

## **Ambientes Virtuais Livres Como Ferramenta Para a Cooperação em Produção Cultural Comunitária: o caso do II encontro nacional de produtoras culturais colaborativas<sup>1</sup>**

**Carlos Eduardo Falcão Luna**

Mestrando no programa de pós-graduação em extensão rural e desenvolvimento local da Universidade Federal Rural de Pernambuco

**Paulo de Jesus**

Doutor em ciências da educação pela Université Parias VIII. Professor titular do programa de pós-graduação em extensão rural e desenvolvimento local pela Universidade Federal Rural de Pernambuco

**Jader Ribeiro Gama**

Mestre em desenvolvimento sustentável no trópico úmido pelo Núcleo de Altos Estudos Amazônicos da Universidade Federal do Pará

### **Resumo**

O presente texto, centrado na temática da produção cultural colaborativa, teve sua elaboração orientada pela questão: os ambientes virtuais livres contribuem para a cooperação entre indivíduos e coletivos na execução efetiva de ações concretas no mundo real? Como objetivo, visou-se apresentar considerações analíticas em torno da experiência do II Encontro Nacional de Produtoras Culturais Colaborativas. Metodologicamente procedeu-se a análise de documentação e a sistematização de observação participante de alguns de seus autores. Os resultados indicam que plataformas como Corais e iTEIA, favorecem a cooperação entre indivíduos e coletivos em processos de planejamento, divulgação, execução e avaliação de eventos, seja no cotidiano do trabalho produtivo de indivíduos e coletivos. Além disso, indica-se experiências como aquela aqui analisada como estratégia de formação para a cooperação.

**Palavras-chave:** Cooperação; Produção colaborativa; Ambientes virtuais livres; Tecnologia social

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Desenvolvimento Regional e Local no XXVIII congresso brasileiro de ciências da comunicação.

## 1. Introdução

Tem-se na contemporaneidade que a autossustentabilidade a médio e a longo prazo configura-se, seja como estratégia, seja como um dos maiores desafios a serem enfrentados pelas organizações, especialmente aquelas lastreadas na economia social ou mais precisamente na Economia Solidária (BLANCK; JANISSEK-MUNIZ, 2014). Um sistema de financiamento coletivo ou colaborativo viabiliza a criação, a produção, a produção, enfim, de processos e produtos que estão completamente fora dos interesses da indústria dominante, sejam eles filmes, shows, teatro ou processos formativos (VALIATI, 2013).

Conceitos que cada vez mais tomam forma no mundo empírico de trabalhadores e trabalhadoras do campo da cultura, da comunicação, particularmente daqueles e daquelas que militam junto aos segmentos mais excluídos da sociedade, as camadas populares.

No Brasil, produção cultural colaborativa acontece em bairros periféricos e bairros centrais de médias e grandes cidades e pela segunda vez realizou-se um encontro nacional de Produtoras Culturais Colaborativas. Este segundo encontro centrou-se na temática em torno de Ambientes Virtuais Livres Como Ferramenta Para a Cooperação em Produção Cultural Comunitária. É sobre este segundo encontro que trata este texto, resultante de considerações analíticas orientadas para questões de tipo: : os ambientes virtuais livres contribuem para a cooperação entre indivíduos e coletivos na perspectiva da execução efetiva de ações concretas no mundo real? Objetiva-se, pois, apresentar considerações analíticas em torno da experiência do Segundo Encontro Nacional de Produtoras Culturais Colaborativas em resposta à questão acima formulada.

A metodologia da pesquisa que deu origem ao presente texto, tem seus fundamentos em autores tais como (Ferrari, 1973; Laville e Dione, 1999; Quivy e Campenhoudt, 2005). Influenciados por esses autores procedemos análises documentais, documentos estes disponíveis em sites apresentados no próprio texto, além da valorização de contribuições político-filosofico-conceituais de outros autores. O processo de produção do texto foi também favorecido pelo fato de um dos autores haver participado do II encontro nacional de produtoras culturais colaborativas e dos respectivos processos de construção da programação, cobertura, divulgação e avaliação, objeto maior da presente comunicação.

## 2. O II ENCONTRO

Este Encontro aconteceu entre os dias 19 e 21 de março, no Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA), na Universidade Federal do Pará (UFPA), localizada na cidade de Belém, Estado do Pará. O encontro teve como objetivo mapear os coletivos que utilizam a tecnologia social das produtoras culturais colaborativas no Brasil reuni-los, compartilhar experiências e metodologias e planejar ações em rede, além de definir o local do próximo encontro. O encontro ocorre de dois em dois anos, tendo sido o primeiro realizado em 2013, na chapada diamantina, no Estado da Bahia.

Tendo em vista que estes coletivos compartilham de uma cultura colaborativa, em que a cooperação, a autogestão e o apoio mútuo estão entre os ideais de atuação em seus respectivos territórios, o encontro não poderia deixar de ser construído, executado e registrado dentro desta perspectiva. Para tal, foram utilizados ambientes virtuais livres, que pudessem congrega os participantes em todo o Brasil, para que todos dividissem as tarefas, e conseguissem coordenar o encontro conjuntamente, ainda que não estivessem próximos fisicamente.

A primeira resolução foi mapear os coletivos, para saber de onde derivam, há quanto tempo atuam, quantos integrantes o compõem, se pretendiam comparecer ao encontro, qual contribuição mais efetiva poderiam dar (oficinas, apoio logístico, hospedagem solidária, apoio a cobertura, etc), quais as perspectivas e desafios de sua atuação cotidiana. A partir de então foram feitas sessões de reuniões *online*, com registros disponíveis em [corais.org/colaborativas](http://corais.org/colaborativas), para deliberar ações e acompanhar as tarefas estabelecidas.

No período mais próximo do encontro, começaram as inscrições *online* e planejamento da divulgação do evento. Durante o encontro, as inscrições presenciais, a transmissão *online* e a sistematização de algumas das rodas de conversa, também foram registradas nestes ambientes livres. A fase de pós-produção (*clipping*, emissão de certificados e principais registros) também foi realizada no âmbito destes ambientes virtuais.

A análise que se pretende desenvolver nos limites deste texto parece implicar na necessidade de caracterizar conceitualmente as produtoras culturais colaborativas e como atuam, enfatizando sua metodologia, o uso de *softwares* livres e ambientes livres de gestão de projetos (tecnológicos, acadêmicos, artísticos), além de trabalhar-se também o conceito

de cooperação e, finalmente, descrever a metodologia desenvolvida no II Encontro. Ou seja, apresentar elementos que favoreçam algum exercício de análise à luz do problema da pesquisa acima enunciado.

### **3. Tecnologia Social das Produtoras Culturais Colaborativas**

A tecnologia social das produtoras culturais colaborativas surgiu no fórum social mundial de 2005 em Porto Alegre, a partir de experiências de mídia livre, *software* livres e licenças livres, no entanto, foi no fórum social mundial de 2009, em Belém do Pará, que se pode sistematizar esta tecnologia, para ser utilizada em ações continuadas, e não só para o uso da mídia livre, mas também para a formação, execução de ações diversas e mesmo a sustentabilidade econômica dos coletivos e dos territórios em que atuam, através da economia solidária.

Em 2010 foi criada então a produtora cultural Colaborativa.PE, em Recife, em pleno funcionamento atualmente. Mais 26 produtoras afirmaram utilizar a tecnologia social no mapeamento para o encontro, entre estas estão, ONGs, OSCIPs, pontos de cultura, coletivos não formalizados e cooperativas. A tecnologia das produtoras culturais colaborativas, pode ser definida como:

espaços de inclusão digital em empreendimentos solidários, para o desenvolvimento de trabalho de comunicação comunitária e serviços de tecnologias livres à grupos culturais, artistas e instituições públicas, fazendo a reflexão sobre cultura livre e desenvolvimento local (CUNHA, GAMA, JATOBÀ, 2014, pp. 2-3).

Os projetos realizados pelos coletivos que adotam esta tecnologia social, tem trabalhado em contextos populares, tanto nas regiões metropolitanas quanto no interior do Brasil, desde as universidades até as comunidades ribeirinhas. Tentando empoderar os indivíduos a atuar em seus territórios com apropriação das tecnologias disponíveis e se viabilizando sobre uma lógica econômica mais justa e que de fato enfatize as potencialidades e abundâncias de cada localidade.

Consoante a esta premissa dois pilares demarcam a atuação das produtoras culturais colaborativas: o uso de tecnologias livres e a economia solidária. A primeira como pensamento político e ferramenta para a participação, auto gestão, autonomia e colaboração

nos processos, a segunda como pensamento político e ferramenta para a promoção do comércio justo e para sustentabilidade dos empreendimentos e das ações, através do preço aberto, das moedas sociais entre outras formas de solidariedade entre os participantes.

Ainda que os ambientes virtuais livres também sejam utilizados para os processos em economia solidária, como criação de banco comunitário, gestão de moedas sociais digitais, tabelas de oferta e demanda, neste artigo vamos focalizar as tecnologias livres as quais os ambientes virtuais livres estão inseridos.

#### **4. Tecnologias livres e ambientes virtuais livres**

Quanto a tecnologias livres e os ambientes virtuais livres parece importante discutirmos em que contexto tecnológico estão inseridos, quais são e como funcionam esses ambientes e quais ferramentas os mesmos proporcionaram para a concepção e realização do segundo encontro nacional de produtoras culturais colaborativas.

As tecnologias livres se caracterizam fundamentalmente pelos *softwares e hardwares* livres que são criados por desenvolvedores que criam seus próprios componentes eletrônicos e/ou ressignificam outros já existentes, ao criarem novos equipamentos, aqueles são programas, desenvolvidos por programadores que mantêm seu código-fonte aberto. Isto significa que outros programadores podem copiar e customizar estes *softwares* de acordo com suas necessidades. Esta condição, confere autonomia aos processos, pois os *softwares* proprietários não permitem customizações e precisam ser pagos a cada nova versão.

É no contexto dos *softwares* livres que estão inseridas as plataformas que serviram de suporte para a construção e realização do segundo encontro nacional de produtoras culturais colaborativas.

Ainda que os usuários, autônomo em suas possibilidades criativas e empoderados de outros *softwares* que foram utilizados, tivessem a liberdade de explorar outras ferramentas tecnológicas para contribuir com a construção do encontro, os dois ambientes comuns a todos os usuários foram a plataforma Corais ([www.corais.org](http://www.corais.org)) e a plataforma iTEIA ([www.iteia.org.br](http://www.iteia.org.br)).

Criado pelo Instituto Faber-Ludens em 2011, conforme pode ser consultado em <http://labculturadigital.org/2014/01/30/corais-plataforma-livre-para-criacao-colaborativa-de-projetos/> o Corais é uma plataforma que permite a realização de trabalhos colaborativos,

através de ferramentas como mapas mentais, questionários, textos colaborativos e tarefas, além de calendário, *chat* e repositório de imagens.

O iTEIA foi aprovado pelo programa cultura viva do Ministério da Cultura como pontão de cultura digital com o objetivo de ser um acervo virtual para catalogar a produção cultural do país e divulgar produtos e eventos culturais.

A primeira medida para o encontro foi mapear os coletivos que utilizam a tecnologia social das produtoras culturais colaborativas. A ferramenta utilizada foi a de questionários (ver <http://corais.org/colaborativas/node/81574>). A decisão sobre que questões deveriam estar contidas nos questionário foi decidida coletivamente, através de reuniões online.. A identidade visual, também foi construída de maneira coletiva, uma vez que se posta o código-fonte do desenho do corais, o mesmo pode ser continuado por qualquer pessoa. A programação, as informações sobre os certificados, avaliação e algumas etapas de pós-produção do evento, também foram realizadas pelo Corais<sup>2</sup>.

O iTEIA foi a plataforma principal para fazer a cobertura do evento e registrar a sua memória. Esta plataforma está estruturada em canais temáticos, em que a busca por canais facilita a visualização dos conteúdos. Para o encontro foi criado o canal colaborATIVAS ([www.iteia.org.br/colaborativas](http://www.iteia.org.br/colaborativas)) que abrigou a promoção do evento (<http://www.iteia.org.br/jornal/inscricoes-abertas-para-o-ii-encontro-nacional-das-produtoras-culturais-colaborativas>), produção de imagens (<http://www.iteia.com.br/imagens/apresentacao-produtoras-ii-encontro-nacional-pccs>) e transmissão de áudio (<http://iteia.org.br/jornal/inicia-transmissao-ii-encontro-das-produtoras-culturais-colaborativas-2015>).

Observamos os processos coletivos que foram operacionalizados através destes ambientes virtuais. Passemos agora para analisar com qual noção de cooperação estamos trabalhando e qual arcabouço teórico nos ancorou para dar conta dele, buscando trazer um referencial para o sentido colaborativo dos processos relatados.

## 5. Noção de cooperação

Nos processos colaborativos a noção de cooperação pode ser uma pista para compreender teoricamente a natureza desses processos em seu significado social. Indagações são muitas: o que se entende por cooperação? Ou qual a abordagem adotada

---

<sup>2</sup> Conforme pode ser verificado em [www.corais.org/colaborativas](http://www.corais.org/colaborativas).

em torno de cooperação? e quais as dinâmicas sociais de cooperação? o que motiva as pessoas a cooperarem e com que objetivos elas se unem em empreendimentos<sup>3</sup> colaborativos?

Jesus e Tiriba (2003) pontuam que do ponto de vista semântico o termo cooperação significa: o ato de cooperar, operar simultaneamente, trabalhar em conjunto, colaborar. No entanto, eles assinalam que, no mundo do trabalho, cooperar significa aceitar a divisão técnica do trabalho para que a produção num esquema de linha de montagem, por exemplo, se concretize e favoreça a produtividade. A cooperação, assim sendo, é condição *sine qua non* para o desenvolvimento industrial, para não dizer capitalista. É quando os autores aqui citados distinguem a cooperação compulsória, obrigatória, aquela se se processa no chão de uma fábrica, por exemplo e a cooperação livre, voluntária (JESUS e TIRIBA, 2003, pp.49-55) Parece, pois, que se pode afirmar que a cooperação que se processa e se pratica nas situações de tecnologias livres e ambientes virtuais livres é a cooperação voluntária, livre, espontânea a partir de motivações pessoais e coletivas.

Do ponto de vista da cooperação voluntária, podemos destacar a predisposição de agir e trabalhar coletivamente, aceitando a divisão técnica de trabalho, e também a representação de uma visão de mundo. No que concerne a cooperação compulsória, o atores sociais se associam por uma sensação de enquadramento e segurança em uma sociedade competitiva. Aos poucos a visão individualista e materialista se pulveriza na visão de mundo das sociedades, relegando a cooperação ao plano do instrumental. A partir desta visão, o que motivaria os indivíduos a cooperar?

Na resposta a esta questão, surgem duas perspectivas. Uma que diz que o interesse do indivíduo pela ação coletiva só se manifesta quando ele vislumbra algum ganho individual a partir deste empenho colaborativo, e outra que radicaliza a ideia de que o homem tem se tornado cada vez mais pautado por seus próprios interesses, e a princípio indisposto a entrar em qualquer ação coletiva que não seja de interesse direto.

Quaisquer que sejam as motivações, a cooperação é condição fundamental para o sucesso de um investimento ou concretização de ideia coletiva. Trazendo para o contexto das produtoras culturais colaborativas, seja para realiza ações em seus territórios ou para a

---

<sup>3</sup> Aqui aplicamos termo 'empreendimentos' não no sentido estritamente econômico, mas no sentido amplo da palavras que não necessariamente implica em empreender economicamente, mas empreender como investir em uma ideia ou em uma ação.

concepção e realização do encontro da rede de coletivos, esta é uma condição fundamental, a qual as ferramentas elencadas na seção anterior podem ser um estímulo e suporte.

Desta maneira se pode trazer a cooperação para o plano da construção de um capital social, definido por Abramovay (2000), como: “instrumento para a solução dos dilemas da ação coletiva” (p.5), em que “a cooperação supõe alguma forma de pressão, constrangimento, em suma, daquilo que a sociologia chama controle social” (idem). Ou seja, a coletividade se apropriando de seu objetivo de vida e de luta, buscando com apoio mútuo a complementaridade para ações complexas e difíceis de serem pensadas e executadas individualmente. Nesta mesma direção, evocam-se aqui Lionel Monnier e Bernard Thiry que em 1997 afirmavam que

Convém [...] reconhecer uma dimensão potencial de interesse geral a todas as entidades sócio-econômicas cuja organização interna evidencia condições para suscitar, facilitar ou provocar uma evolução comportamental de seus membros pela regressão relativa de comportamentos puramente individualistas [...] (MONNIER; THIRI, 1997, p. 20 – tradução livre).

Assim, tem-se a cooperação como um grande instrumento na viabilização da autosustentabilidade das iniciativas de produção cultural comunitária também chamadas produção cultural colaborativa.

## **6. Conclusão**

Retomando o problema de pesquisa, proposto na introdução: os ambientes virtuais livres contribuem para a cooperação entre indivíduos e coletivos na perspectiva da execução efetiva de ações concretas no mundo real? Podemos afirmar que as plataformas Corais e iTEIA, foram fundamentais no processo de construção do segundo encontro nacional de produtoras culturais colaborativas. Através de suas variadas funcionalidades, os atores do processo puderam participar de todas as etapas, estimulando a cooperação de várias pessoas em prol do objetivo da realização do evento.

Do ponto de vista que a cooperação seria a união de indivíduos em torno de um objetivo comum, uma ação pontual ou a gestão coletiva de empreendimentos solidários, observamos que as diversas ferramentas utilizadas nas duas plataformas, podem facilitar diversos processos, conforme se pode averiguar sobre a própria experiência de todos os



coletivos que participaram do encontro em seus respectivos territórios. A cooperação aí vivenciada parece que significou o respeito, a valorização da contribuição de cada participante, como postura individual e coletiva, a partir do que se processava o desenvolvimento do empreendimento dos participantes. Motivado (a) cada participante pelo desejo de superação, pela crença em seu potencial e no potencial do coletivo.

Os principais desafios no uso destas plataformas, seriam animar as pessoas a utilizá-las e capacitá-las para criar as condições de uso das ferramentas pois só assim se apropriarão devidamente e tomarão parte dos processos com empoderamento que os torna sujeitos da cooperação. Sobre a noção de animador ou animadora comunitária Jesus (2003) coloca que este ator social deve exercitar a paciência epistemológica e ter característica de eterno aprendiz no processo.

Com estas premissas é que uma cultura colaborativa pode ser possível, e as ferramentas das novas tecnologias da informação podem ser apropriadas para otimizar a cooperação, conforme o caso do segundo encontro nacional das produtoras culturais colaborativas e das experiências destes coletivos pelo Brasil. Resta considerar efetivamente os desafios de incluir e empoderar mais indivíduos para que se sintam capacitados e estimulados a cooperar.

## 7. Referências

ABRAMOVAY, Ricardo. **O capital social dos territórios: repensando o desenvolvimento rural**. Revista Economia Aplicada, número 2, vol.IV: pp.379-397, São Paulo, 2000.

DIONE, Jean; LAVILLE, Cristian. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Artmed, Porto Alegre, 1999.

FERRARI, Alfonso Trujillo. **Metodologia da Ciência**. Campinas 1973.

FILHO, Isaac Fernando Ferreira. LUNA, Carlos Eduardo Falcão. **Práticas colaborativas em torno do comum: estudo de caso do movimento concha ativa**. Revista Lugar Comum, n.43, pp.85-95, Rio de Janeiro, 2015.

JATOBÀ, Pedro Henrique Gomes. **Desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem e gestão colaborativa: Casos de cultura solidária na economia criativa.** Mestrado (Dissertação) em Desenvolvimento e Gestão Social da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

JATOBÁ, Pedro. VILUTIS, Luana. **Produtora cultural colaborativa: tecnologia social para a sustentabilidade da cultura local.** Expoidea, Recife, 2010.

JESUS, Paulo de; Tiriba, Lia. Cooperação. In: CATANI, David (Org.). **A Outra Economia.** Editora Veraz, Porto Alegre, 2003. pp.49-54.

JESUS, Paulo de. Desenvolvimento Local. In: CATANI, David (Org.). **A Outra Economia.** Org. Antônio David Catani. Editora Veraz, Porto Alegre, 2003. pp.72-75.

MONNIER, Lionel et THIRY, Bernard. Architecture et dynamique de l'intérêt general. In: MONNIER, Lionel et THIRY, Bernard. **Mutations structurelles en intérêt general.** Paris: De Boeck Université, 1997.

QUIVY, Raymond; CAMPENHOUDT, Luc Van. **Manual de investigação em ciências sociais.** 4 edição. Gradiva, Lisboa, 2005.