

Mercado de trabalho: a terceirização dos robôs

GILSON SCHWARTZ

I. MAKERS X FAKERS

■ A economia virtual tem sido louvada como o alvorecer de uma nova era de convergência entre a liberdade econômica e a diversidade cultural, propiciando novas formas de engajamento social e abrindo os horizontes da inovação tecnológica, do empreendedorismo e da criatividade. A versão mais recente dessa utopia é o movimento “maker” (literalmente “fazedores”).

A liberdade criativa e a apropriação coletiva das novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) chegaria nessa terceira onda de inovação na economia pós-industrial em rede ao ponto de dispensar a manufatura para colocar nas mãos de cada indivíduo o que antes parecia destinado à automação. Em sua versão 3.0 (depois do email e da blogosfera), a vida digital dispensa os robôs. Ou poderíamos dizer que os robôs são terceirizados, dispersos, colocados à disposição de cada criança, jovem ou adulto capaz de substituir o chão de fábrica pela sala de estar, pela garagem ou jardim.

O “Instituto de Tecnologia de Massachusetts” (MIT) foi desde sempre o celeiro dos principais discursos de apologia a uma “vida digital”, desde que há 20 anos Nicholas Negroponte publicou “Being Digital” (1995). O líder do “Media Lab”, um centro de iniciativas norte-americanas patrocinadas por empresas globais, foi pioneiro ao defender a ideia de que a vida digital cria uma convergência, uma sobreposição e mesmo um desfocar de fronteiras anteriormente definidas como real e virtual, profissional e amador, trabalho e lazer, mundo corporativo e mundo da vida.

Definições simples, como estar dentro ou fora de algo, fazendo ou não parte de algo maior, ser a favor ou contra qualquer coisa ... todos esses dilemas estão sujeitos a uma nova interpretação ditada pela expansão da nossa “inclusão digi-

tal”. Todas as coisas se misturam digitalmente em escalas nunca vistas. Trabalho e domicílio, leitor e autor, educação e entretenimento, observador e conteúdo, mercado e intimidade seriam a partir dessa nova era momentos de um mesmo processo irreversível, incontrolável e totalmente aberto.

No lugar do “Big Brother”, o capitalismo digital e criativo seria portanto o momento inicial do alvorecer de uma “big brotherhood”, uma irmandade digital horizontal e libertária, terreno sem fronteiras nem relevos, propício à reiteração contínua de um “mundo plano” em que uma criança pode tornar-se um empreendedor apto a criar e gerenciar seus próprios robôs.

Em poucas palavras, frente à herança de um capitalismo recorrentemente travado por lutas sindicais e *lobbies* corporativos, marcado pela grande indústria em escala global, consumidora ela mesma de recursos naturais finitos e não-renováveis, o capitalismo digital seria leve, distribuído, democrático.

No lugar do capitão de fábrica, do gerente administrativo ou do diretor de inovação passaríamos a viver numa sociedade em que a criação e gestão de robôs estariam ao alcance de qualquer criança devidamente alfabetizada nas linguagens das máquinas. Nesse capitalismo marcado pela terceirização dos robôs, o capital desaparece e a reprodução social torna-se um videogame.

Opiniões semelhantes foram desenvolvidos por gurus da convergência digital como Yochai Benkler em “The Wealth of Networks” (2006), Henry Jenkins em “Cultura da Convergência” (2006) e Chris Anderson em “A Cauda Longa” (2008). Os primeiros dez anos da suposta “convergência digital” criaram portanto uma utopia global de empoderamento por meios digitais. Paradoxalmente, uma vez instalada essa agenda, eclodiu a mais intensa crise financeira e produtiva da história do capitalismo.

Desde 2008, o “ser digital” tem sido mais frequentemente associado a processos de dominação, ocultamento, violação da privacidade, monitoramento ostensivo e extensivo. Destacam-se episódios de revelação de controles e programas governamentais de espionagem e manipulação de bases de dados gigantescas (“Big Data”, “Wikileaks” e deslocamento/mascaramento da esfera pública sob a forma de “redes sociais” e “mecanismos de busca” como Facebook, Google e correlatos, em íntima associação com o controle centralizado dos fluxos de informação por governos).

Qual o sentido da promoção do movimento “maker” nesse contexto em que a utopia da informação livre fica à sombra de uma distopia emergente, marcada pela falibilidade dos sistemas inteligentes de automação da especulação financeira, de formação de identidades sob controle e efetiva concentração sem preceden-

tes dos oligopólios globais nas indústrias da mídia e das telecomunicações? Seria o movimento “maker” a rigor uma operação de alienação ainda mais profunda e inconsciente, uma falsificação digital ainda mais glamorosa, mais “faker” do que “maker”?

É interessante percorrer os sentidos assumidos pela palavra “faker” ou “fake”. Em inglês, “fake” é algo falso, o “faker” é portanto um enganador, um charlatão, um estelionatário ou alguém que oculta sua real identidade (“fake” é um termo usado para denominar contas ou perfis usados na internet para ocultar a identidade real de um usuário). É também o nome de guerra adotado por um notório campeão sul-coreano de e-sports (Lee “Faker” Sang-hyeok), segundo a Gamepedia (<http://www.gamepedia.com/>).

Segundo o Urban Dictionary, “faker” é alguém que diz que vai “ficar” com alguém ou levar alguém a um lugar e sempre cai fora na última hora (<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=faker>). Em suma, a palavra associa-se ao universo do jogo digital, mais frequentemente como fraude, impostura e ocultação.

Após duas décadas de propaganda, as questões políticas e econômicas subjacentes à defesa da convergência tecnológica como uma porta de entrada para a liberdade de expressão e emancipação econômica ainda são muito negligenciadas, apesar das evidências em contrário (especialmente depois do *crash* financeiro mundial em 2008), tais como a prevalência de vigilância global de dados em benefício de interesses comerciais, a emergência do “precariado” (Standing, 2014) e outros efeitos perversos de “ser digital”, como a apropriação privada das atividades off-line relevantes pela captura da atenção (e portanto do tempo) dos cidadãos, gerando formas espetaculares de manipulação e comercialização das suas inclinações políticas e identidades culturais.

Estamos condenados pela internet a ser os novos “makers” ou a utopia produtivista não passa de mais uma encarnação da alienação “faker” que constitui desde sempre o fundamento sem fundo da organização social capitalista?

A revista “Wired”, espaço privilegiado de iconificação do “ser digital” (e sempre uma tribuna especial para as ideias de Nicholas Negroponte), tem desempenhado um papel importante na consagração do “maker” como novo ícone. Novamente é Chris Anderson quem atua como porta-voz midiático e espetacular da nova onda. Em “Makers” (2012), Anderson afirma que “nascemos makers”. Bastaria observar a “fascinação das crianças com desenhos, blocos, Legos e artefatos”. Muitos de nós vamos reter esse “amor” em nossos hobbies e paixões, muito além das oficinas e garagens. Para Anderson, trata-se da alvorada de numa

nova revolução industrial. Com menos moderação, Mark Hatch publicou o “Manifesto Maker” (2013).

Segundo a Wikipedia, vivemos no Brasil um processo semelhante. Eventos que mobilizam “grupos de pessoas que usam controladores” como “Arduino Day”, “Campus Party”, “Flisol” e outros seriam a representação dessa nova onda. A Fundação Lemann tem sido especialmente ativa nessa perspectiva de promoção do movimento “maker” em escolas e espaços de aprendizagem informal (Paulo Blikstein, do MIT, é um dos principais líderes intelectuais da iniciativa patrocinada pelo empresário Jorge Paulo Lemann, o indivíduo mais rico do Brasil). Para o “ProgramaÊ”, iniciativa patrocinada pela Fundação Lemann, “qualquer pessoa pode criar, prototipar, produzir, vender e distribuir qualquer produto” (<http://makers.net.br/>).

Em 2013 a Intel entra para apoiar o movimento Maker lançando o GALILEO3, com processador feito pela companhia, e compatível com a plataforma de desenvolvimento do “Developer Board Arduino”. A Wikipedia repete o mantra de que “com a chegada e popularização de tecnologias de construção super sofisticadas como a impressão 3D e os microcontroladores como o Arduino, o Movimento Maker pode ser apenas o início de uma revolução industrial de proporções gigantescas e bastantes profundas para nossa sociedade”. Em suma, ao contrário das revoluções industriais ocorridas entre o final do século 19 e o início do século 20, que desorganizou o sistema de poder e a economia política em escala internacional, dessa vez a mudança profunda vem para reforçar o poder econômico de corporações já existentes e a hegemonia tecnológica e cultural dos centros já estabelecidos nos Estados Unidos, como parte de estratégias de reafirmação da ordem mundial por meio do “soft power” distribuído em sistemas educacionais.

Como no período inicial da revolução industrial, no entanto, é o trabalho infantil que novamente parece condenado a levar a transformação social profunda a cabo, supostamente em benefício de cada indivíduo e da sociedade como um todo. E ao contrário da automação clássica, pode-se dizer que dessa vez a própria robotização é terceirizada.

2. ECONOMIA DIGITAL E TERCEIRIZAÇÃO DA CRIATIVIDADE

■ A convergência entre “inclusão digital” e uma nova esperança na força criativa dos indivíduos tornou-se comum tanto a pensadores liberais que fazem a apologia do sistema capitalista (como Richard Florida (que celebra a emergência da “classe criativa” em sua obra de 2002) quanto teóricos de um novo marxismo autono-

mista (destacam-se os italianos que redefinem os horizontes do capitalismo a partir do “trabalho imaterial” ou “pós-fábrica”, como Maurizio Lazzarato e Antonio Negri em sua obra de 2001).

Há um solo comum às abordagens que se apresentam como antípodas: trata-se de uma convergência entre trabalho e lazer, o consumo fora da fábrica e do controle industrial torna-se parte produtiva do sistema econômico.

É o fim da classe operária, substituída por uma massa intelectualizada que consagra a convergência entre capital e conhecimento. A criatividade humana individual torna-se a força motriz na vanguarda do desenvolvimento econômico e o principal motor produtivo. O trabalho contemporâneo torna-se desse modo um processo de auto-exploração¹. Uma combinação da perspectiva radical com a ultraliberal compõe o discurso de movimentos na periferia do sistema.

Tropicalizado, o discurso da convergência digital no mundo do trabalho que se confunde com a auto-realização de uma vontade livre serve muito bem ao projeto de tornar o Brasil um importante espaço de consumo global no rescaldo da privatização do setor de telecomunicações.

Visto a partir da periferia do sistema capitalista global, há uma tendência real para a emergência de uma cultura participativa liderada pela convergência digital?

Quais são os protagonistas sociais do novo quadro da participação política? Qual é o papel das culturas populares e dos ativistas na promoção dessa convergência entre uma ideologia participativa e a pregação em torno de um novo modelo pós-fábrica que, aparentemente, nos leva para além do dualismo estrutural entre Centro e Periferia, Capital e Trabalho, Estado e Mercado?

Será que o paradigma do MIT confirmado pela geopolítica da dominação econômica da internet e pelo controle corporativo das infraestruturas de telecomunicações permitem de fato a emergência de uma nova confiança na apropriação da renda e na criação de riqueza em um mundo sem barreiras ao empreendedorismo e à capacitação contínua e descentralizada? Será que a juventude, beneficiando-se destas tecnologias convergentes via “start-up-ismo”, “ativismo” e a ocupação libertária de novos espaços públicos pode assumir um protagonismo que desembocará numa “primavera política global”?

Há um movimento sem freios de investimento público, privado e do terceiro setor numa cultura participativa cujo resultado seria um novo potencial de inclusão social na periferia. De acordo com Jenkins em seu relatório seminal

1 Cf. Brouillete, S., Creative Labor, in *Meditations*, Journal of the Marxist Literary Group, Volume 24, n.2, Marxism and Literature Revisited, consultado na versão online em 5 de Junho de 2015 (<http://www.mediationsjournal.org/articles/creative-labor>).

para a Fundação MacArthur (2009), uma cultura participativa é “uma cultura com relativamente poucas barreiras à expressão artística e engajamento cívico, um forte apoio para criação e compartilhamento de criações de uma pessoa, e algum tipo de orientação informal pelo qual o que é conhecido pelo mais experiente é repassado para os novatos”.

Este ponto de vista está claramente relacionado com a perspectiva econômica neoliberal da “riqueza das redes” como um grande avanço para a redução de barreiras à entrada nos mercados, sob o impacto da economia pós-industrial da informação em rede.

“Produção de conhecimento compartilhada” é um dos principais mantras que levariam a uma nova prosperidade apoiada por uma tecelagem afetiva de conexões culturais para compensar a precariedade das relações de trabalho, a escassez de trabalhadores qualificados e a volatilidade das finanças, enquanto a renda e a concentração de riqueza estão continuamente em ascensão desde o início dos anos 80².

A desvantagem de “ser digital” fica convenientemente mascarada pela criação de oportunidades, tais como capacitar os indivíduos a participar dos “commons”: de acordo com Jenkins, um crescente corpo de estudos “sugere potenciais benefícios dessas formas de cultura participativa, incluindo oportunidades de aprendizagem *peer-to-peer*, uma nova atitude para com a propriedade intelectual, a diversificação de expressão cultural, o desenvolvimento de competências valorizadas no mercado de trabalho moderno, e uma concepção mais poderosa de cidadania”.

Este mesmo discurso foi adotado e adaptado para atender os desafios de inclusão social na periferia econômica do sistema capitalista. No Brasil, o movimento “Fora do Eixo” foi criado no final de 2005 por produtores culturais das regiões Norte, Sul e Oeste e tem sido demarcada afetivamente como uma forma alternativa de participação para o sucesso na música e na arte.

O “Fora do Eixo” foi muitas vezes retratado como um exemplo de formas de expressão emergente entre os setores marginalizados da sociedade brasileira, como um projeto focado em desafiar a grande indústria de mídia estabelecida ao defender novos modelos de negócios. Esta experiência se encaixa perfeitamente na vertente estética e etnográfica contemporânea que valoriza a convergência di-

2 Trabalhos mais recentes como as obras de Piketty (2013) e Atkinson (2015) tornam incontornável a constatação de que foi justamente ao longo das duas décadas de implementação da utopia liberal-digital que mais se acentuaram os desequilíbrios na distribuição de renda, riqueza e oportunidades de investimento em todo o mundo. O processo tornou-se ainda mais acentuado após a crise de 2008.

gital entre ideologias participativas pós-coloniais e os desafios artísticos e políticos imaginados para a crise da representação.

Descrito no site da Fundação P2P como uma “colaboração entre produtores de Cuiabá (Mato Grosso), Rio Branco (Acre), Uberlândia (Minas Gerais) e Londrina (PR), com o objetivo de estimular a circulação de projetos musicais, troca de tecnologia de produção e o comércio de produtos”, o “circuito” reverbera esse quadro típico dos estudos culturais que tem sido definido como “virada etnográfica” na arte contemporânea.

Na medida em que a rede “Fora do Eixo” cresceu em escala e alcance regional, iniciativas como o “Cubo Card” – um sistema de moeda complementar girando em torno de serviços culturais – afinal resultou numa autêntica fraude financeira. A rede cultural “alternativa” tornou-se alvo de críticas, seus principais dirigentes foram acusados de sexismo e sua agência de notícias, “Mídia Ninja”, depois de emergir como uma das principais fontes “alternativas” de informações relacionadas com os protestos de rua no Brasil durante junho de 2013, caiu num relativo descrédito.

O “Fora do Eixo” propunha uma economia política capaz de abrir horizontes de monetização a partir de um novo modelo de sindicalização de produtores culturais fora do eixo São Paulo – Rio de Janeiro, levando assim os artistas a “produzir em uma escala sustentável, enfatizando o contato direto entre produtores de todos os estados brasileiros, por meio de uma rede de informações e sob a lógica de que juntos podemos conseguir mais”³.

Em tese, essa nova economia política de projetos culturais alternativos no Brasil, amparada no potencial supostamente libertário das redes digitais, permitiria alavancar política e financeiramente as relações com iniciativas do governo federal no campo do patrocínio cultural, assim como garantir a sustentabilidade dos movimentos alternativos ou utópicos no contexto das organizações de base criada por uma classe média emergente.

É importante notar que a paisagem política brasileira tem sido marcada desde os anos 60 por movimentos culturais anti-hegemônicos que se proclamam arautos do “novo”. Da educação (Paulo Freire) à indústria do cinema (Cinema Novo), da economia (Estruturalismo) à música (Tropicalismo), os anos 60 foram marcados por uma onda de perspectivas pós-coloniais que foram brutalmente esmagadas pelo regime militar (1964-1984). O “novo” *ethos* participativo digital coincide com a democratização do Brasil nos anos 90, quando ocorre a estabiliza-

3 Cf. http://p2pfoundation.net/Fora_do_Eixo. Consultado em 5 de junho de 2015.

ção de preços e o surgimento de uma nova classe média, um mercado de consumo de massa para o consumo de bens eletroeletrônicos e potencial de ampliação da oferta de serviços sobre uma infraestrutura de telecomunicações privatizada.

Esse processo de democratização e estabilização econômica que se consolida entre 1984 e 1994 levou a um interesse renovado por este legado político e cultural reprimido. Houve uma recuperação da cultura política brasileira assim como de doutrinas econômicas nascidas de uma reciclagem da agenda quase-revolucionária dos anos 60 que inspirou a proposição de “novos” valores e práticas republicanas.

A identidade cultural e ideológica do hacktivismo brasileiro tem sido precisamente descrito como mais uma demonstração de que “não é por meio de forças estabelecidas e tradicionais que a política irá reinventar-se e reforçar-se, mas é mais provável que o seja através da ação de um grupo social que vamos chamar de tecno-ativistas, cujo objetivo é construir novos territórios para causas sociais comuns tecnologicamente mediadas” (Savazoni e Silva, 2012).

A adoração do “Novo” não é novidade no Brasil... O *Zeitgeist* brasileiro parece o eterno retorno da celebração do “Novo Mundo” desde os tempos coloniais – como uma “visão do paraíso” (Sergio Buarque de Holanda) e, mais recentemente, até mesmo de um “novo povo” que levaria a uma nova civilização (Darcy Ribeiro). A “Nova República” foi fundada por duas vezes no século 20 (depois do golpe de 1930 e após o início da redemocratização em 1984). A campanha presidencial de 2014 também trouxe as “novas políticas” para a ribalta (ao contrário dos métodos corruptos do populismo tradicional, teríamos finalmente chegado à hora e à vez das redes sociais como espaço supostamente mais legítimo de formação da opinião pública). O próprio governo disseminou insistentemente a hipótese de estar em gestação uma “nova matriz macroeconômica” – até que foi inevitável submeter-se a um ajuste macroeconômico de perfil recessivo e tradicional, ao modo e ao gosto do *mainstream* financeiro ortodoxo após o fechamento das urnas. Nada de novo, portanto.

Ou seja, “plus ça change, plus c’est la même chose” ... como é o epíteto de Lampedusa (“quanto mais as coisas mudam, mais elas permanecem as mesmas”). Em nenhum lugar este fascínio foi mais proeminente após o processo de democratização do que na esfera de políticas públicas culturais, especialmente no campo da chamada “inclusão digital”.

Dadas as mudanças apenas marginais no modelo de política econômica e de desenvolvimento (uma questão que não pode ser totalmente discutida neste artigo), talvez o entusiasmo com uma nova esfera cultural, aberto a organizações de base, a uma reconstrução de baixo para cima de representação tenha sido colocada

no centro do discurso ideológico do Partido dos Trabalhadores, especialmente após a nomeação de Gilberto Gil para o Ministério da Cultura (2003-2008). Este assumiu a “cultura digital” como espaço principal para a promoção de lideranças comunitárias, voltadas a uma produção cultural popular muito em sintonia com a “virada etnográfica” em arte e com o “hacktivismo” que está na essência do movimento “maker”.

Os resultados desta “nova” abordagem para as políticas públicas na área da cultura digital é resumido por Savazoni e Silva (2012) como o surgimento de quatro redes brasileiras que representam “a expressão do Zeitgeist brasileiro relacionado à Cultura Digital”, que está conectado a “movimentos globais contemporâneos”: *CulturaDigital.Br*, *Transparency Hacker Network*, *MetaReciclagem* e *Fora do Eixo*.

Estes movimentos têm três características em comum, segundo Savazoni, Silva (2012):

- eles resultam de uma ideologia à parte das estruturas partidárias, sindicatos ou movimentos sociais que surgiram nas últimas três décadas (como o Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra – MST – ou mesmo grandes associações de luta por direitos sociais e humanos), eles são uma espécie de força conectada e fortemente influenciada pela utilização das novas tecnologias de informação e comunicação, não podem sequer ser chamados de organizações no sentido sociológico tradicional,
- eles não estão ligados a filiações ideológicas rígidas uma vez que “a sua marca é a ação”, são “ideologias de prática”, supostamente inspirados pela esquerda libertária, promovendo uma forte ligação com o movimento anti-globalização (que se espalhou no final de 1990 e da década de 2000, sobretudo no “Fórum Social Mundial”),
- eles expressam a formação de uma “Cultura Digital”, com base na recombinação e colaboração que produziu um curto-circuito na economia, artes, mídia e, é claro, na política (são portanto tecnoativistas que impõem uma radicalização da política e da democracia contra interesses econômicos e as vacilações da representação política tradicional.

Estes movimentos seriam assim “redes cooperativas e comunicativas do trabalho social”, tal como definido por Michael Hardt e Antonio Negri em “Multidão” (2001). Em suma, estas redes teriam a capacidade de inventar “colônias livres dentro da sociedade de controle”.

Savazoni e Silva destacam que “organizadores destas redes de produção imaterial tornaram-se co-gestores de políticas em várias esferas de governo” – uma proposição que paradoxalmente está em contradição direta com sua representação dessas redes conectadas globalmente como autônomas, libertárias, avessas à política partidária e às formas tradicionais de representação política e artística.

Como afirma o líder do “Fora do Eixo”, Pablo Capilé (curiosamente ele manteve-se contínua e incontestavelmente o único líder e porta-voz do “movimento” ao longo de todos esses anos), a rede surgiu como um “movimento social”, sem estatuto jurídico claro, mas disposto a discutir o comportamento além da cadeia produtiva da indústria da música: “Buscamos, em vez de produtores, coletivos que querem discutir dentro desse movimento social. O projeto “Fora do Eixo” trabalhou para organizar o terceiro setor, a compreensão de que a partir do movimento ligado à música, podemos compreender melhor o sentido antropológico de cultura, que não era só do mercado, mas foi comportamental. O circuito aparece no meio dela”. (Capilé, 2010)

Exagerando o papel e o impacto deste “coletivo”, Savazoni e Silva destacam que o “Fora do Eixo” é hoje “uma expressão brasileira política e cultural com alcance nacional e de grande reputação” (cerca de 2 mil membros em organizações locais e nacionais), levando uma transição de “coletivos de música” para “coletivos de tecnologia social”.

Existe uma tendência contínua e abrangente para reduzir a diferença entre “rede social para a melhoria da sua carreira artística e as redes sociais como um projeto de arte em si mesmo”, uma tendência característica do entendimento contemporâneo do conceito de “celebridade” (Troemel, 2013). De acordo com Troemel, a “arte após as mídias sociais” é “paradoxalmente a rejeição simultânea e a reflexão da lógica capitalista”. Estes dois acontecimentos não são conciliáveis porque “cada um contém partes da outra”.

Não demoraria muito para que “dissidentes” soassem o alarme: a estratégia do “Fora do Eixo” tem sido continuamente criticada como uma “retórica apocalíptica confusa”, que no final das contas tem como objetivo criar apenas uma nova forma orgânica de integração no mercado capitalista (Argüelles, 2012).

Essa percepção vai contra uma abordagem predominantemente acadêmica, pós-estruturalista para a “multidão” criativa que prevalece entre os apoiadores do “Fora do Eixo”, como Savazoni, Silva (2012) e Barcellos (2012), que insistem na ideia de que estariam em jogo processos de resistência conformados por organizações contra-hegemônicas que implementam “práticas alternativas de organização”. O artista “fora do eixo” seria uma espécie de “maker” artístico, apro-

priando-se da mais capitalista das tecnologias para gerar a mais anti-capitalista das utopias.

Em 2013, o Brasil ficou em terceiro lugar no Facebook, e em seu auge o Orkut era majoritariamente dominado por usuários brasileiros. Hackers brasileiros e hooligans digitais têm também um recorde notável no ativismo global e no cibercrime tupiniquins, o Second Life tornou-se uma bolha de marketing e ícone cultural também. Mundos virtuais e plataformas de redes sociais chegaram para delimitar práticas que vão muito além da diversão e do entretenimento industrial, abrindo oportunidades de ativismo e um novo imaginário para a política de construção de identidades coletivas, como visto nas manifestações de rua de junho de 2013 ou no fenômeno virtual "Huebr" que afetou redes sociais e jogos online.

Esta diversidade subjacente da presença virtual brasileira não é ressaltada por aqueles que pretendem produzir evidências do “Fora do Eixo” como um grande fabricante de mudança no reino da “cultura digital”. Políticas públicas de promoção da cultura digital brasileira também deve ser discutidas em uma perspectiva histórica, a fim de compreender plenamente o motivo de seu fracasso após o fim do mandato de Gilberto Gil à frente do Ministério da Cultura no governo Lula.

Há um paralelismo entre a acomodação implícita ao movimento “maker” e a proposta de inclusão social orgânica que mascara uma terceirização da criatividade em movimentos como o “Fora do Eixo”. Tudo muda para que tudo fique exatamente como está. O educador autônomo e libertário, armado com as tecnologias de última geração, dá as mãos ao artista independente e alternativo, que acredita num software libertador das garras da grande mídia e da indústria cultural dominante.

Em ambos os casos, diluem-se as fronteiras entre o que é “maker” e o que é “faker”.

3. ALÉM DA GAMIFICAÇÃO DOS ÍCONES DIGITAIS

■ O Brasil não é o celeiro de uma nova utopia política na organização do trabalho em “coletivos”, mas apenas mais um tijolo nas paredes digitais que estão sendo implementadas em todo o planeta – até mesmo a ênfase no “novo” (e na inovação a todo custo, a toda hora, em qualquer lugar) não é uma característica brasileira por excelência, mas parte da aura ideológica criada pelo surgimento de ícones digitais na economia do conhecimento.

A “nova economia” ou mesmo um “novo paradigma” na teoria econômica tem sido defendida por vários economistas e outros cientistas sociais. Joseph Stiglitz, em sua palestra ao receber o Prêmio Nobel de Economia em 2001, defendeu uma “economia da informação”, como o “novo paradigma” para um pensamento econômico relevante e para a formulação de políticas públicas.

Essa onda mais recente de apologia ao “ser digital” como solução para as contradições do sistema capitalista gerou novos modelos econômicos inspirados principalmente pelo “Open Source”, criando uma aura em torno de movimentos libertários ou hackers, como a representação de uma economia em rede pós-industrial de Yochai Benkler.

É uma abordagem que entrelaça uma nova crença na descentralização e na colaboração enquanto propõe uma mudança no equilíbrio de poder através da produção social do conhecimento, produtos e serviços, como se Estado, mercado e classes sociais tivessem perdido completamente o sentido e vivêssemos o prelúdio a uma nova, potente e irreversível redistribuição de poder, renda e oportunidades.

Os militantes e gestores do “Fora do Eixo”, apesar dos discursos antropológicos, sociológicos e das políticas legitimadas por alguns acadêmicos, aderiram a esse entusiasmo global com as perspectivas libertadoras de uma utopia do mercado digital.

A principal questão em face dessas abordagens um tanto ingênuas (do ponto de vista da economia política) para a reiterada exclusão digital é: para quem está sendo desenvolvida a Internet? Será que estamos condenados a uma “inclusão” orientada para o mercado tecnológico ou podemos alterar este modelo através de políticas públicas que coloquem em evidência, além das culturas organizacionais das empresas e das comunidades locais, o desafio ainda presente de construir uma autêntica esfera pública? Qual deve ser o papel das universidades (especialmente das grandes universidades públicas) na tropicalização das tecnologias digitais emergentes mantendo a esfera pública como horizonte político?

Ao longo dos últimos 70 anos, a população nas cidades brasileiras foi de 12 para 170 milhões, 85% dos brasileiros vivem em cidades. Todas as métricas demográficas e sociais relevantes, bem como o quadro da política de desenvolvimento territorial e regional confirmam a perspectiva de um novo processo de urbanização, acesso à informação, educação e serviços, em que a rastreabilidade das transações e a digitalização de arquivos, o processamento de documentos e o aumento da eficiência dos processos regulatórios são, em boa medida, desafios ainda abertos no horizonte.

Esta emergência social e urbana tem sido amplamente discutida no Brasil por sociólogos e economistas menos encantados com a “cultura digital” e seu potencial transformador do mercado de trabalho.

A questão central diz respeito ao reforço de uma nova classe média como resultado da estabilidade de preços e ao destino das políticas de bem-estar e de desenvolvimento (tais como transferências de renda, taxas de juro reduzidas e de subvenções e incentivos fiscais). Imaginar que uma cultura digital autônoma ou que a expansão das competências dos “hackers” e dos “makers” possam funcionar como solução para os dilemas desse modelo em gestação é ingenuidade ou má fé.

Estaria o Brasil movendo-se de um mercado de consumo de massa alavancado pela ampliação do crédito ao consumo e por redução na concentração da renda para uma economia de mercado mais madura e capaz de ocupar um espaço de potência econômica mundial, constituindo-se como um dos pólos regionais importantes na agricultura, indústria e serviços? O processo recente de ampliação de oportunidades de geração de renda e de investimento e de participação mais ativa do setor privado na riqueza nacional abriria caminho para uma cidadania digital mais plena e criativa?

Parece claro que a oposição política e mesmo cultural ao status quo ainda permanece muito dependente da reiterada extensão do modelo de desenvolvimento concentrador e dependente anterior, exigindo ciclicamente uma suspensão de políticas de renda e distribuição de crédito, enquanto o mercado financeiro pressiona continuamente pela consistência fiscal e alimenta um desdém radical pela intervenção do Estado.

BIBLIOGRAFIA

- ARGÜELLES, R. O pós-rancor e o velho Estado: uma crítica amorosa à política do Fora do Eixo. 2012. Disponível em: <http://passapalavra.info/2012/02/51886>
- BARCELLOS, R.M.R. *Por outro eixo, outro organizar*. PhD Thesis, Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Sócio-Econômico, Programa de Pós-Graduação em Administração, Florianópolis, 2012. Em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/101013>
- BENKLER, Y. *The Wealth of Networks*. Yale University Press, 2006. Disponível em: http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks.pdf
- BOLTANSKI, L., CHIAPELLO, E. *The New Spirit of Capitalism*. Verso, Paris, 2006.
- BROWN, J.S., DUGUID, P. *Organizational Learning and Communities of Practice: Toward a Unified View of Working, Learning, and Innovation*, Organization Science, 1991. Quotes from the online version at <http://www.parc.xerox.com/ops/members/brown/papers/orglearning.html>
- CABRAL, A., CARVALHO, A., *From “alterglobalization” to “outrage”: rebuilding social networks in the beginning of the XXI century*, (n.d.). disponível em: http://mediagovernance.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/p_mediagovernance_industriesresearchgroup/Papers/Adilson_Cabral___Aline_Carvalho.pdf
- JENKINS, H. *Confronting the Challenges of Participatory Culture, Media Education for the 21st Century*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, MIT Press, 2009.
- NEGROPONTE, N. Negroponte: ‘MIT Media Lab is vital to the digital revolution’, *Wired Magazine*, 2012. Disponível em: <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2012/11/ideas-bank/negroponte-20>
- SAVAZONI, R., SILVA, C. The emergence of a decentralized form of activism in Brazil, MARXISM AND NEW MEDIA PROCEEDINGS, DUKE UNIVERSITY, 2012. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/142751432/The-emergence-of-a-decentralized-form-of-activism-in-Brazil>
- SCHWARTZ, G. Information and Communication Technologies (ICTs) and Digital Networks, Chapter 10 in: *Science, technology & innovation indicators in the state of São Paulo*, 2004. Disponível em: <http://www.fapesp.br/english/indicators>
- STIGLITZ, J. Information and the Change in the Paradigm in Economics, Nobel Prize Lecture, 2001. Em: http://nobelprize.org/nobel_prizes/economics/laureates/2001/stiglitz-lecture.pdf
- TROEMEL, B. Art After Social Media as a Rejection and Reflection of Free Market Conventions, in Lovink, G., Rasch, M, INC Reader #8, Social Media Monopolies and Their Alternatives, Unlikeus Readers, Amsterdam: Institute of Network Cultures,, 2013.