

enviados por correio e montados por o usuário final em sua casa. Isto gerou um efeito psicológico chamado como “efeito IKEA”, que segundo Norton, Mochon e Ariely [17], acontece quando uma pessoa atribui a um produto seu próprio trabalho, este esforço, pode ser suficiente para aumentar sua valoração.

Uma dos primeiros grupos DIY da era moderna foi formada Segundo Kuznetsov e Paulos [15] entre os aficionados da radioamador nos anos vinte, eles dependiam de manuais de amadores, que sublinhavam a imaginação e uma mente aberta, quase tanto como os aspectos técnicos da radiocomunicação.

Nos anos sessenta, surgem os hackers (não confundir com Crackers, hackers constroem coisas, crackers as destroem), que foram parte da popularização da internet e outra série de tecnologias da informação e a comunicação para além dos militares, governos, grandes empresas e universidades. Os hackers criaram várias revistas, magazines, organizaram comunidades cooperativas e fundaram clubes como Homebrew Computer Club³, para trabalhar na solução dos problemas técnicos do dia a dia e na construção de um computador pessoal de baixo custo, o que hoje conhecemos como computadores pessoais. [18][12]

Segundo Castells [19], os hackers surgiram paralelamente aos trabalhos do Pentágono e dos grandes cientistas como um fenômeno contracultural de crescimento descontrolado, quase sempre de associação intelectual com os efeitos secundários dos movimentos da década de sessenta em sua versão mais libertário-utópica.

Os hackers se fundamentam em valores como a cooperação, a ajuda mútua voluntária, o compartilhamento e a liberdade, eles se opõem ao autoritarismo, à censura, ao segredo, ao controle e ao uso da força. Esses valores deram origem a versão contemporânea da cultura livre e a cultura open, que tem sua máxima expressão na cultura do software livre e o software de código aberto, que partir de sua prática e teoria, inspirou a outras esferas como o Open Design.

Na contemporaneidade, surgem movimentos DIY baseados na cultura hacker e as novas

tecnologias da informação e a comunicação, usando ferramentas digitais, desenhando na tela, utilizando máquinas de fabricação pessoal e compartilhando instintivamente seus designs on-line. É uma aproximação e uma combinação da cultura Web 2.0 com a colaboração de processos de design e de fabricação digital.

Esses movimentos baseiam-se no “Efeito da rede”: ao ligar ideias e gente, elas crescem em um círculo virtual, onde mais pessoas se juntam para criar mais valor, que por sua vez atraem mais pessoas e assim sucessivamente. Esse efeito tem levado muitas empresas on-line a ter sucesso, como Facebook, Twitter, Wikipedia, entre outras. O que os fazedores estão fazendo é tomando o movimento DIY on-line o convertendo em “Faça em Público” multiplicado pelo efeito da rede à escala em massa. [12]

Segundo Anderson [12], estes movimentos de fabricantes chamados por ele como *Makers* (Fazedores), têm três características que compartilham:

- Utilizam ferramentas digitais de escritório para criar seus novos designs de produtos e protótipos (DIY digital);
- uma norma cultural para compartilhar esses designs e colaborar com outras pessoas em comunidades on-line;
- uso comum de arquivos digitais de design padronizados permitindo o envio, de seus designs aos serviços de fabricação comercial para serem produzidos em qualquer quantidade, com a mesma facilidade de fabricação se decidir fazê-lo em sua mesa de trabalho.

Segundo Anderson [12], o movimento de fazedores tem ao menos sete anos e pode ser associado ao lançamento da revista Make Magazine de O’ Relly, e às reuniões de Maker Faire em Silicon Valley, outro acontecimento importante que deu origem a esse movimento foi o aparecimento da RepRap, a primeira impressora de escritório 3D de código aberto, lançada em 2007, que levou à MakerBot, uma impressora 3D amigável com o usuário, inspirada em uma geração de fabricantes com uma visão alucinante,

³ Este clube foi um híbrido entre elementos do movimento estudantil radical dos anos 1960, e comunidades de ativistas de computação de Berkeley e amadores e aficionados

eletrônicos. Steven Wozniak fundador de Apple foi membro deste grupo.