

A RECONFIGURAÇÃO DO JORNALISMO ATRAVÉS DO MODELO OPEN SOURCE

Ana Maria Brambilla*

INTRODUÇÃO

A orientação pluridirecional e heterogênea da comunicação em rede, a exemplo do que acontece em sites que permitem a troca de informações com o público através de fóruns, chats, e-mails ou formulários de publicação (blogs), soterra a concepção de mídia linear em nome de uma atividade recursiva. A integração de emissor e receptor na figura do interagente permite que cada pessoa seja um nó simultâneo de criação, assimilação e reconstrução da mensagem midiática, desenhando um movimento de relações e trocas que se assemelha a uma espiral. Tal dinâmica, de viés explicitamente complexo, conduz a uma incessante complementaridade graças às ferramentas de incentivo à interação, que possibilitam a participação ativa de qualquer internauta na produção de mensagens. Para que a comunicação atingisse este formato reticular, foi preciso que tecnologias de informação ligassem os nós desta rede – os interagentes –, fenômeno

visível em diferentes domínios do cotidiano. Manuel Castells (2000) aborda os impactos sociais, econômicos e culturais desta transformação ocasionada pelas redes digitais de Comunicação, situando o nascedouro de um ambiente social conduzido pela tecnologia da informação já nos anos 70, nos Estados Unidos.

O autor destaca a “cultura da liberdade” como um dos traços mais fortes de uma tendência ainda em expansão neste início de milênio. A heterogeneidade de visões e o aumento do nível de complexidade no processamento de informações leva o sociólogo a entender o mundo como “multicultural e

interdependente”, onde a liberdade de multiplicar e reproduzir conhecimentos é diretamente proporcional à força agregativa dos povos. Trata-se de uma reestruturação da ordem imposta pela sociedade industrial por meio da flexibilização motriz da criatividade humana.

RECURSOS LIVRES

Ao assegurar que “as novas tecnologias da informação não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos” (p. 51), Castells integra duas instâncias até então separadas pelo modelo industrial de produção:

criadores e público podem ser, agora, a mesma pessoa, ao invés de estarem isolados por leis de proteção à propriedade intelectual e conseqüente verticalização da fruição dos bens de consumo. Na sociedade informacional, é a desagregação do trabalho e a personalização dos mercados que introduz o formato da rede. Além de não

homogeneizar qualquer processo de fruição, a rede estimula a criatividade e possibilita a diversidade de inovações através do esforço cooperativo de grupos com interesses semelhantes. É o caso dos desenvolvedores de software livre, cujo envolvimento pelo projeto tem fundo altamente espontâneo, facilitando a liberdade de trocas simbólicas e práticas culturais.

Lessig (2002) vê na Internet uma oportunidade sem precedentes para se aprender sobre liberdade. “*No modern phenomenon better demonstrates the importance of free resources to innovation and crativity than the Internet. To those who argue that control is necessary if innovation*

O que o jornalismo open source vem provocar é uma instabilidade em um modelo restritivo, instabilidade esta, que começa pela integração de dois pólos, até então opostos, do processo comunicacional midiático: o jornalista e o leitor/ouvinte/espectador

is to occur, and that more control will yield more innovation, the Internet is the simplest and most direct reply"¹ (p. 14).

A resposta a que se refere Lessig contrapõe-se ao modelo rígido de proteção autoral de obras intelectuais, cuja libertação de fluxo registra-se no ciberespaço por meio de redes *peer-to-peer* e pela abertura de códigos-fonte de softwares. Os códigos a serem desvendados e manipulados conforme o interesse da comunidade global referem-se, sobretudo, às leis de comportamento. A abertura destes códigos encontra um modelo-padrão no livre acesso a recursos on-line, como ferramentas e serviços de apoio à criação. São "recursos", e não produtos, compartilhados no que toca ao seu acesso, e não ao seu consumo.

Free resources, however, have nothing to do with communism. (The Soviet Union was not a place with either free speech or free beer.) Neither are the resources that I am talking about the product of altruism. (...) Resources cost money to produce. They must be paid for if they are to be produced.

But how a resource is produced says nothing about how access to that resource is granted. Production is different from consumption (2002, p. 13).²

Esta colocação evoca uma ambigüidade já tradicional entre as comunidades que trabalham com tecnologias *open source* – ou código aberto. Richard Stallman, criador da Free Software Foundation, postula: "*free, not in the sense of free beer, but free in the sense of free speech*"³ (apud Lessig, 2002, p. 12). Trata-se, portanto, de uma liberdade de **expressão** e não de **preço**, gratuidade.

No caso do desenvolvimento de programas, "software livre" refere-se, portanto, à liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software sem que autorizações sejam necessárias. A comunidade GNU⁴ traça quatro elementos fundamentais para caracterizar um software como livre:

a) a liberdade de executar o programa para quaisquer propósitos (nº0);

b) a liberdade de estudar o funcionamento do programa adaptando-o às necessidades particulares (e para isso o acesso ao código-fonte é fundamental) (nº1);

c) a liberdade de distribuir cópias de modo que possam auxiliar outros interessados (nº2);

d) a liberdade de aperfeiçoar o programa e divulgar seus aperfeiçoamentos de modo que toda a comunidade se beneficie (nº3).

O software que dispõe destas quatro liberdades é considerado um "software livre".

Apesar de todos estes esclarecimentos, a confusão de sentidos entre "livre" e "grátis" ainda é comum no ciberespaço. Assim, um software cujo código está aberto poderia ser distribuído sem custo algum. Ainda que isso aconteça, estes softwares não deixam de ser produtos comercializáveis por empresas que manipulam seus códigos aprontando melhorias, customizações aos clientes e oferecendo pacotes de suporte. Ser "livre", portanto, não significa que algo seja "não-comercial", mas que será sempre passível de alterações. "*A resource is 'free' if (1) one can use it without the permission of anyone else; or (2) the permission one need is granted neutrally*"⁵ (Lessig, 2002, p. 12).

FREE SOFTWARE VERUS OPEN SOURCE

Apesar das proximidades entre os pontos que caracterizam "software livre" e "*open source*", estas duas categorizações apresentam diferenças. O norte-americano Bruce Perens⁶, em 1998, sugere uma definição para o termo "*open source*"

Se todos podem programar, qual a função do gerente de desenvolvimento de softwares que trabalha em uma empresa ou de forma autônoma?

que seria usada no texto fundador do Movimento *Open Source* – ou *Open Source Movement*. Essa definição deriva das quatro linhas diretoras do Software Livre propostas por Stallman, amparando-se, também, na Licença Pública Geral GNU, que será discutida mais adiante. O diferencial da iniciativa *open source* é o objetivo de ser uma estratégia de marketing do software livre através da identificação de um produto pelo selo OSI (*Open Source Initiative*), o que enfatiza a comercialização dos produtos trabalhados de modo colaborativo.

Defensores do Movimento do Software

Livre apontam que a terminologia “*open source*” refere-se ao acesso ao código fonte de um programa, requisito básico mas não único à liberdade de um software. Adeptos da *OSI*, por outro lado, afirmam que “*open source*” não significa apenas acesso ao código-fonte. O termo deve ser aplicado de acordo com os seguintes critérios:

a) a distribuição é livre – ela pode acontecer através de concessão sem pagamento ou através de venda;

b) o código-fonte deve ser obrigatoriamente distribuído com o programa. Caso o software não disponibilize o código-fonte, deve abrir grande espaço publicitário para que o público saiba onde e como obtê-lo sem custos adicionais;

c) a *OSI* permite modificações e trabalhos derivados, além de permitir também que estes trabalhos sejam distribuídos sob os mesmos termos de licença com que foi adquirido o software original;

d) a licença utilizada pela *OSI* pode restringir a distribuição do código-fonte modificado somente se a licença permitir a distribuição de arquivos anexos com o código-fonte para modificar o programa na ocasião da configuração.

Sobre as sutilezas que diferenciam o Movimento do Software Livre da Iniciativa *Open Source*, os defensores de ambas as frentes adotaram os termos *F/OSS* (*Free/Open-Source Software*) e *FLOSS* (*Free-Libre/Open-Source Software*), para designar a aplicação dos dois modelos de trabalho, produção e distribuição de programas (Stenberg, 2004).

CATEDRAL E BAZAR

A visão mais usual do modelo *open source* aplicada é a comunidade de desenvolvedores de software de código aberto, responsável pelas categorizações acima citadas, além de uma reengenharia na produção de programas desde meados da década de 80, quando o desenvolvimento do sistema operacional Linux, por Linus Torvalds, repleto de versões beta desenvolvidas simultaneamente por uma legião de interessados, inaugurou o modelo de trabalho batizado por Raymond (2002) de “bazar”, ou seja, uma estrutura horizontal e rizomática de produção que se opõe ao padrão verticalizado e fechado à contribuição do público, como é praticado pelas tradicionais empresas de software de código fechado. A este modo hierárquico de produção, Raymond chamou modelo “catedral”.

Paralelamente, porém, é preciso entender que a estrutura em rede da sociedade informacional de Castells (2000) amparou-se indiretamente na inversão dos sistemas de *copyright*. No que se sustenta a World Wide Web senão pela troca incessante de cópias de arquivos? A observação de Simon (2000) destaca que “toda a tecnologia da rede é baseada em intercâmbios de pequenos pedaços de informações enviados de um computador para outro”. E somente por meio deste processo de trocas, tecnicamente viabilizada pelo protocolo *http* (*hypertext transfer protocol*), é que a Web pode consolidar-se como a emergência da produção coletiva de conteúdo. Talvez o mais curioso – e que trouxe à rede seu elemento inesperado – foi o prazer do internauta em ter a liberdade de oferecer suas próprias contribuições a esse conteúdo (Simon, 2000). Retorna-se aí, ao advento do sistema operacional GNU/Linux que, na visão do autor, exemplifica a construção de uma cultura, assim como foram construídos a linguagem e o folclore – criações coletivas e compartilhadas de bens de informação.

Visionário deste modelo, Richard Stallmann (apud Lessig, 2002) postulou um aspecto fundamental para o movimento do software livre: o uso do software deve, necessariamente, estar atrelado à prática de liberdade ampla, geral e irrestrita. Para garantir essa liberdade, a *Free Software Foundation* elaborou, em 1989, a *General Public License* (*GPL*). Também chamada de *copyleft*, a *GPL* visa assegurar que um programa possa ser livremente copiado, distribuído e alterado, além de proibir a interrupção desta cadeia, mantendo o código-fonte sempre aberto – *open source*.

Ter acesso a cópias dos arquivos de código-fonte dos softwares, porém, não resume os principais traços do modelo *open source*. Raymond (2002) definiu premissas que justificam o sucesso de um modelo de produção inovador, capaz de garantir melhores resultados dos que os obtidos pelo sistema tradicional de programação. A esse modelo, o autor deu o nome de “bazar”, em oposição ao modelo “catedral”, adotado pelas empresas de tecnologia no desenvolvimento de produtos comerciais de código-fonte fechado.

Entre os postulados de Raymond, um bom trabalho começa pelo interesse pessoal de seus desenvolvedores, o que parece óbvio, mas não ocorre na maioria das empresas de engenharia de software, cujos programadores são contratados para atender às demandas de um mercado – e não deles próprios. Isso gera um senso de responsa-

bilidade com um projeto de modo que, findo o interesse, o programador entrega seus trabalhos a um sucessor que julgar competente para dar continuidade. Daí a importância de desenvolvedores manterem pleno contato. E isso vale não apenas entre programadores, mas entre estes e o público também. “*Given a bit of encouragement, your users will diagnose problems, suggest fixes, and help improve the code far more quickly than you could unaided*”⁷.

Tratar as pessoas comuns como co-desenvolvedoras seria, para o autor, o caminho mais curto para a melhoria do código e mais eficaz na eliminação de erros. Como o fator tempo também influencia neste aprimoramento, algo chave no modo de desenvolvimento “bazar” é a liberação das novas versões do código o quanto antes e o mais frequentemente possível. O risco desta pressa lançar programas com *bugs* no mercado é factível – daí a longa espera que as empresas de modelo “catedral” enfrentam em versões beta. Sob o ponto de vista do modelo “bazar”, porém, os possíveis erros que vierem a público não são recebidos como obstáculos intransponíveis, ao contrário. Erros são fenômenos superficiais à medida em que estão expostos a uma grande quantidade de desenvolvedores, colaboradores dispostos a trabalhar sobre uma nova versão. O contrário ocorre quando, mesmo depois de lançada, uma versão de software desenvolvida pelo modelo “catedral” apresenta algum *bug*. Além de ser difícil de detectar, o *bug* só poderá ser resolvido pelos programadores da empresa proprietária do código-fonte, o que torna o erro um fenômeno muito mais profundo e truncado. “*Maybe it shouldn't have been such a surprise. Sociologists years ago discovered that the averaged opinion of a mass of equally expert (or equally ignorant) observers is quite a bit more reliable a predictor than the opinion of a single randomly-chosen one of the observers. They called this the Delphi Effect.*”⁸

Delegar à tecnologia a liberdade para publicar, apesar de ser uma observação recorrente, soa demasiado determinístico por excluir fatores sociais que permeiam o ambiente digital

PONTOS POLÊMICOS DO MODELO BAZAR

Além de partilhar o desenvolvimento de softwares entre voluntários de todo o planeta, o modelo *open source* integra desenvolvedores e usuários, dando a estes últimos o caráter do mais valioso recurso no aperfeiçoamento de um programa. Raymond divide a comunidade entre o núcleo de desenvolvedores e os beta-verificadores, que é o público final atento aos possíveis *bugs*, disposto a retornar a experiência com o software aos programadores. Para que haja esse *feedback*, Raymond (2000) destaca a essencialidade do núcleo de desenvolvedores reconhecer a importância dos beta-verificadores, para que eles se sintam estimulados a responder, de modo cooperativo, com a melhoria do programa. Isso inclui o reconhecimento de boas idéias vindas do público por parte dos desenvolvedores: “*I think it is not critical that the coordinator be able to originate designs of exceptional brilliance, but it is absolutely critical that the coordinator be able to recognize good design ideas from others*”⁹ (Raymond, 2000).

Subjetividades estão profundamente envolvidas no modelo *open source*. Mais eficiente será o desenvolvedor que se sentir atraído pelo projeto, ou que o problema que deva resolver seja um problema, antes de tudo, **seu**. Essa é a regra número um da atividade voluntária que baliza a iniciativa *open source*. A função utilitária dos *hackers*¹⁰ envolvidos com esta causa não é econômica, mas fala de perto à satisfação de seus egos, à sua reputação junto a outros *hackers*.

Obviamente esta abertura de funções no desenvolvimento de softwares levanta questões delicadas quanto à legitimidade de um programador profissional. Se todos podem programar, qual a função do gerente de desenvolvimento de softwares que trabalha em uma empresa ou de forma autônoma?

A essa proposição Raymond responde com cinco pontos que reconfiguram o papel do programador segundo o modelo *open source*. É ele quem deve definir os objetivos e manter toda a equipe envolvida no projeto trabalhando no mesmo sentido; deve monitorar e certificar-se de detalhes mais profundos, que não apareçam à primeira vista; tem a função de motivar as pessoas a fazer o que é necessário; organiza a distribuição de recursos humanos e capital intelectual para maior produtividade; angaria recursos para sustentar o projeto (Raymond, 2000).

JORNALISMO OPEN SOURCE EM BUSCA DE CONCEITOS

Considerando a estrutura em rede da comunidade digital, amparada pela partilha de recursos e serviços através da troca direta entre internautas e computadores por sistema *peer-to-peer*, Moura (2002) questiona a possibilidade deste intercâmbio ter como matéria-prima informações, sugerindo que a composição e troca de notícias através de redes de cooperação inaugure um novo modelo de Jornalismo, batizado de “jornalismo *open source*”, o que implica, desde logo,

... permitir que várias pessoas (não apenas os jornalistas) escrevam e, sem a castração da imparcialidade, dêem a sua opinião, impedindo assim a proliferação de um pensamento único, como o pode ser aquele difundido pela maioria dos jornais, cuja objetividade e imparcialidade são muitas vezes máscaras de um qualquer ponto de vista que serve interesses mais particulares que apenas o de informar com honestidade e isenção o público que os lê (2002).

A preocupação da autora nasce da rotina informativa instaurada pelo site *Slashdot*, cujo conteúdo informativo é produzido por um público leigo, sem obrigatoriedade da formação em Jornalismo e mesmo isento de identificação comprovável. Reconhecendo-o como uma nova maneira de fazer Jornalismo, Moura (2002) destaca a necessidade de se observar o Jornalismo on-line como um novo Jornalismo, já não orientado pelas mesmas premissas que guiam a imprensa tradicional. Isso passa pela constatação de que os sites noticiosos devem ser vistos para além de um mero prolongamento das manifestações impressas ou eletrônicas de um veículo, seguindo prerrogativas próprias.

Diante da possibilidade de publicação aberta a todas as pessoas, Moura mostra-se preocupada em salvaguardar a autenticidade do jornalista profissional, diferindo-o do público leigo a partir da constatação de que nem todo mundo pode ser jornalista. Defensora da formação superior do profissional de imprensa, a autora propõe como uma alternativa para a reorganização dos papéis entre os interagentes deste cenário, aconselhando que jornalistas sejam responsáveis por reescrever os artigos, adaptando as informações de base, fornecidas por qualquer internauta, aos parâmetros jornalísticos de texto, sustentados pela imparcialidade e pela objetividade.

Isso subtrairia qualquer traço de comentário ou opinião recorrente nos textos pretensamente noticiosos, posicionando-se de encontro, portanto, ao viés libertário sugerido no início de sua proposta de jornalismo *open source*. Por outro lado, Moura reitera que o interesse do leitor, aguçado pela heterogeneidade de pontos de vista, publicados nas inserções dos interagentes, diminuiria devido ao baixo envolvimento pessoal com que os temas fossem tratados.

As discussões travadas a partir de enfoques distintos em sites noticiosos estabelecem uma das necessidades que deram origem ao jornalismo *open source*, na análise de Nogueira (2002). O autor levanta duas questões a que o jornalismo *open source* responderia nos termos em que é praticado no *Slashdot*. A primeira é a demanda de extrair do fluxo global de informações os temas que interessam especificamente a uma comunidade; a segunda é o afã de comentar as notícias, despertado em um público exposto a ângulos de análise diferenciados – e muitas vezes contrários – entre si.

O restabelecimento de uma conexão entre público e mídia vem estimulando iniciativas como o *Participatory Journalism*, o *Citizen Journalism* e o *Grassroots Journalism* que, apesar das nomenclaturas, são apresentadas por Gillmor, (2004) como sinônimos no que toca à idéia de que o Jornalismo é uma prática comunitária, feita para as pessoas e pelas pessoas; de que os povos, organizados em comunidades, são os dispositivos ideais para coleta e difusão de informações que dizem respeito aos seus entornos, às suas realidades particulares.

NOTÍCIA E COTIDIANO: O PÚBLICO EM RELAÇÃO

Delegar à tecnologia a liberdade para publicar, apesar de ser uma observação recorrente, soa demasiado determinístico por excluir fatores sociais que permeiam o ambiente digital. Nogueira lista quatro diferenciais trazidos pela rede, capazes de modificar o relacionamento do público com a informação noticiosa: o primeiro é a **ubiquidade**¹¹ da notícia, em seguida vem a **velocidade** de processamento (apuração, conferência, publicação) da informação, outro fator é a **interação** efetivada na troca imediata de dados e opiniões entre atores de distintos cenários sociais e, por ultimo, a possibilidade de **indexação** destas notícias com seus desdobramentos ou antecedentes, através da estrutura hipertextual, o que permite

um panorama tão amplo sobre o fato quanto for o interesse do internauta.

Observa-se, assim, que tanto as demandas atendidas pelo jornalismo *open source*, quanto os diferenciais trazidos por sua prática em rede, circunscrevem um marco na trajetória do fazer jornalístico, tradicionalmente limitado aos profissionais de imprensa, cujo poder de publicação lhes era exclusivo e o campo das notícias estava subordinado às dimensões espaço-temporais de projetos gráficos ou grades de programação, notoriamente articulados por anunciantes. O que o jornalismo *open source* vem provocar é uma instabilidade em um modelo restritivo, instabilidade esta, que começa pela integração de dois pólos, até então opostos, do processo comunicacional midiático: o jornalista e o leitor/ouvinte/espectador. No jornalismo *open source*, o sujeito que lê é o mesmo que escreve as notícias, compartilhando responsabilidades e tendo no envolvimento pessoal sua principal moeda de troca. O espaço que os *media* de massa abrem para o público, limitado às sessões de cartas, avança sobre o território editorial, assumindo as pretensões informativas de um noticiário padrão. Quebra-se, portanto, o monopólio do controle sobre os meios de publicação, ao que cabe um paralelo à produção colaborativa de softwares por comunidades que partilham os mesmos interesses e habilidades. É nesse sentido que se entende a premissa de Castells (2000) que, na sociedade informacional, criadores e usuários podem ser a mesma pessoa, ao invés de estarem isolados por leis de proteção à propriedade intelectual e por rotinas verticalizadas de consumo. O jornalismo *open source* tende à desagregação do trabalho e à personalização tanto dos processos quanto dos produtos.

JORNALISMO CATEDRAL E BAZAR

Se as notícias, assim como os softwares, eram exclusivamente produzidas e publicadas por uma empresa que as transforma em produtos comercializáveis, no jornalismo *open source* elas passam a ser produto de domínio público, tanto sua elaboração, quanto sua fruição. Elaboradas a *n* mãos, as notícias, assim como os softwares, mostram o resultado de um trabalho em conjunto, não mais sujeito a uma hierarquia institucional, mas unicamente comprometido com o interesse pessoal de voluntários. Se no sistema de trabalho “bazar” o processo de criação é protagonizado por *hackers*, aqui são os interagentes que assu-

mem essa posição, a fim de quebrar licenças restritivas que a mídia de massa impunha ao público até então impossibilitado de interferir com imediatismo na mensagem midiática.

Ainda assim, a comparação entre notícias e softwares pode ser delicada visto que, apesar de ambos serem produtos intelectuais, desempenham funções diferenciadas na sociedade. O que compete a este debate, daqui por diante, é a comparação dos processos de produção de software e notícias sob o modelo *open source*, e não seus produtos. Seria como equiparar a abertura do código-fonte dos softwares com a acessibilidade a ferramentas de publicação de notícias. Nota-se que, nesse caso, atende-se à observação de Lessig (2002), quando o autor fala do livre acesso a “recursos” em rede, e não a produtos. Deste modo, mesmo as notícias produzidas de modo colaborativo seriam passíveis de comercialização. A liberdade do processo no modelo *open source* não é sinônimo da gratuidade de consumo. Ser “livre”, tanto para o caso dos softwares, como para as notícias, não significa que não sejam comerciais, mas que possam constantemente sofrer alterações – é a liberdade de expressão a que se referia Stalman.

Recordando as liberdades básicas que caracterizam um software livre, entende-se que a notícia no jornalismo *open source* é livre para:

- a) ser apropriada, lida, distribuída e referenciada para qualquer propósito;
- b) ser aperfeiçoada ou comentada de acordo com visões particulares que possam enriquecer os relatos (e para isso o acesso a ferramentas de publicação é fundamental);
- c) ser produzida de modo irrestrito por diferentes pessoas, com diferentes objetivos, de modo que possa auxiliar a compreensão de um fato pela sociedade;

Assim como no processo de trabalho “bazar” – ao contrário das empresas tradicionais de Comunicação, que se encaixariam no modelo “catedral” de produção – o jornalismo *open source* tende a mostrar bons resultados a partir do interesse pessoal dos envolvidos no projeto. O fato dos colaboradores – interagentes, pessoas sem formação jornalística que escrevem e publicam notícias – serem voluntários e não funcionários de uma empresa liberta-os não apenas quanto à forma e ao conteúdo da notícia, como também os estimula a produzi-la, uma vez que o trabalho atende a um interesse particular e não a metas de terceiros. A responsabilidade gerada por esse víncu-

lo muito próximo entre interagente e conteúdo, assemelha-se ao envolvimento de programadores que chamam a si a tarefa de aprimorar um software que venha atender não somente as demandas do mercado, mas as suas próprias.

Se os *bugs* são o ponto frágil do desenvolvimento do software livre, informações falsas ou incorretas esvaziam o caráter jornalístico das notícias produzidas de modo colaborativo. Porém, assim como nas comunidades que se apropriam do software livre para fruição, as inverdades são como *bugs*, facilmente detectáveis por estarem expostas ao olhar de um grande grupo de pessoas. A semelhança vai além: se na filosofia *open source* a correção é tão importante quanto a identificação dos erros nos programas, o jornalismo *open source* possibilita que a comunidade, além de apontar uma falsa informação, torne esta observação pública, corrigindo-a ou tão-somente alertando futuros leitores àquela incorreção. O processo prevê, primeiro, a publicação, mesmo assumindo que a verificação das informações aconteça em resposta à discussão que se seguir. Este seria o “Efeito Delphi” apontado por Raymond (2002), transposto ao universo jornalístico.

Por outro lado, quando um veículo da mídia de massa como um jornal impresso, veicula uma informação falsa, tão improvável será sua correção. Esta dificuldade de “resolução de *bugs*” no Jornalismo tradicional não acontece pela falta de exposição ao público, ao contrário. Jornais são muito mais populares do que noticiários on-line. Se identificarem uma informação equivocada, porém, os leitores de jornais dificilmente conseguirão estabelecer um canal ativo com a redação e, mesmo que consigam, o alerta será submetido à avaliação editorial podendo, inclusive, ser ignorado. Ainda que seja aceito o pedido de retificação de uma notícia por um veículo de massa, a correção será publicada, por melhor das hipóteses, na próxima edição do periódico, desvinculando-a consideravelmente de sua fonte de equívoco, que permanecerá publicada na edição original e poderá ser recuperada fora do contexto da correção.

Por fim, salienta-se aquele que deve ser o traço diferencial do jornalismo *open source*: a liberdade de acesso às ferramentas de publicação. Sem restringir seu foco ao conteúdo ou ao produtor, o jornalismo *open source* visa um processo interativo das mensagens que nutrem imaginários e contribuem para o envolvimento de cada pessoa com seu entorno sócio-cultural.

NOTAS

* Jornalista, mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da UFRGS, bolsista da CAPES

¹ “Nenhum fenômeno moderno demonstra melhor a importância dos recursos livres para a inovação e a criatividade do que a Internet. Para aqueles que argumentam que o controle é necessário se a inovação está a ocorrer, e que mais controle renderá mais inovação, a Internet é a mais simples e mais direta resposta”.

² “Recursos livres, porém, nada têm a ver com comunismo (A União Soviética não era um lugar com expressão livre ou cerveja grátis.) Os recursos de que estou falando também não são produto do altruísmo (...) Recursos custam dinheiro para serem produzidos. Eles precisam ser pagos se forem produzidos.

Mas como um recurso é produzido não diz nada sobre como o acesso a esse recurso é garantido. Produção é diferente de consumo”.

³ “Livre não no sentido de cerveja grátis, mas livre no sentido de liberdade de expressão”.

⁴ <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt.html>

⁵ “Um recurso é ‘livre se (1) alguém pode usá-lo sem a permissão de qualquer pessoa; ou (2) a permissão necessária é garantida naturalmente”.

⁶ <http://www.ansol.org/filosofia/softwarelivre.pt.html> (acesso em 04/03/2005).

⁷ “Dando um pouco de incentivo, seus usuários irão diagnosticar problemas, sugerir reparos, e irão ajudá-lo a melhorar o código mais rapidamente que você conseguiria sem ser ajudado”.

⁸ “Talvez isto não devesse ser uma surpresa. Há anos sociólogos descobriram que a média da opinião de uma massa de observadores igualmente entendidos (ou igualmente ignorantes) é um prognóstico um pouco mais confiável do que a opinião de uma simples escolha randômica de observadores”.

⁹ “Eu acho que não é imprescindível que o coordenador esteja capacitado a criar projetos de brilhantismo excepcional, mas é absolutamente imprescindível que o coordenador seja capaz de reconhecer boas idéias de projetos vindas de outras pessoas”.

¹⁰ A referência a *hacker* neste caso aparece no sentido atribuído por Gillmor (2004) ao termo, que identifica a pessoa que pretende melhorar o que compra, estuda como as coisas funcionam e, por vezes, transformam-nas inteiramente. Ao interferir sobre os produtos, essa pessoa informa aos outros seus progressos, de maneira que estimula outras pessoas a agirem de tal maneira na solução de problemas que atingem uma comunidade.

¹¹ Isto é, a presença constante e simultânea da informação em diferentes pontos.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

GILLMOR, Dan. **Nós, os media**. Lisboa: Editorial Presença, 2004.

LESSIG, Lawrence. **Future of ideas** – The fate of the commons in a connected world. Vintage Books: New York, 2002.

MOURA, Catarina. **Jornalismo na era Slashdot**. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, janeiro/2002. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/texto.php3?html2=moura-catarina-jornalismo-slashdot.html> (último acesso em 06/03/2005).

NOGUEIRA, Luís Carlos. **Slashdot**: comunidade de palavra. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, 2002. Disponível em: http://www.bocc.ubi.pt/pag/texto.php3?html2=nogueira-luis-slashdot_texto.html (Acesso em 06/03/2005).

RAYMOND, Eric S. **The Cathedral and the Bazaar**. Version 3.0 Thyrsus Enterprises, 2000. Disponível em: <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/> (Acesso em 1º/05/2005).

SIMON, Inre. **A Propriedade Intelectual na Era da Internet**. In DataGramZero - Revista de Ciência da Informação, v.1, n.3, jun. 2000. Disponível em: http://www.dgzero.org/jun00/Art_03.htm (Acesso em 1º/05/2005).

STENBORG, Markku. **Waiting for F/OSS**: Coordinating the Production of Free/Open Source Software. Free / Open Source Research Community. MIT, 2004. Disponível em http://opensource.mit.edu/what_is_os.html (Acesso em 31/03/2005).