinho....pra não dar conflito.* Porque trocar para o Windows? *Por que se não trava tudo, o meu computador é fraquinho, fica pesado ter dois sistemas operacionais,...tive que escolher. Lá na aula a gente usa bastante o Linux, o Ubuntu, etc., acho legal, é de graça, mas além de ser mais difícil de começar a rodar, tem muito comando. Também o Linux não roda joguinho. Ou melhor, até roda alguns, sei que agora dá para jogar o Counter strike⁶ mas é tudo complicado... os guris (referindo-se aos irmãos e primos), ainda não sabem mexer direito. Pode ser até uma espécie de preguiça, a gente se acostuma e faz pelo mais fácil....* Perguntei onde ele tinha aprendido informática? *No curso a gente aprende... se quiser, mas acho que computador se aprende fuçando... mexendo, errando, perguntando, eu aprendi bastante depois que ganhei o meu, por que tive que me virar....* Continuei a conversar. Quis saber se havia alguma mudança na rotina da casa depois do computador. *Sim, (ela respondeu. rindo) agora eles brigam muito mais, e a casa vive cheia de gente. A começar pelos meus sobrinhos, a criançada da família toda vem pra cá. Se eu deixar vira uma lan... Quis saber se ela usa o computador... de novo, com um sorriso no rosto diz: to tentando, to tentando. Tem muita gente... Só quando eles não estão em casa, o que é raro, eu tenho chance de chegar perto. Gosto muito de jogar cartas, paciência...também de ouvir minhas músicas. Já ta bom pra mim!*

Vou iniciar discutindo o consumo, por ser uma esfera central no entendimento dos grupos populares brasileiros na contemporaneidade. O tema ganhou grande visibilidade social e pode ser considerado um verdadeiro fenômeno nacional, e está atrelado à macro políticas públicas de redução da pobreza, como a Bolsa Família, cujo efeito mais imediato é a ampliação do poder de compra de uma significativa parcela da sociedade brasileira. ⁷

⁵ Serviço que tem viabilizado o acesso à chamada banda larga nas periferias, pois as companhias tradicionais, NET e as companhias de telefones (que necessitam de cabos e de infra-estrutura) não oferecem este serviço no Morro da Cruz, por ser inviável economicamente.

⁶ Counter Strike é um dos mais populares games da história dos jogos para computador. Sua trama divide os jogadores em equipes (terroristas x antiterroristas). Um juiz proibiu a sua comercialização por considerar que o mesmo estimula a violência. Fonte: <http://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&langpair=en|pt&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike> Acesso: 12/07/2010

⁷ Fonte: <http://www.mds.gov.br/bolsafamilia/noticias/bolsa-familia-completa-seis-anos/> Acesso 12/06/2010

5 - Consumo popular e cidadania: *Aqui você pode!*⁸

Para a Antropologia, o fenômeno consumo, é uma categoria central para a disciplina, sendo possível “compreender uma cultura a partir dos objetos que ela produz e consome” (Oliven, 2006, p. 7). O ato de comprar - mesmo quando percebido como uma escolha privada - é condicionado pelo contexto em que os indivíduos vivem, agem e interagem, sendo uma chave para o entendimento da sociabilidade contemporânea e uma das formas fundamentais de construção de identidade, além de ser definidor de pertencimento social e/ou de exclusão! E, dentro do contexto do neoliberalismo econômico vivido pelo país, o direito ao acesso a bens como educação, saúde, habitação confunde-se semanticamente com o consumo (compra de uma mercadoria). Portanto:

Quando se fala em sociedade moderna, o tema da cidadania sempre vem à baila. Considerada como um atributo fundamental da modernidade e constituindo-se num dos pilares da democracia, a cidadania implica direitos e participação. Isso ocorre em geral nas esferas civil, política e social. O que se constata atualmente é que, além dessas várias esferas, participar de uma sociedade moderna e complexa significa também consumir. A América Latina em geral e o Brasil em particular não fogem dessa dinâmica. Apesar das grandes desigualdades que se verificam em seus países, há uma tendência de a população valorizar os bens disponíveis e desejar ter acesso a eles. Se nesses países a cidadania é sempre problemática consumir é visto como uma forma de pertencer e de ser. Consumo, logo existo;(Oliven, 2006, p.8).

Dentro desta linha argumentativa, Appadurai (2005) aponta que os consumidores não são sujeitos totalmente presos, nem totalmente livres. O consumo é tratado como parte do processo civilizador capitalista, porém, ressalta o fato de que “*onde há consumo, há prazer; e onde há prazer, há agência*” (2005, p. 07).

Especificamente sobre o consumo entre as classes populares de produtos tecnológicos, este está em alta e é considerado o grande

⁸ Slogan de uma loja especializada em comércio popular. Fonte: <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos/asp1111200398.htm> Acesso 15/02/2009

impulsionador da economia nacional. O Brasil é o 5^a (quinto) mercado⁹ em volume de vendas de equipamentos tecnológicos, atrás dos Estados Unidos, China e Japão e Inglaterra. Entre as principais explicações para este novo fenômeno estão: estabilidade econômica, crédito farto, recuperação parcial de renda das famílias mais pobres, o barateamento do preço dos produtos e a saturação do mercado das classes mais elevadas. O aumento nas vendas também é resultado dos programas de inclusão digital que facilitam a compra de micros pela população, como será detalhado a seguir.

Podemos dizer que a compra do computador pelas classes populares é resultado de um duplo movimento; de um lado as condições materiais (barateamento dos equipamentos, estímulo ao consumo pela redução de impostos pelo governo federal, maior acesso a banda larga, aumento da oferta de serviços disponíveis só via Internet, entre os principais), de outro está a subjetividade dos indivíduos, motivados pelo espírito de consumir e de pertencer a modernidade. Falas como: *para ir bem na escola tem que ter o computador, ou se você não tem Orkut, vocês não existe* – são recorrentes na etnografia que está em andamento na cidade de Porto Alegre. O comércio varejista de tecnologia há muito já percebeu essa tendência. Um vendedor de uma destas lojas, tentando me explicar esse novo boom nas vendas de computadores, resumiu o fenômeno com um ditado: *É a fome com a vontade de comer*; o governo e as empresas ávidos em vender, criando vários estímulos para o consumo de tecnologias e por outro lado o discurso hegemônico existente atualmente na sociedade de que o computador é um passaporte para a entrada no mundo digital, do trabalho e dos estudos.

Existe, então, um paradoxo nas políticas públicas governamentais, pois ao mesmo tempo que o governo incentiva a informatização da sociedade, proporcionando a compra de computadores, não oferece uma solução viável para a questão dos softwares conduzindo assim a população à prática da pirataria. Sem esquecer que o governo patrocina e realiza uma forte campanha de combate a esta prática, através de uma “cruzada moralista” por violar os

⁹ Fonte: http://idgnow.uol.com.br/computacao_pessoal/2008/02/19/brasil-ocupa-quinta-posicao-no-mercado-mundial-de-pcs-diz-idc/ Acesso: 20/06/2010

direitos da chamada PI (Propriedade Intelectual) e até mesmo através ações repressivas e criminais.

Um exemplo desta tensão está na questão da produção, circulação e consumo dos diferentes tipos de softwares: proprietário, livre ou pirata, que alternam seus status e/ou sua legitimação conforme o contexto. Exemplo emblemático desta disputa é o Programa Brasileiro de Inclusão Digital, e o Programa do governo do estado do Rio Grande do Sul Professor Digital, que serão analisados a seguir exemplificando que entre o Windows 7 e o software livre existe uma infinidade de possibilidades e graduações, que não cabem na dicotomia usual do lícito ou ilícito.

6 - Governo Lula e o Programa “Um computador para todos”

O Programa Brasileiro de Inclusão Digital (Cidadão Conectado – Computador para Todos), foi o computador escolhido pela família da Dona Eva. O objetivo do programa é oferece à população de baixa renda um computador capaz de se conectar a Internet a um preço acessível e com a possibilidade de financiamento em até 30 parcelas mensais. O governo reduziu para indústria de informática alguns impostos, porém, em contrapartida, impôs um conjunto de requisitos mínimos de hardware e de softwares, entre eles o da utilização de softwares livres. O pacote oferecido pelos fabricantes são computadores com sistema operacional Linux e mais 26 softwares livres instalados para as mais diversas atividades. O programa é uma das primeiras experiências mundiais do uso, em massa, de softwares livre para usuários residenciais. Não se sabe ao certo qual o número de computadores que permanecem com Linux, mas a iniciativa é considerada inovadora. A ABES (Associação Brasileira Empresas de Software) ¹⁰ divulgou uma pesquisa para avaliar o programa Computador para Todos. Os dados apontam que 73% dos entrevistados trocaram o sistema operacional livre pelo Windows da Microsoft, quase sempre pirateado, e a mudança se dá, em média, 31 dias após a compra do equipamento.

¹⁰ Fonte: Inclusão Digital:Windows pirata domina micro popular. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr2911200622.htm> Acesso em: 20/01/2009

Importante ressaltar que a ABES é uma associação formada também por empresas estrangeiras, entre elas a Microsoft. E esta entidade tem feito, desde o início, críticas ao programa. Argumentam que cabe ao comprador o "direito de escolha" do sistema operacional e aplicativos.

7 - A opção pelo Software Livre

Em relação à informática, o governo possui um discurso de apoio e de defesa do software livre. Software livre é qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado, modificado e redistribuído sem nenhuma restrição. A liberdade de tais diretrizes é central ao conceito, o qual se opõe ao de software proprietário.

Para Vianna (2005), a questão da implantação do software livre é a batalha política mais importante que está sendo travada hoje nos campos tecnológicos, econômicos, sociais e culturais. Porém o movimento do SL, apesar dos avanços, ainda sofre muitos obstáculos na sua implementação, devido principalmente à desinformação, ao monopólio do Windows vigente e à consequente falta de recursos humanos qualificados para a sua utilização. Reproduzo a seguir um trecho da Carta de Porto Alegre (2006), que expressa o posicionamento dos participantes do evento:

No Brasil, olhando desde a realização da primeira Oficina de Inclusão Digital, em 2001, é difícil construir uma análise negativa, mas tampouco se pode dizer que alcançamos as metas que propusemos. Avanços notáveis se deram no campo da construção do discurso. O software livre foi compreendido por setores importantes do governo brasileiro como estratégia não só para economia de recursos públicos, mas também como ponto de apoio para geração de novas oportunidades para pequenas e médias empresas brasileiras. (...) O país desperdiça tempo, faz investimentos de pouca monta e a participação na economia do conhecimento pode estar sendo relegada a um segundo plano e reservadas às elites. (Carta de Porto Alegre, 2006).

Várias são as explicações para o a preferência dos usuários por programas já conhecidos. Mesmo tendo em vista que a já referida pesquisa realizada pela ABES seja uma pesquisa dirigida e encomendada por uma entidade com claros interesses econômicos, não podemos ignorar o fato de que o mercado de software é um mercado propenso à formação de monopólios. A lógica é: quanto mais usado é um produto, mais fácil é sua

comunicação e maior é a sua abrangência pelo número de produtos compatíveis. Seguindo essa lógica, podemos supor que *criou-se* um padrão e é justamente este padrão que o usuário procura, não importando se este software é pirata ou não.

8 - Programa Professor Digital¹¹.

Toda a tensão e concorrência existente no mercado de softwares pode ser muito bem visualizado e compreendido nos desdobramentos ocorridos neste polêmica; Trata-se do Programa Professor Digital, uma iniciativa do governo gaúcho para facilitar a compra de computadores por professores e funcionários da rede estadual de ensino. O Bannrisul oferece um financiamento em até 36 parcelas livres de juros, por laptop's com preços 35% abaixo de valor de mercado. Porém a licitação foi contestada judicialmente pela Associação do Software Livre (ASL) por que o edital feria a lei 8666, que proíbe a realização de licitação que determine marcas, (a entidade defende a compra separada de hardware e software, por ser mais legal e econômica). A justiça mandou suspender a entrega dos equipamentos o que provocou muita indignação dos professores. Recentemente o programa foi retomado, mas a discussão jurídica, sobre a legalidade ou ilegalidade do edital, continua. A seguir apresento alguns comentários postados por professores no site da ASL¹², para ilustrar o tom da discussão.

14 de Abril de 2010, 20:9 - ONG intrometida - A adesão ao Programa Professor Digital só foi em massa justamente pelo sistema oferecido, livremente quisemos os equipamentos. Eu, jamais, de forma alguma, nuuuunnnnca, teria me inscrito se fosse o software livre. E é justamente por conhecê-lo que não o queria, assim como a maior parte dos alunos que fazem uso dele nos PCS da escola e o odeiam. Essa ONG "deu um tiro no pé", poderia ter escolhido outra forma para "aparecer".

Se não quiser o win, coloca Linux! - Só aderi ao programa porque já vinha com o windows e o office. Já vi mais baratos para vender, mas com o linux, aí teria que gastar mais de 300 reais para botar um windows quente e mais 199 para o office, por isso nunca comprei esses outros. Agora que tem um barato com esses programas, querem criar caso. Não tá a fim, compra mais barato em outro lugar, pelo mesmo preço, com linux. Não faz em 36 vezes? Compra esse do professor digital, desinstala o windows e instala o linux.

10 de Fevereiro de 2010, 18:36 Professores..As pessoas responsáveis pela impugnação do projeto "professor digital", consideram os professores acéfalos, sem condições de decidirem o que comprar e como utilizar e configurar o seu equipamento.

¹¹ Fonte: <http://www.professor.rs.gov.br> Acesso 19/07/2010

¹² Fonte: <http://softwarelivre.org/fedora/professor-digital-rs-o-porque-do-debate> Acesso: 19/07/2010

Pessoal, nós sabemos ler e escrever, somos professores, e temos condições de formatar o notebook, instalar o sistema q bem entender, adequar os drives conforme as necessidades da plataforma, colocar os aplicativos que nos convém (...)!

8 - As diferentes leituras acerca da pirataria digital¹³

*Nunca tantos copiaram tanto em tão pouco tempo*¹⁴. Com o desenvolvimento das novas tecnologias de reprodução e as infindáveis possibilidades existentes de troca de arquivos, qualquer material (filme, softwares, Cd de música, programas de TV, livros) enfim, praticamente tudo pode ser obtido, digitalizado, copiado, compartilhado e disponibilizado imediatamente. E o que é mais incrível: de graça na rede.

A indústria do entretenimento (cinema e a música), juntamente com a indústria de *softwares* tem tido seu desempenho comercial afetado pela pirataria¹⁵. Em resposta, pressionam e cobram do governo federal rigor no combate a essa prática. A repressão da prática da pirataria na rua é ainda possível, porém pode-se considerar essa repressão como um ato simbólico, uma vez que, de fato, é na internet, como veremos a seguir que estão ocorrendo às maiores violações à Propriedade Intelectual. E esta prática é muito mais difícil de ser controlada/fiscalizada e apreendida.

Mundialmente vivemos a campanha: *Tolerância zero para a pirataria* e aqui no Brasil a reação do governo priorizou a forma repressiva. Esta pode ser representada pelos slogans da campanha do: “a pirataria é crime: denuncie”. (0800....) Outro exemplo são as campanhas da indústria cinematográfica, veiculadas nas cópias de DVDs, que literalmente obrigam o telespectador do filme assistir todo o conteúdo da propaganda antes do início do filme. Essas mensagens, de cunho moralista, procuram responsabilizar diretamente quem consome pirataria relacionando no conteúdo da própria mensagem com outros problemas como mercado informal, desemprego, corrupção e o tráfico de

¹³ A produção de bens piratas é muito variada, atingindo diferentes setores da indústria. Nesta introdução, tratarei de forma genérica o chamado mercado da pirataria digital – ou seja, tudo que pode ser digitalizado (games, softwares, músicas, filmes, livros, etc.) – sem detalhar suas especificidades. Ressalto que cada um desses campos possui consumidores, produtores e mercado totalmente distintos e que estão, porém, vivendo um período de transformações nos seus respectivos modelos de negócio.

¹⁴Fonte: <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI4200864-EI4802,00-Pirataria+de+software+no+Brasil+migra+para+internet.html> Acesso 12/07/2010

¹⁵ Fonte: Música e cinema se unem contra a pirataria. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1204200725.htm> Acesso: 10/02/2009

drogas. Reproduzindo algumas das falas vinculadas nessas propagandas antipirataria estão: *O dinheiro que circula na pirataria é o mesmo que circula no mundo do crime; Aceita o troco em bala? Obrigada por nos ajudar a comprar armamentos! Comprar DVD pirata é patrocinar o crime ou Você permite que seu filho cole na prova na escola?*

Estas campanhas, em tom acusatório, são mal recebidas (o público interpreta que a sociedade está transferindo a responsabilidade do problema para ele) e tendem a “cair no vazio”, como mostra um estudo¹⁶ encomendado pela Microsoft que objetivou desenvolver argumentos para campanhas contra o consumo de produtos ilegais/piratas no Brasil.

O grande problema é que a lei não acompanhou toda essa modernidade, e ao violar o direito de propriedade intelectual, a pirataria¹⁷ é e considerada e retratada como o *crime do século*, uma *epidemia*, uma *praga*, com os argumentos centrados em perdas astronômicas de prejuízos monetários que sofrem as empresas, os governos, os trabalhadores formais, além de vinculá-la ao crime organizado, ao tráfico de drogas e até mesmo ao terrorismo. Especificamente no Brasil a pirataria é vista como um importante componente do chamado “Custo Brasil” (termo genérico, que faz parte do jargão econômico e político nacional, usado para descrever o conjunto de dificuldades estruturais, burocráticas, e econômicas que encarecem o investimento no Brasil, dificultando o desenvolvimento nacional). Contudo, a realidade mostra que a simples abordagem jurídica do problema não é suficiente, uma vez que nunca a Propriedade Intelectual foi tão protegida (com prazos estendidos e legislação abrangendo tudo) e desrespeitada como atualmente. Considerado um fenômeno global em razão de sua abrangência, a

¹⁶ MICROSOFT, Akatu, em parceria com a Microsoft Brasil, mapeia a relação do consumidor com a pirataria. 29/08/2008. Disponível em:

<http://www.microsoft.com/latam/presspass/brasil/2008/agosto/akatu.msp> Acesso: 20/01/2009.

¹⁷ A produção de bens piratas é muito variada, atingindo diferentes setores da indústria. Nesta introdução, tratarei de forma genérica o chamado mercado da pirataria digital – ou seja, tudo que pode ser digitalizado (games, softwares, músicas, filmes, livros, etc.) – sem detalhar suas especificidades. Ressalto que cada um desses campos possui consumidores, produtores e mercado totalmente distintos e que estão, porém, vivendo um período de transformações nos seus respectivos modelos de negócio.

pirataria digital é instigante do ponto de vista antropológico por ser revelador e apontar para questões tais como:

- Quem são essas pessoas que estão consumindo pirataria? (Existe o componente geracional, de classe ou gênero?)
- Quais outras opções teriam para acessar esse mesmo material?
- Elas se reconhecem como infratores?
- Qual a diferença entre acessar um conteúdo digital direto do computador, comprar através da mediação do camelô ou receber de um amigo?

Ampliando o olhar sobre a questão, pode-se ainda observar que a prática da pirataria está na fronteira de dois direitos basilares da sociedade ocidental. Isso torna a questão ainda mais complexa e, por vezes, ambígua: o direito à informação (cultura, entretenimento/conhecimento) e o direito de autoria (propriedade intelectual).

A pirataria, conforme Ortellado (2007), quando voltada para o consumo popular, tem a característica de oferecer acesso a bens culturais digitais. Além disso, o referido autor aponta:

Não se trata de um mercado que estava atendido anteriormente pela indústria tradicional, e que se esvaiu com a pirataria. O combate à pirataria para os setores populares não cumpre nenhuma função sistêmica para a indústria, além de restringir o acesso dos pobres aos bens culturais. Isso, sem aumentar o mercado consumidor porque a participação dessa camada no mercado é marginal. (Ortellado, 2009)

Como mostram inúmeras pesquisas, a pirataria não é uma prática vinculada à ordem financeira ou educacional, mas sim um fenômeno sociocultural que está presente em todas as classes sociais. Conforme o último levantamento “O consumo de produtos piratas no Brasil”, três em quatro brasileiros consomem produtos piratas. A lei, no entanto, também define como “pirataria” a intenção de compartilhar livremente materiais em formato digital. Mas a matéria não é clara, gerando polêmicas. Por exemplo, o usuário da internet que baixa os arquivos pode ser punido?

9 - Baixado não é roubado... a polêmica sobre pirataria digital.

No site Four Share – www.fourshare - que utiliza a tecnologia P2P¹⁸ são oferecidos gratuitamente para serem *baixados* jogos, games, filmes e músicas. Existem muitos sites similares, que disponibilizam material pirateado, porem o interessante é que eles tem como patrocinadores empresas legais, que divulgam seus produtos nos referidos sites, por meio do sistema de publicidade em banners (o site ganha centavos quando se clica), o que gera renda para o proprietário do serviço.

O que eu quero ressaltar é a difícil fronteira existente para qualificar e encaixar essa prática, demonstrando que há uma infinidade de possibilidades e graduações entre o legal e o ilegal. Como num paradoxo, a pirataria - que é tida e reconhecida como uma prática criminosa - é alimentada e paga pela propaganda legal e formal de diversas empresas, como, por exemplo, pela empresa Dell de computadores, ou da Loja de eletrodoméstico Ponto Frio, confirmando que o formal e o informal possuem uma relação de benefício-mútuo, de “mutualismo” e/ou de “interpenetração mercantis”. Conforme apontou Pinheiro Machado (2007) no seu estudo sobre as práticas mercantis, “o informal e/ou ilícito está alojado no setor formal e vice-versa” (IDEM, p.124).

De fato, a prática da pirataria está migrando das ruas para a internet.¹⁹ Porém, para se ter acesso a essa cultura livre – título de um famoso livro Lessig (2004), que critica a legislação da Propriedade Intelectual - e a todas facilidades que a web proporciona e viabiliza é necessário ter um computador com alta performance, memória, além de uma conexão banda larga, o que ocorre com somente cerca de 20 % dos domicílios brasileiros. É, portanto uma realidade distante para a maioria dos consumidores das classes populares que continuam adquirindo mídias digitais de forma ilegal, mediadas pela figura do camêlo.

Conclusão:

¹⁸ P2P (do inglês *peer-to-peer*, que significa par-a-par) é um formato de rede de computadores em que a principal característica é descentralização das funções convencionais de rede, onde o computador de cada usuário conectado acaba por realizar funções de servidor e de cliente ao mesmo tempo. Seu principal objetivo é a transmissão de arquivos e seu surgimento possibilitou o compartilhamento em massa de músicas e filmes. Fonte: <http://www.baixaki.com.br/info/192-o-que-e-p2p-htm> Acesso: 20/06/2010

¹⁹ Fonte: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR73361-6014,00.html> Acesso em 04/02/2009

Especificamente em relação ao mercado de software, ao contrário do que pensa o senso comum, o mercado informal favorece e reforça o mercado formal. Por exemplo, o uso do sistema operacional da Microsoft, o Windows, é beneficiado com a pirataria porque quanto mais pessoas usam o padrão Windows, maior é o efeito rede, o que o torna mais valioso e permite que a Microsoft receba monetariamente mais por ele. A pirataria vista como uma forte ação de marketing e como uma estratégia para aumentar as suas vendas. (Broersma, 2006) Assim esses programas tornam-se referência, criando também publicidade gratuita. Sem esquecer que, esse consumidor que adquiriu o referido software, ao entrar no mercado de trabalho, estará mais familiarizado e treinado para usar esta ferramenta. Trago a seguir um trecho do Diário do Campo, setembro 2008:

- Tu tem o photoshop? (*Programa proprietário mais usado para a edição de imagens, que tem um preço médio de R\$ 2.500,00)
- A versão CS4? São R\$ 15, 00
- É uma versão craquiada? (*Gíria para referir-se ao desbloqueio da instalação do programa)
- Claro, qualquer coisa traz aqui.

Neste sentido, é possível, para além de qualquer julgamento moral ou ético, ver a pirataria - quando focado em sua dinâmica social de consumo - como um exemplo de resistência. Essa leitura está ancorada na teoria das práticas cotidianas de De Certeau (2008), que demonstra como " as maneiras de fazer formam a contrapartida, do lado dos consumidores (ou dominados?), dos processos mudos que organizam a ordenação sócio-política." (IDEM, 2008, p. 41).

Assim, por R\$ 15 reais, conforme o exemplo acima, a maioria dos brasileiros passa a ter acesso a softwares caríssimos e avançados do primeiro mundo. A prática da pirataria possui, portanto, muitos ângulos para ser analisada. Entendemos que, longe de ser marginal ao capitalismo e ao desenvolvimento, a pirataria faz parte do mercado informal. Ver Pinheiro Machado, (2009), Comaroff (2006), Lins Ribeiro (2007) e é estruturante do mesmo. Esse mesmo "crime", pelo olhar de certos usuários, pode ser visto como uma fratura, pois a mesma tecnologia que não exclui desigualdades, abre brechas imprevisíveis que acabam promovendo a virtualização do

conhecimento e novas formas de sociabilidade e inclusão social. Ao refletir sobre os efeitos simbólicos (portanto culturais e sociais) da reprodução ilegal, planejadores e políticos levantam a hipótese de que o pirateador, assim como seus clientes, não reconhecem como legítimo o direito de propriedade intelectual.

Referências Bibliográficas

APPADURAI, A. *Modernity at Large*, Minneapolis, Londres: University of Minnesota Press, 2005

BARBOSA, Alexandre. *Cuidado, a internet está viva!* São Paulo: Ed. Terceiro Nome, 2005.

BOYLE, James. The Second Enclosure Movement and the construction of the public domain. *Law & Contemporary Problems*, Duke University, n. 66, winter/spring, 2003. Disponível em: <<http://www.law.duke.edu/pd/papers/boyle.pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2009.

BROERSMA, M. Estudo polêmico diz que pirataria de software favorece Windows. *IDG Now*, São Paulo, 13 set. 2006. Disponível em: <http://idgnow.uol.com.br/computacao_corporativa/2006/09/11/idgnoticia.2006-09-11.3554208066/IDGNoticia_view/>. Acesso em: 18 fev. 2009.

CADERNOS DE ESTUDO, Instituto de Estudos Socioeconômicos. *Acordo TRIPS: acordo sobre aspectos dos direitos de propriedade Intelectual*. Brasília: INESC, 2003.

CARTA de Porto Alegre – *Por um compromisso com a Inclusão Digital no Brasil*, Porto Alegre, 12/06/2006. Disponível em: <http://www.softwarelivre.org/news/6720>. Acesso em: 20/01/2009

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

COMAROFF, Jean y John L. *Violencia y lei en la poscolonia*, Buenos Aires, Katz Editora, 2006

FARIA, Vilmar. *Pobreza urbana, sistema urbano e marginalidade*. Estudos Cebrap, São Paulo, Brasiliense, (9): 129-51, 1974, Disponível em : http://www.cebrap.org.br/imagens/Arquivos/pobreza_urbana_sistema_urbano.pdf Acesso em 17/07/2010

FONSECA, Claudia *Família, Fofoca e Honra*, Porto Alegre, Ed. da UFRGS, 2002

_____. 2006 *Classe e a recusa etnográfica*. In: FONSECA, C.; BRITES, J. (orgs.), *Etnografias da Participação*, Santa Cruz do Sul, EDUNISC.

KOPYTOFF, Igor. *A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo*. In: APPADURAI, ARJUN. *A vida social das coisas*. Niterói, Ed. EDUFF, 2008.

KOVARICK, Lúcio. *Trabalho e vadiagem: a origem do trabalho livre no Brasil*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2004

LESSIG, L. *Free culture*. 2004. Disponível : <www.free-culture.cc/freecontent/www>.

MACHADO DA SILVA, Luis Antônio. *Da informalidade à empregabilidade: reorganizando a denominação do mundo do trabalho*, 2002 Caderno CRH, 37: 81-109. Disponível em: <http://www.cadernocrh.ufba.br/viewarticle.php?id=131>
Acesso: 12/07/2010

OLIVEIRA, Francisco. (2003). *Crítica à razão dualista*. São Paulo, Boitempo.

OLIVEN, Ruben. *Prefácio*, In: *Antropologia & Consumo*, LEITÃO, Débora e cols, Porto Alegre: AGE, 2006.

ORTELLADO, Pablo. *Por que somos contra a propriedade intelectual?*
Disponível em: http://www6.ufrgs.br/antropi/doku.php?id=contra_a_propriedade_intelectual#por_que_somos_contra_a_propriedade_intelectual. Acesso em: 21/02/2009

PINHEIRO-MACHADO, R. 2009 *Made in China*, Porto Alegre, Tese de Doutorado, UFRGS, 2009

PIRES, Lenin. *Esculhamba, mas não esculacha!* Dissertação de mestrado. Universidade Federal Fluminense, 2005

_____. *Deus ajuda a quem cedo madruga?* In: M. Grossi, M. Heilborn e L. Machado, *Antropologia e direitos humanos* 4, Blumenau, Nova Letra, 2006

RIBEIRO, Gustavo Lins *El sistema mundial no hegemônico y la globalización popular*, Brasília, 2007 Disponível em: <http://vsites.unb.br/ics/dan/Serie410empdf.pdf> Acesso: 12/07/2010

SCHWARTZ, Gilson reportagem: *Exclusão digital pode atrapalhar economia brasileira*. Disponível:

http://www.bbc.co.uk/portuguese/lg/noticias/2010/03/100316_brasil_impacto_pa_ra_cluster_cq.shtml Acesso: 12/07/2010

SOARES, Luiz Eduardo. *Juventude e violência no Brasil contemporâneo*. In: NOVAES, R. e VANNUCHI, P. (Org.) *Juventude e Sociedade: Trabalho, Educação, Cultura e Participação*. São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo, 2004.

TELLES, Vera e HIRATA Daniel. *Cidade e práticas urbanas: nas fronteiras incertas do ilegal, informal e ilícito*. Revista de Estudos Avançados da USP, vol. 21. no. 61, 2007

VIANNA, Túlio Lima. *A ideologia da propriedade intelectual: a inconstitucionalidade da tutela penal dos direitos patrimoniais de autor*. Revista da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, v.33, p.7-22, 2005. Disponível em: <http://www.ucpel.tche.br/direito/revista/vol6/08Ana.pdf>>. Acesso em: 12/02/2009

ZALUAR, Alba. *Exclusão e Políticas Públicas: Dilemas teóricos e alternativas políticas*. Rev. bras. Ci. Soc., São Paulo, v. 12, n. 35, 1997 . Disponível: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69091997000300003&lng=en&nrm=iso>. access on 19 July 2010.