



A FORÇA DA AÇÃO VOLUNTÁRIA EM COMUNIDADES DE *SOFTWARE LIVRE*:

uma reflexão antropológica

Gentil Cutrim Serra Junior¹

Danielle de Queiroz Soares²

RESUMO: A troca de bens, com base no voluntariado, longe de ser um resíduo das sociedades “antigas”, é uma característica da sociedade “moderna”. Atualmente, assiste-se à um extenso leque de experiências ligadas a trabalhos voluntários, através de organizações não-governamentais engajadas na melhoria da educação, ampliação da assistência social, “liberdade” de recursos tecnológicos etc. Neste contexto, este artigo suscita uma reflexão a respeito do motor da ação nas trocas entre os participantes voluntários em comunidades de *Software Livre*, assumindo para isso um recurso teórico-metodológico apresentado inicialmente no estudo “Ensaio sobre a dádiva” de Marcel Mauss, revelando que o trabalho voluntário é indissociável da dinâmica de construção de vínculos sociais.

Palavras-chave: Dádiva, software livre, trabalho voluntário.

ABSTRACT: The exchange of goods, on a voluntary basis, far from being a waste of old societies, is a characteristic of "modern" society. Currently, we are witnessing to an extensive range of experiences related to volunteer work, through non-governmental organizations engaged in improving education, expanding social assistance, "freedom" of technological resources etc. In this context, this article raises a discussion about the action engine in trade between the volunteer participants in Free Software communities, assuming a resource for this theoretical-methodological study originally presented in "An Essay on the Gift" of Marcel Mauss, revealing that volunteer work is inseparable from the dynamics of building social bonds.

Key words: Gift, free software, voluntary work.

¹ Estudante de Pós-Graduação. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA); Universidade Federal do Maranhão (UFMA). E-mail: gentil.cutrim@gmail.com.

² Estudante de Pós-Graduação. Universidade Federal do Maranhão (UFMA). E-mail: danieqs@uol.com.br



1 INTRODUÇÃO

A reflexão teórica sobre a importância e o lugar da dádiva nas trocas foi inaugurada em 1925 com o seminal "Essai sur le don" (Ensaio sobre a dádiva), de Marcel Mauss (2003), no qual podemos encontrar a expressão de um movimento reflexivo com profundas consequências para a teoria social, clássica e contemporânea. Sob a nomenclatura de *sistema de prestações totais*, foi descrita por Mauss uma economia orientada pela reciprocidade na circulação de bens, referida aos mais diversos domínios da vida social (econômicos, políticos, morais, jurídicos, estéticos etc). Dessa maneira, a dádiva é considerada, no decorrer deste estudo, como um bem doado ou uma relação de troca, onde o bem circula por meio dos vínculos entre os atores individuais ou coletivos. Esse bem, pode ser tanto um objeto tangível como também um afeto, uma ideia, um conhecimento, um código de *software* etc. Considerando que essa noção maussiana da dádiva abre a possibilidade para a compreensão da ação do voluntariado na atualidade, como uma ação humana paradoxal (interessada e desinteressada, espontânea e obrigada), apresentamos, nas próximas seções, uma reflexão a respeito da *força* que leva programadores de computador a trabalhar voluntariamente na produção de códigos de *software* sob "licença livre"³.

2 A DÁDIVA EM MAUSS

Com base em um conjunto de dados etnográficos associados à vários povos, Mauss assumiu como ponto de partida de sua investigação a tentativa de identificar "*que força existe na coisa dada que faz com que o donatário a retribua*" (MAUSS, 2003, p.188). Acerca dessa razão das trocas, o *hau* seria o espírito que acompanharia as coisas dadas, atuando como uma imposição de natureza simbólica, cuja função primordial seria justamente a de animar a economia, tecendo ou fazendo a manutenção dos laços sociais entre grupos, clãs, etc. O *hau* seria a "noção complexa que inspira todos os atos econômicos [...] e não [é] nem a da prestação puramente livre e puramente gratuita, nem a produção e a troca puramente interessadas pelo útil. É uma espécie de híbrido que floresce

3 Licença livre para *software* denota um tipo de licenciamento que isenta o usuário ou programador de computador do pagamento de taxas para uso, modificação, distribuição e cópia de *software* em uma dinâmica de produção "voluntária", partilhada e particionada. Internamente, em sua arquitetura, um sistema computacional classificado como *Software Livre* não tem uma substância técnica diferente daquilo que é chamado de *software*. O modelo de produção de *Software Livre* e a sua concepção de licenciamento é diferente do modelos convencionais adotados na produção de sistemas computacionais proprietários (*Software Proprietário*).

nessas sociedades" (MAUSS, 2003, p.303).

As trocas teriam como característica fundamental três obrigações, onde todas as permutas seriam realizadas sob a injunção de dar, receber e retribuir dádivas (Ver Figura 1), à semelhança do que ocorre na circulação de conhecimentos entre programadores de *software*, conforme apresentamos na próxima seção.

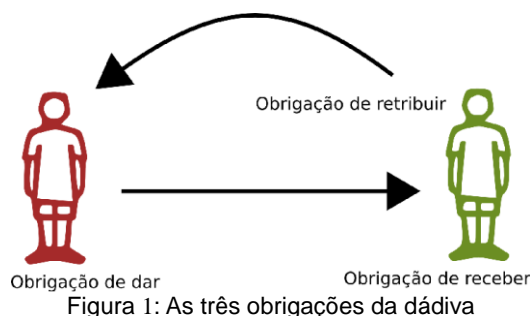


Figura 1: As três obrigações da dádiva

Ao analisar os dados de várias pesquisas etnográficas sobre a Melanésia, a Polinésia e o noroeste americano, Marcel Mauss constatou que não existia entre os povos dessas regiões a simples troca de bens entre indivíduos, pois tais relações se estabeleciam entre coletividades (clãs, tribos e famílias) que se obrigavam mutuamente, e não entre indivíduos. Os bens trocados ou compartilhados em comum (*avoir en commun*) não eram apenas úteis, do ponto de vista econômico, mas, sobretudo, representatividade de vínculos sociais (amabilidades, festas, rituais, conhecimentos, danças etc), onde as trocas mercantis representavam apenas um dos momentos dessas relações de troca (*momento de mercado*). Então, apesar da existência, no agente social, de um "interesse inconsciente" (Bourdieu, 1996), Mauss, acabou rejeitando a possibilidade de compreender essas relações sob a ótica do utilitarismo e economicismo, viés predominante nos estudos daquela época.

Outro ponto a destacar é que enquanto para o pensamento mercantil só existe dádiva se houver gratuidade, sob a análise de Mauss, o domínio da dádiva é marcado por uma certa ambiguidade: gratuidade e retorno, interesse e desinteresse, liberdade e obrigação, desigualdade nas trocas, prazer em dar, espontaneidade, etc. Dessa forma, a dádiva escapa ao modelo mercantil, por suas características paradoxais, conforme afirma Apgaua:

[...] o pensamento mercantil consegue explicar apenas as trocas efetuadas no mercado, na medida em que suas chaves explicativas são: racionalidade das decisões, interesse "natural" motivando os comportamentos, regra de equivalência, dentre outras. De acordo com esse paradigma, o indivíduo toma as suas decisões visando sempre maximizar a diferença custo-benefício, independente dos seus valores, de forma a buscar sempre o melhor resultado de acordo com os seus interesses "naturais". O fato de haver retribuição na dádiva parece associá-la a uma "troca mercantil disfarçada". Como diz Godbout, o retorno no mercado perfaz um



circuito normal e a ideia de não-retorno, por parecer inerente à dádiva, faz com que seu retorno perfaça um "circuito estranho". Percebe-se que são inúmeras as especificidades da dádiva em relação às trocas efetuadas no mercado. Mesmo quando retribuída, a dádiva é vista como gratuita e espontânea. Não se pode esquecer do sentimento de dívida que acompanha aqueles que retribuem, por pensarem que receberam mais do que efetivamente retribuíram – o retorno na dádiva não obedece às regras da equivalência mercantil. A dádiva escapa ao modelo mercantil, por suas características paradoxais, como: gratuidade e retorno, interesse e desinteresse, liberdade e obrigação, desigualdade nas trocas, prazer em dar, espontaneidade, fortalecimento do vínculo, etc. (APGAUA, 2004, p. 230).

Provavelmente, a dádiva só é "paradoxal" ou "estranha" quando vista pelas lentes do mercado. Mas, "*felizmente, nem tudo está classificado ainda em termos de compra e venda*" (MAUSS, 2003, p. 294). Fora do sistema mercantil de interpretação, a dádiva deixa de ser a "coisa estranha". Portanto, para compreendê-la, é preciso ir além da racionalidade mercantil e buscar outras abordagens que não "estranhem" a possibilidade do paradoxo.

Além disso, a dádiva não é um fenômeno irrelevante, associado apenas a sociedades "antigas" ou tradicionais. A dádiva é também um fenômeno social que se manifesta na sociedade contemporânea. Por exemplo, "*basta pensar no que circula entre amigos, entre vizinhos, entre parentes, sob a forma de presentes, de hospitalidade e de serviços. Na sociedade moderna, a dádiva circula também entre desconhecidos: doações de sangue, de órgãos, filantropia, doações humanitárias, benevolência*" (GODBOUT, 1998 apud AGUIAR, 2007, p. 66). Tudo isso, sem mencionar os conhecimentos tácitos e codificados que são compartilhados entre estranhos através da Internet. Esta questão da reciprocidade encaminha-nos para o debate sobre o motor da ação, o interesse e o desinteresse nas trocas e o que, afinal de contas, faz as pessoas participarem de comunidades de *Software Livre*⁴.

3 A FORÇA NAS TROCAS DE CÓDIGOS DE SOFTWARE

Existem hoje no mundo diversos movimentos em torno da "liberdade" de propriedade de conteúdos de mídias digitais, ou melhor, em defesa de tecnologias informacionais baseadas em "padrões abertos"⁵ ou "tecnologias abertas"⁶. Exemplos disso

4 Um sistema computacional é classificado como *Software Livre* quando seu licenciamento permite que qualquer usuário possa executar, copiar, distribuir e aperfeiçoar esse sistema sem pagamento de taxas.

5 Os "padrões abertos" são, normalmente, regulamentados por comitês e associações com a finalidade de definir elementos essenciais que um determinado produto deve possuir, sua uniformidade no aspecto e qualidade mínima exigida. As normas da ISO (International Organization for Standardization), por exemplo, influenciam decisões de governos e empresas sobre quais tecnologias adotar. Um "padrão aberto" permite que exista concorrência entre várias empresas que podem produzir ou prestar serviços respeitando determinações de qualidade e garantindo a compatibilidade de produtos feitos por diferentes companhias.



são os movimentos do tipo *Software Livre* e alguns movimentos *hacker*⁷. Essa cultura, baseada nas ações colaborativas de voluntários da área de informática,

[...] desempenha um papel central ao longo da história de desenvolvimento dos principais símbolos tecnológicos da atual sociedade em rede (como o PC - Personal Computer, a Internet e softwares como o sistema operacional GNU / Linux) até os dias atuais. Isto porque é esta cultura hacker que dá sustentação ao ambiente fomentador de inovações tecnológicas significativas mediante a cooperação e comunicação livre (AGUIAR, 2007, p. 4).

O movimento *Software Livre* é formado por grupos, denominados de "comunidades virtuais", que têm entre si uma relação hierarquizada e produtiva, mas, normalmente, sem contratos/vínculos institucionais. Além de programadores de *software*, essas comunidades são compostas por: investidores, analistas de sistemas, tradutores, artistas gráficos, organizações não-governamentais, governos, empresas de tecnologia etc. Nesse modelo de produção, a participação de colaboradores sem vínculo empregatício, permite que as empresas ampliem sua "base intelectual" sem, necessariamente, investir em desenvolvimento de pessoal. Essas atividades construídas coletivamente fazem "*surgir um resultado coletivo que ultrapassa as possibilidades individuais dos participantes*" (GORZ, 2005, p 20), permitindo que empresas e pessoas colaborem para produzir algo que não teriam capacidade para realizar sozinhas.

As muitas iniciativas de produção de *código-fonte*⁸ "livre" (projetos de colaboração de *software*) tem arregimentado, através de ONGs, diversos participantes voluntários de diferentes países que, mesmo diante de uma grande procura por profissionais altamente especializados, separam um parte do seu tempo para contribuir com essas comunidades de *Software Livre*. Mas, diante dessa grande demanda do mercado de *software* por profissionais da área de informática para o exercício de atividades remuneradas, não seria mais racional e adequado para os trabalhadores engajarem-se na

Dessa forma, as empresas não competem pela posse do padrão, mas em termos da qualidade e características dos seus produtos e serviços.

6 Tecnologias abertas são aquelas isentas de pagamento de taxas de licenciamento para modificação e utilização, tais como: os sistemas computacionais classificados como *Software Livre*, a Internet e o padrão de TV digital brasileiro.

7 Considero um *hacker* um indivíduo que elabora e/ou modifica *software* e/ou *hardware* de computadores, seja desenvolvendo funcionalidades novas, seja adaptando as antigas. Diferentemente do *hacker*, o termo *cracker* é usado para designar quem pratica a quebra de um sistema de segurança, de forma ilegal.

8 Código-fonte é o conjunto organizado de instruções, construído a partir de uma linguagem de programação, que permite gerar um código ou programa computacional executável. Para fins didáticos, o código-fonte pode ser comparado à partitura de uma música ou à receita de um bolo.



produção convencional de *software* (*Software Proprietário*)⁹? Então, por que uma parte dos desenvolvedores de *software* atua em empregos "tradicionais" e, durante as horas livres, trabalha em projetos de *Software Livre*?

Um código em *Software Livre* pode ser interpretado como uma dádiva curiosa e potencializadora. Através do simples gesto de compartilhar códigos computacionais, um vínculo entre desconhecidos pode ser estabelecido e, com ele, uma dívida "não-mercantil". Existe a obrigatoriedade do retorno: é preciso compartilhar. Murillo observa que

[...] existe uma obrigatoriedade moral ligada ao Software Livre em circulação: aqueles que não retornam contribuições para a comunidade - e "fazem política" ao invés de se ocuparem com "algo útil" - sofrem represálias em canais públicos (moderados ou não) de debate e são geralmente alvo das críticas mais fervorosas (MURILLO, 2009, p. 68).

O *software*, sendo um "bem não-rival"¹⁰, é composto de conhecimentos materializados em código-instruções que admitem usos simultâneos que não competem entre si. Isso facilita o acesso e participação dos seus usuários no fluxo de novas criações (novos *softwares*). Linus Torvalds, fundador do mais conhecido *software* produzido nesse "modelo livre", o Linux¹¹, explica: "*programar está ligado à criatividade, os frutos da*

9 Os *softwares* ou sistemas proprietários são fabricados dentro de um modelo empresarial que prevê o pagamento de licenças para o uso, não sendo permitido, por lei, acesso às instruções (código-fonte) desses sistemas. Para esse modelo de produção, o conhecimento associado ao desenvolvimento é um ativo importante para a empresa, o que faz da indisponibilidade desse conhecimento parte das estratégias da empresa para garantir monopólio no mercado.

10 Um exemplo de "bem não-rival" é encontrado em (DANTAS, 2011, p.13): "*se eu narro a alguém o conteúdo do livro, essa transferência de informação sônica não arrancou pedaços do meu cérebro, enquanto enchia, por assim dizer, o do meu interlocutor. Eu permaneço "proprietário" da informação que, agora, é de propriedade também do interlocutor.*" . Outros autores também tratam desse conceito (SIMON; VIEIRA, 2008; LIMA et al., 2009).

11 Linux é um sistema operacional desenvolvido pelo programador finlandês Linus Torvalds, inspirado no sistema Minix. O seu código fonte está disponível sob a licença GPL para que qualquer pessoa o possa utilizar, estudar, modificar e distribuir livremente sem pagamento de taxas. Inicialmente desenvolvido e utilizado por grupos de entusiastas em computadores pessoais, os sistemas operacionais Linux passaram a ter a colaboração de grandes empresas como IBM, Sun Microsystems, Hewlett-Packard (HP), Novell, Oracle e Google. Apgaua cita Santos para demonstrar a relação entre o Linux e o paradigma da dádiva: "O Linux seria o 'modelo dos programas open source' e teria a capacidade de 'atrapalhar o sono dos executivos da Microsoft' (SANTOS, 2002, p. 2). Nesse contexto é que as ideias maussianas são utilizadas pelo autor para a compreensão do processo de produção do Linux, enquanto software livre, e da forma como se estabelecem os laços nessa comunidade. Inspirado no 'paradigma da dádiva', ele afirma: '*a lógica da dádiva repousa sobre a fórmula dar-receber-retribuir, mencionada antes, quando se tratou do processo de produção de softwares open source. Ela se aplica muito bem à elaboração do sistema operacional Linux e também, como se verá, à formação da comunidade que o construiu*' (SANTOS, 2002, p. 6). Para introduzir a discussão da dádiva, objetivando explicar a forma de produção do Linux e os laços entre os membros dessa comunidade, Santos cita uma afirmação de Eric Raymond, segundo a qual '*a cultura hacker é o que os antropólogos chamam de cultura da dádiva*' (SANTOS, 2002, p. 6). Essa associação ('linuxers'/hackers') parece ser explicada pelo fato da 'ética hacker' pressupor o 'compartilhamento de informações', sendo '*dever ético dos hackers compartilhar sua perícia escrevendo softwares de código-fonte aberto e facilitando o acesso a informações e a recursos de computação sempre que possível*' (SANTOS, 2002, p. 3). Em suma, Santos defende a força do 'paradigma da dádiva' para explicar o universo Linux e a insuficiência de outros modelos para pensarem a formação do laço



programação também são arte. 'É arte, com A maiúsculo. É a Mona Lisa, mas é também o resultado final de uma longa noite de programação.'" (Torvalds; Diamond, 2001, p. 238). Linus afirma ainda: *"não estava apenas partilhando meu trabalho para que os outros pudessem achá-lo útil; eu também queria feedback (tudo bem, e elogios). Não via razão para cobrar de pessoas que podiam de fato me ajudar a melhorar meu trabalho"* (TORVALDS; DIAMOND, 2001, p. 121). Quanto a isso, Benkler afirma:

Programmers do not generally participate in a project because someone who is their boss instructed them, though some do. They do not generally participate in a project because someone offers them a price, though some participants do focus on long-term appropriation through money-oriented activities, like consulting or service contracts. But the critical mass of participation in projects cannot be explained by the direct presence of a command, a price, or even a future monetary return (BENKLER, 2002, p.373).

Ao procurar compreender a lógica de trabalho que dá vida aos projetos de "colaboração aberta", percebe-se claramente que o trabalho empreendido pelos programadores, não é feito a troco de nada. Existe um retorno. Busca por status, por curiosidade científica etc. No entanto, *"sem considerar os motivos sociais, é muito difícil compreender os motivos que levam os hackers [programadores] a empregar seu tempo livre no desenvolvimento de programas que são dados a terceiros posteriormente"* (Himanem 2001, p.57). Para compreender a razão desse trabalho voluntário é preciso entender, portanto, que o fator organizacional dessa comunidade de *Software Livre* não está associado somente ao seu caráter mercantil, mas também à paixão e ao prazer de criar juntos algo que seja reconhecidamente valioso entre seus pares. Nesse "modelo livre", as trocas ocorrem, além do interesse no mercado, baseadas em elogios, sentimentos de recompensa, amizade, denúncia em fóruns públicos, entre outras inúmeras formas. Quanto a isso, Linus Torvalds afirma:

[...] o resultado final de uma longa noite de programação, um resultado final do qual você, como programador, está incrivelmente orgulhoso. É algo tão precioso que vendê-lo parece impossível: é para sempre uma parte de si, o criador, uma parte do que você é. Esse tipo de criatividade – seja na forma de pintura, desenho, música, escultura, literatura ou programação – deveria ser sagrado: o criador e a coisa criada têm um vínculo que ninguém pode romper (TORVALDS; DIAMOND, 2001, p. 238).

social – vide o caso de teorias que colocam os interesses individuais como propulsores de alianças, ou aquelas que substituem o indivíduo pelo social, *'estrutura capaz de fornecer aos indivíduos as regras, as normas e os valores'* (2002, p. 9)" (APGAUA, 2004, p. 227-9).

Cidade Universitária da Universidade Federal do Maranhão
CEP: 65 085 - 580, São Luís, Maranhão, Brasil
Fone(98) 3272-8666- 3272-8668



Santos explica:

Quem trabalha movido pela paixão e pelo prazer não tem, evidentemente, que obedecer ao tamanho e à medida das jornadas; o trabalho se confundindo com o lazer, o tempo se contrai ou se distende na proporção do prazer. Para eles, é isso que conta [...] É inegável que os hackers mantêm com o trabalho uma relação particular, na qual o aspecto lúdico, a diversão e o prazer são capitais, assim como é incontestável que semelhante relação implique uma especial gestão do tempo, já que trabalhando movidos pela satisfação, experimentam o tempo de forma muito mais elástica do que aqueles para quem a atividade é uma obrigação e mesmo um fardo (SANTOS, 2002, p. 5-6).

Entretanto, o *software* é “livre”, mas não é, em definição, gratuito. No compartilhamento de cópias de programas de computador está contido o resultado de incontáveis horas de trabalho de coordenação, programação, teste, documentação e distribuição, fornecidas por trabalhadores voluntários (empregados ou não), organizados em projetos de colaboração e vinculados à instituições públicas e privadas. Aquilo que é dado, paradoxalmente, é mantido, para além da dívida daquele que recebe, por aquele que possui o seu nome na lista de autores que acompanha o "software-dádiva".

Observe que para os voluntários do *Software Livre*, não há contradição em atuar no mercado e nas "comunidades livres", cooperando para desenvolver *software*, contanto que os códigos (instruções computacionais) produzidos permaneçam livres de propriedade privada restritiva. Entretanto, o desenvolvimento do *Software Proprietário* não é uma negação absoluta do *Software Livre*, na realidade os dois se combinam de forma contraditória. É isso o que faz com que toda grande invenção no *Software Livre* seja seguida de um incremento no *Software Proprietário* e que cada acréscimo no *Software Proprietário*, por sua vez, conduza a novas “invenções livres”.

4 CONCLUSÃO

As maiores contribuições do "Ensaio da dádiva" talvez sejam mostrar que fatos das mais diferentes civilizações nos revelam que trocar é mesclar almas, permitindo a sociabilidade entre os homens. Essas regras manifestam-se simultaneamente na moral, na literatura, no direito, na religião, na economia, na política, no desenvolvimento de inovações tecnológicas etc. Esse recurso teórico-metodológico inaugurado por Mauss no início do século XX nos mostra que é possível pensar o universo das trocas humanas, nas sociedades contemporâneas, a partir de um pensamento anti-utilitarista, evitando "*fechar os*



olhos para a complexidade e a delicadeza do ato de produção da vida, da experiência humana em sociedade" (APGAUA, 2004, p. 229-230). Portanto, a circulação de bens e serviços de base voluntária, longe de ser um resíduo das sociedades tradicionais, é uma característica da sociedade moderna. Isto porque, na sociedade contemporânea assiste-se à um extenso leque de experiências ligadas a trabalhos voluntários e engajamentos associativos, "*quer se trate de um tipo tradicionalista ou moderno, é claro que o engajamento associativo e voluntário implica que a pessoa dê uma parcela de seu tempo e se empenhe pessoalmente em alguma tarefa*" (CAILLÉ, 2002 apud AGUIAR, 2007, p. 68).

Finalmente, quero ressaltar que, apesar da maioria dos projetos de *Software Livre* se utilizarem dos mercados para "ganhar dinheiro" (com a venda de serviços de suporte de *software*, por exemplo), naquilo que poderia ser considerado um *momento de mercado*, há espaço para a dádiva e vice-versa. Afinal, a dádiva surge na relação das pessoas com as coisas, as pessoas e os acontecimentos, o que pode ocorrer mesmo em um *momento de mercado*. Não existem, necessariamente, hora e local para o surgimento da dádiva, ela é relacional e imprevisível.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, V. M. D. **OS ARGONAUTAS DA INTERNET**: uma análise netnográfica sobre a comunidade on-line de a software livre do projeto gnome à luz da teoria da dádiva. Dissertação (Dissertação de mestrado) — Escola de Administração da Universidade Federal da Bahia, Salvador – Bahia, 2007.

APGAUA, R. **O linux e a perspectiva da dádiva**. Horizontes Antropológicos, scielo, v. 10, p. 221 – 240, 06 2004. ISSN 0104-7183.

BENKLER, Y. **Coase's penguin, or, linux and the nature of the firm**. The Yale Law Journal, p. 371–446, dez 2002.

BOURDIEU, P. Razões práticas: sobre a teoria da ação. Campinas: Papirus, 1996.

CAILLÉ, A. **A antropologia do Dom**: o terceiro paradigma. Petrópolis: Vozes, 2002.

DANTAS, M. Milionários nada por acaso: capital rentista e apropriação do trabalho artístico nas redes do espetáculo. **Revista de Economia Política de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación**. Vol XIII, n.2, mai-ago 2011.

GODBOUT, J. Introdução à dádiva. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, scielo, v. 13, p. 39 – 52, 10 1998. ISSN 0102-6909.

GORZ, A. **O Imaterial**: Conhecimento, valor e capital. São Paulo: Annablume, 2005.



LANNA, M. Nota sobre marcel mauss e o ensaio sobre a dádiva. **Revista de Sociologia e Política**, v. 14, p. 173–194, 2000.

LIMA, C. R. M. de et al. **Trabalho imaterial, produção cultural colaborativa e economia da dádiva**. Liinc em Revista, v. 5, n. 2, 2009.

MAUSS, M. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003. 536 p.

MURILLO, L. F. R. **Tecnologia, Política e Cultura na Comunidade Brasileira de Software Livre e de Código Aberto**. Dissertação (Dissertação de Mestrado) — UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL. INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS. PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL, Porto Alegre - RS, abr 2009.

SANTOS, F. C. **Peripécias de agosto**: alguns episódios da "cena hacker". Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, 2002.

SIMON, I.; VIEIRA, M. S. **Além das redes de colaboração**: internet, diversidade cultural. Salvador: EDUFBA, 2008. cap. O rossio não-rival, p. 15–30.

TAURION, C. **O que motiva o desenvolvedor Open Source?** Jun 2007. Site. Disponível em: <www.ibm.com/developerworks/mydeveloperworks/blogs/ctaurion/entry/o_que_motiva_o_de_senvolvedor>.

TORVALDS, L.; DIAMOND, D. **Só por Prazer**: Linux, os Bastidores da Sua Criação. [S.l.]: Campus, 2001. ISBN 8535208011.