

# @s nativos digitaise a democracia real

Marcelo D'Elia Branco #ConexoesGlobais 2.0 http://conexoesglobais.com.br

Blog: http://softwarelivre.org/branco

Twitter: @MarceloBranco Identi.ca: @marcelobranco

Esta apresentação pode ser copiada total ou parcialmente sem fins comerciais conforme licença 3.0

© 0 8 0

**ESTRATÉGIAS NA WEB** 

# ERA DA INFORMAÇÃO: SOCIEDADES EM REDE

- É muito mais do que uma revolução tecnológica;
- Novos níveis de organização social, política e econômica – em rede;
- Acelerada (re)volução das relações humanas;
- O desenvolvimento tecnológico NÃO determina os modelos sociais

Fonts: Castells, Manuel i Cardoso, Gustavo 2006

# CONSEQUÊNCIAS DA SOCIEDADE EM REDE

 Empoderamento do indivíduo de forma inédita

- Relacionamento direto com o público e globalmente
- Questionamento do papel das organizações intermediárias
- Relações P2P pessoa(s) a pessoa(s) em rede

- Redes Sociais: espaço de convivência
- Conhecimento e informações descentralizadas e distribuídas globalmente.

- Inovação e a criatividade distribuídos na rede: não somente dentro das organizações
- Liberdade: elemento chave

# Música na Era Industrial

 Criação + matéria prima + processo industrial = produto com um custo elevado inacessível para a maioria da população

- Monopólio da distribuição: dificultando as alternativas que tentavam reproduzir o mesmo modelo, mas de forma independente em relação as grandes gravadoras/editoras etc.

- \*O "intermediário" detinha o Controle da Cópia e da Distribuição
- \* O intermediário industrial assumiu um papel preponderante em relação a toda cadeia produtiva e impôs o modelo aos demais elos da cadeia

#### - Excludente

- \* a maioria dos criadores ficavam fora do mercado
- \* uma minoria de criadores beneficiados
- \* produto cultural inacessível para a maioria da população



### - Injusto

- \* Criadores tinham que transferir os direitos das suas obras para uma indústria intermediária
  - \* Perdiam o direito sobre a sua criação

# Música em tempos de Internet

- Ganhos da indústria fonográfica despencaram em 10 anos:



- O que está matando a indústria fonográfica?
  - Publicidade das Gravadoras e Arrecadadoras:
    - culpa a prática de baixarmos músicas pela rede
    - fala que afeta negativamente o rendimento dos artistas
    - estimula o crime organizado

# O que está matando a indústria fonográfica?

- Incapacidade de adequar-se aos novos tempos e apego aos velhos modelos superado pelos <u>desejos</u> dos novos consumidores
  - A condução do debate proposto pela indústria
    - » Fãs estão "roubando" a propriedade das gravadoras
      - Lobby pra cima dos governos e legisladores:
    - » Repressão
    - » Vigilância indiscrimidada
    - » Quebra de Privacidade
    - » Criminalização
    - » Corte do Acesso a Internet

Fonte: London School of Economics

# Música em tempos de Internet

- Compartilhar músicas não está afetando negativamente o rendimeto dos artistas
- Esta prática social não é inimiga dos criadores
- Uma nova legislação de direitos autorais que estimule a prática dos internautas, não repressiva
- A grande maioria dos artistas vivem de shows (nada mais estimulante!)
- Quanto mais uma música é difundida e o artista conhecido, mais shows e mais ingressos são vendidos
- Reino Unido (2009) Vendas discos 1,36 bilhão de libras e shows 1,54 bilhão

- Permite a liberdade de cópia
- É copyright ao contrário
- Se preserva o direito autoral
- Regulado conforme a licença

Richard Stallman - anos 80

01010101010101010101 101 101 10101010 010 01010131 110101 10101010101010101010



O Creative Commons Brasil é um projeto sem fins lucrativos que disponibiliza licenças flexíveis para obras intelectuais. http://www.creativecommons.org.br





O Creative Commons Brasil disponibiliza opções flexíveis de licenças que garantem proteção e liberdade para artistas e autores.

Partindo da idéia de "todos os direitos reservados" do direito autoral tradicional nós a recriamos para transformá-la em "alguns direitos reservados".

Forte mudança na paisagem das mídias foi provocada não só pela inovação tecnológica, mas principalmente pela forma como os usuários escolheram para apropriar-se socialmente destas mídias:

- 1- Comunicação globalizada
- 2- Meios de comunicações de massa + comunicação interpessoal, conectados em rede, construiram uma mediação da comunicação na rede
- 3- Diferentes graus de interatividade
- -Os usuários, através de um processo de mediação nas redes sociais, deram um resignificado para a comunicação.
- Fusão da comunicação de massa, e interpessoal em rede, ligaram público, veículos e editores sob uma mesma matriz de mídia

Fonte: Gustavo Cardoso, 2009

## **MOBILIZAÇÕES 2.0!**

- \* 1994- Chiapas, México EZLN Ya basta! Contra o NAFTA (contra o acordo de livre comércio entre México, Estados Unidos e Canadá)
- \* 1999 (12 anos)Manifestação N30, mais conhecida como a "batalha de Seattle", através da Direct Action Network (ação direta em rede) possivelmente tenhamos inaugurado a era das mobilizações 2.0.
- \* 2001- FSM (Porto Alegre), marchas contra a guerra Bush-pai, marchas anti-globalização neoliberal (Genova, Barcelona)...
- \* 2011 Revoltas árabes
- \* #Democraciarealya #Spanishrevolution
- "Os jovens saíram as ruas e subitamente todos os partidos envelheceram...!"
- \* #OcuppyWallstreet
- \* #15oPoa http://15opoa.com.br

\* INDIVÍDUOS CONECTADOS EM REDE -sem intermediários

\* HORIZONTALIDADE - sem hierarquía, busca do consenso

\* INCLUSÃO - Pelas idéias

\* INTELIGÊNCIA COLETIVA - sem lideranças definidas

\* NÃO VIOLÊNCIA - especialmente na Espanha

\* NÃO É ESPONTÂNEO!

### ANTIGAS E NOVAS FORMAS DE ORGANIZAÇÃO

- Partidos ou sindicatos NÃO estão descartados como forma de organização política. (organizam as pautas e as lutas de forma hierárquica e aprovadas por maioria)
- Acontece que agora existem NOVAS formas de organização política.
- As novas formas de organização social (indivíduos conectados em rede) e as antigas (partidos e sindicatos) vão conviver, mas como organizações distintas.
- As antigas organizações não podem ter a pretensão de englobar ou cooptar as novas. Terão que conviver, lado a lado, mas cada uma com a sua dinâmica própria.

## ANTIGAS E NOVAS FORMAS DE ORGANIZAÇÃO

- As dinâmicas das redes são distintas das dinâmicas partidárias. Não há como enquadrar as dinâmicas em rede nas hierarquias partidárias. Nem é possível que um partido funcione com as dinâmicas horizontais e sem hierarquias como nas redes.
- As dinâmicas dos movimentos em rede ainda tem sido incapazes de estabelecer uma nova ordem. Pelo menos por enquanto. Os partidos sim, estabelecem uma nova ordem, assumem o poder e governam.
- Creio que no futuro teremos experiências de uma "nova ordem" a partir de dinâmicas sociais em rede
- Existe uma tendência e um potencial global democratizante, que questiona os limites da democracia representativa e que aponta para uma nova democracia participativa, tendo a internet como plataforma de mobilização e viabilização desta nova relação direta dos cidadãos com a democracia.

#### O SONHO BRASILEIRO

- @s jovens nativos digitais da sociedade em rede têm orgulho de ser brasileir@s, acreditam que o Brasil é o país do presente e concordam que têm um papel de transformar a sociedade. Se conectam mais com discursos coletivos do que individualistas e querem menos consumismo. Apenas 5% tem como objetivo ficar rico e sabem que podem trabalhar por uma causa coletiva e buscar seus sonhos pessoais ao mesmo tempo. Estes mesmos jovens, cada vez mais, vêem a Internet como ferramenta de mobilização e engajamento político e menos os partidos.
- "Quantos jovens não votaram no Chile, na Espanha? Não achem que estes jovens não acreditam na democracia. Eles não crêem na democracia que oferecem a eles (...)."

Eduardo Galeano na Praça Catalunya

Fonte: Pesquisa "O sonho brasileiro" Box1824 (3.000 jovens de 18 a 24 anos de 173 cidades do país http://osonhobrasileiro.com.br/

#### **#LEITURA DA REDE**

FLUXO DA INFORMAÇÃO

serra {massmedia formadora de opinião nas redes sociais}

dilma {apoiadores redes sociais - redes sociais}

\_alguns momentos, redes sociais pautaram a massmedia

#### **#MELHORES HACKING**

- \_publicidade globo 45
- lula no jornal nacional
- \_capa da revista época
- \_#DilmaFactsByFolha
- \_#SerraRojas #BoladePapelFacts JN
- \_#LulaDay
- \_#DilmaDay #DilmaPresidentABrasil

# Governo, Participação Popular e + Democracia

- "A democracia não é algo estático e muito menos definido, mas um processo que deve estar em constante construção"
- Estar em linha com a capacidade mediadora da rede;
- Interatividade como elemento chave;
- Interagerir com o cidadão, que está fora da organização, mas na mesma matriz de comunicação do governo;
- Agregar o valor mediador dos internautas na construção e na divulgação dos programas públicos

## INICIATIVA DE GOVERNO ABERTO

- # **Transparência** para permitir uma maior responsabilidade, eficiência e oportunidade econômica, tornando os dados do governo e das operações mais abertas
- # Participação a oportunidades creativa para conduzir uma maior e mais diversificada experiência em tomada de decisões do governo.
- # <u>Colaboração</u> para gerar novas idéias para resolver problemas através do fomento da cooperação entre os diferentes níveis de governo com o público.

"Grande parte do conhecimento que precisa, pode ser encontrado entre os cidadãos da nação."

"Com as ferramentas de hoje, podemos criar um diálogo de duas vias entre o povo e o seu governo..."

- 2009, Obama assinaram o Memorando para alcançar um nível "sem precedentes da abertura do governo."

## INICIATIVA DE GOVERNO ABERTO

- Mudança radical da prática convencional: <u>não é apenas</u> <u>pedir comentários sobre projetos terminados ou em execução</u>, mas <u>buscar novas ideias na construção de políticas públicas</u>,

- Fomentar a participação e a colaboração

- Experimentar juntos, governo e cidadãos, o <u>uso de novas ferramentas</u> <u>e técnicas</u> para o desenvolvimento da política de um governo participativo 2.0.

## INICIATIVA DE GOVERNO ABERTO

## Islândia faz Constituição pelo Facebook



Na página, as pessoas enviam sugestões para a Constituição do país, que irá substituir a atual, de 1944. Os textos encaminhados são revisados por um moderador antes de ir ao ar e todos os comentários precisam conter o nome e o endereço do autor. Há ainda contas no Twitter, Flickr e You Tube para reforçar a ação. Depois de pronta, a Constituição precisa ainda ser aprovada pelo Parlamento islandês por duas vezes.

## Governo Federal Aberto



#### **BOAS VINDAS**

Bem vindo ao processo colaborativo de discussão e formulação de um marco civil para a Internet brasileira.

#### **Comentários Recentes**

- \* Boas Vindas o jcpierri: Prezados(as), Gostaria de externar a minha opinião a respeito do ítem 1.2.2 (Conflitos com outros direitos...
- \* 2.2.2 Filtragem indevida o sauloiregis: Cicero, Exatamente. E isto é só a "ponta do iceberg". Imagine então quando a "palavra...

#### #MarcoCivil no Twitter @marcocivil

- \* @aarles @ @EFF EU approves legislation requiring web user consent for use of webcookies http://eff.org/r.5cn
- \* RT @caribe Eu já dei minha colaboração: http://ow.ly/BLXY Participe você também do #marcocivil. Os seus direitos e deveres na rede estão em jogo. quimbanda (Ronald Stresser Jr)

# AMEAÇAS A LIBERDADE NA REDE

- **INDÚSTRIA DO COPYRIGH** fonográfica, cinema, grandes editoras (querem vigiar, grampear (quebra de privacidade), criminalizar o compartilhamento de arquivos) \*ECAD
- \*Vídeo Anonymous ACTA
- **TELECOMUNICAÇÕES** Quebra da neutralidade da rede. Controlar o fluxo da informação com filtros por tipos de conteúdos

- CORPORAÇÕES DA INTERNET (Google, Facebook, Twitter) Políticas de privacidade – Uso dos dados pessoais para fins comerciais e entrega para agencias de repressão sem ordem judicial.

# Obrigado! #conexoesglobais 2.0

Blog: http://softwarelivre.org/branco

Twitter: @MarceloBranco

Identi.ca: @marcelobranco

Email: marcelo@softwarelivre.org

Esta apresentação pode ser copiada total ou parcialmente sem fins comerciais conforme licença 3.0 adaptada

