

Cultura do trabalho de desenvolvedores de software livre

Matheus Guimarães Mello

Mestrando em Sociologia na Universidade Federal de Goiás

matheusmello@inventati.org

Resumo: Esta pesquisa em andamento busca compreender as possíveis relações entre uma ética (ideologia de compartilhamento) e uma sociabilidade (um contínuo produto de socialização e trajetórias de vida) consideradas *hacker* e a cultura do trabalho (ou arranjos organizacionais na literatura da administração) de desenvolvedores de *software* livre. O estudo se situa entre a sociologia do trabalho e a sociologia na tecnologia, no sentido de que leva em conta tanto a influência das características técnicas sobre a sociabilidade quanto o enfoque sobre como os processos de socialização das pessoas influencia sobre a maneira como o trabalho de desenvolver tecnologia é organizado.

Palavras-chave: Desenvolvedores de *software* livre. Identidade ocupacional. Trabalho em tecnologia da informação.

Esta pesquisa de mestrado em andamento parte da hipótese de que a cultura do trabalho de desenvolvedores brasileiros de *software* livre possui especificidades em relação aos contextos mais gerais do mundo do trabalho. O pressuposto é que os valores da cultura *hacker* que influenciam direta (através de uma identidade *hacker* construída no decorrer da trajetória de vida de desenvolvedores de *software*) ou indiretamente (por consequência da relação histórica entre a criação do *software* livre e a ética *hacker* de compartilhamento das informações) a maneira como o trabalho de desenvolvedores de *software* livre é organizado. Para isso, pretendo analisar os processos de socialização desses trabalhadores e identificar quais tensões ou adaptações há entre valores dos desenvolvedores de *software* livre/código aberto e os arranjos organizacionais da empresa/fundação.

Um dos pressupostos é que a expansão das Tecnologias de Informação (TI) nas últimas duas décadas não deve ser descontextualizada da recente reestruturação do capitalismo e suas consequências. Um processo contínuo importante é a precarização das relações de trabalho, através do qual empresas em todo o mundo valorizam contratos de trabalho flexíveis, projetos de curto prazo e terceirizações. Neste contexto, as organizações de TI desempenham um papel fundamental, já que elas lidam com as informações para as novas formas de gestão do trabalho. No entanto, deve-se considerar também que o desenvolvimento de *software* livre é inseparável da sua ética *hacker* original.

Assim, assumo o objetivo principal de compreender e analisar a cultura do trabalho de desenvolvedores de *software* livre brasileiros. Os seguintes objetivos secundários se estruturam então como etapas lógicas para alcançar o objetivo principal: analisar sociologicamente as condições de trabalho de desenvolvedores do *software* livre; compreender as relações hipotéticas entre uma ética *hacker* e os processos de socialização e construção de identidades laborais de desenvolvedores de *software* livre; identificar e interpretar as possíveis relações entre a constituição dessas formas identitárias e as alternativas específicas de contratação e de organização do trabalho.

A pesquisa pretende dialogar com discussões correntes da sociologia do trabalho, já que problematizo tensões particularmente interessantes a essa área: as pretensões de padronização do processo de desenvolvimento de projetos por parte da gerência (que se vincula a um contexto mais amplo do mundo do trabalho) não é, frequentemente, compatível com as condições específicas do desenvolvimento do *software*, que exigem maior flexibilidade cognitiva e arranjos sociais complexos (GARZA et al., 2009). Isso potencialmente se acentua no caso de *softwares* livres, onde a influência de uma ética *hacker* que valoriza a colaboração de informações e as liberdades de modificação, além da maior influência da comunidade de usuários no processo de desenvolvimento, pode criar condições peculiares de organização laboral. Dessa forma, o interesse é investigar como os contextos de flexibilidade do trabalho se configuram no caso peculiar de desenvolvedores de *software* livre.

Além do mais, nos últimos anos, tem crescido o interesse pelo *software* livre, seja por vantagens técnicas e econômicas seja por motivações políticas e culturais, levando em conta o contexto cada vez mais abrangente da ideia de “compartilhamento” no ciberespaço, que deve muito à “cultura *hacker*” em suas diversas manifestações. Por essa razão, houve uma expansão de pesquisas e publicações incentivando o uso do *software* livre, e alguns enfocando as condições técnicas de produção. No entanto, ainda existem poucos trabalhos, mesmo em línguas estrangeiras, baseados em uma perspectiva sociológica do desenvolvimento do *software* livre, ainda mais quando se trata especificamente da questão das condições de trabalho dos desenvolvedores. Assim sendo, espera-se que a pesquisa seja de grande interesse dos profissionais envolvidos com o *software* livre, já que poderá auxiliar no mapeamento deste campo de trabalho e suas especificidades.

O foco da pesquisa será a construção social da cultura do trabalho¹ de desenvolvedores de *software* livre e código aberto; e assim, a análise dos tipos de vínculos empregatícios, dos tipos de interação entre trabalhadores, usuários e empregadores e das condições de trabalho em relação aos contextos mais amplos. Mas para empreender essa análise é necessária a compreensão de alguns fenômenos, no caso, pressupor a relação entre a construção de identidades ocupacionais, as formas de consciência política ou ideológica, as práticas organizacionais e as formas de socialização anterior e/ou contínua dessas pessoas. Essa decisão de focar diversos fenômenos simultaneamente parte de uma perspectiva de complexidade do mundo social (MORIN, 2007), de onde procuro me inspirar para considerar os diversos elementos relevantes para uma explicação.

Está prevista a triangulação (FLICK, 2009) entre métodos quantitativos e qualitativos, compreendendo que os resultados produzidos por cada método complementar o outro durante a constante reinterpretação: inicialmente um levantamento de bancos de dados oficiais do IBGE e Ministério do Trabalho apontou algumas características da categoria de desenvolvedores de *software*; em seguida, algumas entrevistas semi-estruturadas exploratórias formam um embasamento para a etapa principal, a coleta dos dados de um *survey* virtual; e por fim, mais algumas entrevistas complementares permitirão interpretar melhor os resultados obtidos.

A interoperabilidade entre técnicas quantitativas e qualitativas, que uma grande parte da literatura considera como essencialmente opostos ou inconciliáveis, ou ainda atribuindo maior valor para um procedimento em detrimento de outro, sem dúvida não é um procedimento qualquer. No entanto, alguns autores (KING; KEOHANE; VERBA, 1994) oferecem firmes subsídios epistemológicos para considerar que a pesquisa quantitativa e qualitativa valem-se igualmente de inferência empírica, e portanto plenamente conciliáveis, tomando as devidas cautelas. Isso foi exemplificado no trabalho de Bárbara Castro (2013) que, além de realizar essa conciliação metodológica ao pesquisar trabalhadores de TI, faz uso de alguns procedimentos que também julgo como valiosos: a amostragem teórica, a codificação aberta (por influência da teoria fundamentada) e o conceito metodológico de trajetória (que ajuda a explicar os processos de socialização).

1 Conforme reconstruída no próximo capítulo, a noção de cultura do trabalho é mais predominante na sociologia francesa do trabalho, enquanto que um conceito próximo (e por isso também levado em conta neste estudo) é o de arranjos organizacionais, proveniente da literatura da administração, ou ainda as variantes de cultura organizacional e cultura de empresa utilizadas em um sentido que considera as discussões da teoria das organizações tradicional sob influência da noção de cultura.

Já a unidade de análise escolhida para selecionar e organizar as informações empíricas será a trajetória de vida (como representação dos processos de socialização) e as características identitárias/laborais dos desenvolvedores individualmente, já que a partir disso será possível enfatizar as pessoas que encorporam a cultura de compartilhamento e são responsáveis por manter as técnicas como elas são.

Cultura hacker e software livre

Profundas transformações sociais têm ocorrido em todo o mundo nas últimas décadas a partir da reestruturação do capitalismo. Contextualizarei rapidamente apenas duas manifestações desse macrofenômeno: as mudanças no “mundo do trabalho” e o surgimento da “sociedade informacional”.

Com a gradual sobreposição do toyotismo sobre o fordismo (ALVES, 2000), não apenas o modo de produção industrial tem sido reestruturado, mas também as condições de trabalho alteraram para uma conjuntura de flexibilidade e precarização, incluindo, ainda que com suas especificidades, o trabalho nos setores de serviços (NUNES, 2011). Assim, a precariedade pôs em curso uma situação generalizada e permanente de insegurança, buscando cada vez mais naturalizar os contextos de exploração, derivando mais de escolhas políticas – o hegemônico discurso neoliberal – do que de limitações estritamente econômicas (BOURDIEU, 1998).

Compreender as reestruturações do capitalismo, por meio de uma investigação das mudanças ideológicas subjacentes, foi o objetivo de Boltanski e Chiapello (2009). Tendo por método uma análise sistemática de literatura de gestão empresarial e também de textos críticos, os autores procuraram demonstrar como cada estado do capitalismo se constrói sobre uma justificativa discursiva. Essas justificativas, se estruturam com tal força social a fim de perpetuar a acumulação ilimitada de capital, que até mesmo os discursos críticos acabam por sustentar também esse vocabulário de justificativas. Eles identificam então, modelos de “cidades”, uma metatipologia das justificativas do capitalismo: a cidade inspirada, a doméstica, a da fama, a cívica, a mercantil, a industrial e a mais recente, a cidade por projetos. E é assim que a partir dos anos 90, toma força um novo ideal de trabalhador, marcado pela capacidade de adaptação, flexibilidade e gestão de projetos transitórios.

Nesse sentido, vale lembrar que as empresas de TI (Tecnologia da Informação), devido ao seu recente desenvolvimento organizacional, já surgem flexíveis, descentralizadas e estruturadas em projetos e equipes, como notam Rosenfield e Mossi (2011). Além disso, as autoras problematizam que, entre os quadros superiores de TI, tanto a flexibilidade negativa

(a precariedade) quanto a positiva (humanizada) se combinam, formando uma peculiar e complexa configuração de trabalho.

Tendo isso em conta, cabe retomar outra feição da reestruturação do capitalismo, que Castells (2005) denomina como “sociedade informacional”. Com a crescente valorização das tecnologias da informação, a indústria de *software* tem se destacado como vital para a organização e controle das informações nos mais diversos contextos. Por isso, é desde os primórdios da história da informática que se toma consciência política desse campo estratégico. Já é reconhecida a relação histórica entre a cultura *hacker* e o desenvolvimento do *software* livre (SILVEIRA, 2010) e da própria Internet (CASTELLS, 2003).

Para compreender isso, devemos notar que a definição êmica de *hacker* não diz respeito necessariamente à questão de invasão ilícita de dados informáticos, conforme frequentemente exposto pelas grandes mídias, que agrupam as noções *hacker*, crackers e ciberpiratas sob o mesmo rótulo. A noção original de *hacker*, segundo Silveira (2010, p. 32) é de “um programador de computador talentoso que poderia resolver qualquer problema muito rapidamente, de modo inovador e utilizando meios não convencionais”. Vale lembrar como essa característica *hacker* se assemelha com a ideia de “flexibilidade cognitiva” que Garza et al. (2009) atribuem aos programadores de *software* em geral: a “disposição do indivíduo para assumir uma atitude relativamente aberta na resolução de problemas, que implica aprendizagem pessoal e ampliação de habilidades cognitivas” (p. 138).

Eric Raymond, por ter feito parte dos primeiros grupos *hacker* nos anos 70, remete a uma legitimação da comunidade essa atribuição: “os *hackers* são aqueles que a cultura *hacker* reconhece como tais” (*apud* CASTELLS, 2003, p. 38). Apesar de parecer tautológica, essa definição remonta à ideia de *outsider* exposta por Becker (2008), na qual é o rótulo da diferença que agrupa as pessoas em determinadas situações sociais, o que por sua vez, permite o desenvolvimento de subculturas. Por fim, Himanen (2001) considera como *hackers* as pessoas com as seguintes características: conhecimentos avançados de programação; motivação pela computação mais por paixão do que por interesses instrumentais; empenho em compartilhar o que produziu e aperfeiçoar o que foi produzido por outros. E é precisamente a partir dessa noção de motivação passional pelo compartilhamento, que configura o que Himanen considera como “ética *hacker*”, que se constituiu a ideologia de desenvolvimento dos *softwares* livres.

Em seu clássico ensaio *A catedral e o bazar*, Eric Raymond (1998) buscou, já na década de 90, compreender o surgimento e rápida expansão do modelo do kernel Linux de código aberto. Para isso, ele conceituou a diferença entre o modelo da “catedral”, onde o código é

fechado, usualmente sob patente de uma companhia, com um equipe fechada trabalhando exaustivamente para ao final apresentar um modelo pronto e proprietário; e o modelo do “bazar”, onde o código é aberto publicamente desde o início, com uma construção colaborativa, com revisões incessantes da comunidade. O ensaio, demonstrando a superioridade técnica do modelo “bazar” com a máxima “havendo olhos suficientes, todos os erros são óbvios” (p. 16), chegou a influenciar diretamente grandes empresas, como a Netscape (atualmente Mozilla) a liberar seus códigos (CASTELLS, 2003).

Em resposta ao crescente uso do termo “código aberto” (*open source*), outro ícone histórico da cultura *hacker*, Richard Stallman (2010) manteve a defesa do termo original “*software* livre” por enfatizar menos as consequências técnicas do código aberto, e mais o que ele considera as quatro liberdades fundamentais para um *software* ser considerado livre: “a liberdade para executar o programa, para qualquer propósito; a liberdade de estudar com o programa funciona, e adaptá-lo às suas necessidades; a liberdade de redistribuir cópias, de maneira que outras pessoas possam se beneficiar; a liberdade de distribuir cópias de suas versões modificadas a outros, de maneira que toda a comunidade possa se beneficiar de suas mudanças” (p. 3, tradução nossa).

Não cabe aqui se aprofundar na história do movimento do *software* livre, mas o propósito dessa contextualização foi demonstrar que existe uma relação teórica e histórica entre uma ideologia *hacker* e o desenvolvimento do *software* livre. Falta então, entender as possibilidades contemporâneas, no caso brasileiro, de uma relação sociológica nos contextos de trabalho envolvidos, de forma que pudessem redundar em culturas do trabalho alternativas. Apesar de ser uma área ainda em mapeamento pela sociologia do trabalho, é sabido que o Brasil possui um número relativamente expressivo de desenvolvedores de *software* livre, especialmente devido às políticas governamentais da última década que têm incentivado o uso e desenvolvimento dessa proposta. Isso tem levado alguns desenvolvedores de *software* a se especializarem profissionalmente nessa área, devido à demanda de algumas empresas pela utilização de *software* em código aberto, mas também por interesse ideológico desses profissionais. Isso faz com que uma parte desses trabalhadores se dedique ao *software* livre de maneira diretamente remunerada, seja por interesse instrumental ou passional, seja indiretamente, por meio de outros projetos que desenvolvem simultaneamente como freelancer, por exemplo, ou ainda, por um trabalho completamente voluntário, realizado no tempo livre – mesmo que esse tempo esteja fracionado nos intervalos do tempo de trabalho remunerado (AUGUSTO, 2003).

Mas ainda há várias questões a serem mais bem exploradas, como quais outros projetos ou empregos se ocupam aqueles desenvolvedores que se flexibilizam ao máximo, lidando tanto com *softwares* livres como proprietários? Será que mesmo nessas condições se poderia continuar pensando numa influência da ética *hacker* sobre os contextos de colaboração e inovação no trabalho? Também será necessário ao longo do trabalho pensar se mesmo nas condições mais favoráveis para o trabalho em *software* livre, estes trabalhadores interpretam suas atividades como uma alternativa à dinâmica capitalista tradicional de trabalho ou não.

Ademais, Garza et al. (2009) apresentaram algumas características gerais do trabalho de desenvolvedores de *software* que convém notar: programadores de *software* costumam se identificar mais com a profissão de programador do que às empresas em que trabalham; por isso, é igualmente frequente que programadores considerem seus empregos apenas como uma forma de aprendizado para um trabalho melhor no futuro, seja em outras empresas, seja por conta própria, o que permite que se submetam temporariamente a algumas condições de flexibilidade precarizada. Por fim, o desenvolvimento de *software* é um trabalho onde, durante todo o processo, há uma intensa inter-relação entre o grupo de programadores, os clientes-usuários e os responsáveis pelo projeto informático.

Cultura do Trabalho

Apesar da polissemia, e conseqüente dificuldade metodológica, do conceito de cultura, é viável e profícuo aplicar o conceito de cultura do trabalho (FONTAINE, 2011) para compreender como as diferentes identidades ocupacionais se constroem por meio de processos de socialização mais amplos (DUBAR, 2005) e das disputas em torno dos significados atribuídos ao trabalho.

Inicialmente a noção de “cultura da empresa” surgiu nos anos 70 nos Estados Unidos e nos 80 na França, através do discurso de empresas que ansiavam por justificar as mudanças na sua organização do trabalho, atribuindo as mudanças a uma “cultura” exterior, estática e acima das decisões individuais que, por conseguinte, deve ser incorporada ao empregado contratado (CUCHE, 2002). No entanto, o conceito foi reapropriado pela sociologia do trabalho, através de considerações mais críticas do conceito de cultura, sem vê-la como um fenômeno supraindividual, estático e uniforme, mas sim um processo de disputas simbólicas.

Annie Fontaine (2011) utiliza três possibilidades teóricas de dimensionamento da noção de “cultura do trabalho”, a construtivista, a interacionista e a etnometodológica. Trata-se de compreender respectivamente: a cultura como um universo compartilhado e negociado de

elementos simbólicos; a cultura como processo e produto de interações; e as conversas e rotinas como construção de um mundo comum.

Posto isso, buscarei compreender a cultura do trabalho sob inspiração da tradição francesa da sociologia do trabalho, que enfatiza a importância dos processos de socialização na construção desses campos simbólicos. Para isso, o eixo teórico fundamental será Claude Dubar (2005), que propõe uma teoria sociológica operacional da construção das identidades.

O autor centra seu argumento na assunção de que as identidades são construídas a partir de transações objetivas e subjetivas, respondendo a dois conflitos possíveis: entre a identidade herdada e a identidade visada, estando em jogo os “compromissos internos” do *self*; mas também entre a identidade atribuída pelos outros e a identidade incorporada por si, estando em jogo as “negociações externas”. Ainda, podemos observar nessa dinâmica, dois eixos em que se desenrola a construção de identidades: “Um eixo ‘sincrônico’, ligado a um contexto de ação e a uma definição de situação, um espaço dado, culturalmente marcado; e um eixo ‘diacrônico’, ligado a uma trajetória subjetiva e a uma interpretação da história pessoal, socialmente construída” (DUBAR, 2005). Através da articulação desses dois eixos se constroem as definições de si, ao mesmo tempo enquanto um ator de um sistema determinado e enquanto um produto de uma trajetória específica. Essa dualidade torna problemáticas as identificações: entre as definições “oficiais”, atribuídas por outrem, e as identificações “subjetivas”, reivindicadas por si e submetidas ao reconhecimento de outrem, todas as combinações são possíveis, em um contexto dado. Assim, as identidades são pensadas como em movimento, e numa perspectiva relacional. Além disso, cabe ressaltar as negociações identitárias, por constituírem um processo comunicativo complexo, irreduzível a uma “rotulagem” autoritária de identidades predefinidas com base nas trajetórias individuais.

Reportarei também aos trabalhos que, ao tipificar estratégias, formas identitárias e motivações, ajudam a reconstruir teoricamente culturas do trabalho específicas: as estratégias que desenvolvedores empreendem para conciliar a programação em *softwares* de código aberto e fechado, ao trabalharem em empresas (ROLANDSSON, BERGQUIST, LJUNGBERG, 2011); os tipos de inovação organizacional em empresas desenvolvedoras de *software* livre (SÁNCHEZ, 2010); as motivações profissionais dos programadores em *software* livre (AUGUSTO, 2003), a saber, o hobby (ou ética *hacker*), a aprendizagem instrumental, e a obrigação profissional; e as próprias formas identitárias de Dubar (2005), que mapeiam as relações entre os processos de socialização e as transações subjetivas e objetivas da identidade profissionais e ocupacional.

Cabe ainda fazer um contraponto, para apresentar outra interpretação possível: que a valorização da flexibilidade por esses profissionais, essa cultura organizacional mais livre e adaptada às necessidades dos desenvolvedores seja também uma estratégia de controle de qualidade por parte das empresas, que buscam assim, apenas mudar seus critérios por outros. E para isso, desde já é preciso lembrar que muitas das teorias da organização que buscam se sobrepôr ao fordismo, apresentando novos elementos a se levar em conta, como a cultura ou a psicologia, na verdade se compõem a partir de pressupostos de controle do trabalho presentes desde Taylor, havendo não uma negação simples, mas uma constante readaptação (HELOANI, 2003).

Posto isso, cabe compreender até que ponto o desenvolvimento de *software* livre consegue realmente apresentar uma alternativa ao modelo hegemônico de cultura organizacional, em que os trabalhadores produzem em um contexto de flexibilidade favorável a eles, que apenas por conseguinte, produziria um bom retorno financeiro. Ou se de fato, a tese da precarização geral do trabalho é implacável, e o que acontece é que esses trabalhadores estão na verdade em tão grande simbiose com o meio em que trabalham, que não percebem que ela seria também uma forma sutil de manipulação, justamente por inculcar (ou se aproveitar) das socializações anteriores desses indivíduos, em vez de treiná-los a uma nova forma de trabalhar.

Dentre alguns dos conceitos a serem revisados, cabe lembrar que a dinâmica de desenvolvimento do *software* livre – o modelo bazar em que não há um pré-planejamento a ser seguido por uma diretoria, mas uma constante reformulação pela comunidade de desenvolvedores – tem muito a ser explicada pelas considerações sobre a cooperação feitas por Marx (2002), que valoriza desde já a força coletiva como qualitativamente (ou seja, não apenas quantitativamente) diferente da individual. Explicada a partir dos primórdios do capitalismo, os princípios de aprimoramento da cooperação no trabalho – não apenas dividir as diferentes tarefas de um mesmo produto, mas também o simples fato de várias pessoas estarem juntas em um mesmo lugar para cumprir um número de horas delimitada – permitiram uma maior extração de mais-valia, por aumentarem consideravelmente a produtividade. Tendo isso em mente, não vamos longe se considerarmos que a cultura de compartilhamento valorizada no âmbito do *software* livre – mesmo de que ideologicamente se oponha ao modelo de patentes fechadas do *software* proprietário – tem também um viés capitalista no sentido de que o resultado da produção de um *software* em código aberto é mais produtivo: desenvolvido mais rapidamente, com menos custos, mais seguro (por conter

consideravelmente menos erros). A ideia de abertura se torna assim facilmente uma flexibilidade para o capital.

Quanto ao conceito de “flexibilidade cognitiva”, que Garza et al. (2009) propõem como uma habilidade particularmente necessária para os desenvolvedores de *software*, cabe ressaltar que essas mesmas competências são cada vez mais valorizadas pelos administradores de grandes empresas, em consonância com as contemporâneas reestruturações do trabalho. Trata-se então não apenas de produzir trabalhadores com uma mentalidade específica, que esteja de acordo com o ideal organizacional da empresa, através de várias técnicas de controle da subjetividade, tal como bem descritas por Max Pagès et al. (1987). Mas sim, de radicalizar o controle de eficiência que Taylor valorizou, e assumir uma relação entre organização e subjetividade mais poderosa, justamente porque não é uma simples imposição, mas previamente valorizada pelos indivíduos.

Construções de Socialização

A partir de resultados parciais do levantamento dos bancos de dados e das entrevistas exploratórias, foi possível perceber um predomínio de formas de socialização: uma aprendizado com tecnologias digitais desde a juventude, o que demonstra uma paixão para além do trabalho nos discursos; uma valorização (ou pelo menos uma boa adaptação) em relação ao trabalho à distância; um predomínio de homens tanto na categoria em geral, quanto nas atividades consideradas mais técnicas (refletindo na clássica disparidade de salários), o que se fundamenta nas distinções de socialização de gênero, que encoraja os homens a atividades mais técnicas e as mulheres às relações interpessoais; por fim, um reconhecimento da importância da colaboração que motiva o *software* livre também para o ambiente de trabalho, com uma desaprovação das barreiras para a informação. Ainda, é possível notar a distinção de identidades e motivações entre desenvolvedores de código aberto, que interpretam apenas como uma boa oportunidade no mercado de trabalho, e de *software* livre *stricto sensu*, que possuem fortes convicções políticas, redundando num movimento social.

Vale então considerar a influência e a construção histórica dos arranjos organizacionais do trabalho em tecnologia da informação no Brasil e dos conflitos discursivos que envolvem a cultura *hacker*. Por um lado, podemos considerar que os participantes das comunidades de *software* livre (no sentido amplo), incluindo então além dos desenvolvedores, os usuários e entusiastas, atribuem em seus discursos a importância de motivações consideradas como altruístas (BAYTIYEH; PFAFFMAN, 2010) para a dedicação de várias horas de trabalho a projetos que frequentemente não se relacionam diretamente com seu

próprio trabalho remunerado. E é desse sentido de valorização semântica das motivações dos desenvolvedores e entusiastas de *software* livre que Mazières (2009) extrai uma noção de agnosticismo político.

Por outro lado, é possível identificar dentre os fundamentos filosóficos do *software* livre e do código aberto as justificativas do liberalismo clássico, conforme demonstra Gabriella Coleman (2013): os *hackers* preocupados em distribuir e readaptar informações sem barreiras a fim de construir um conhecimento livre produzem com isso a crítica ao neoliberalismo (a transformação da informação e do conhecimento em propriedade privada) a partir de fundamentos do liberalismo clássico (a liberdade de um termina onde começa a liberdade de outro). Essa fundamentação política para além dos discursos demonstra então uma possível articulação com modelos mais tradicionais das teorias das organizações.

Durante a próxima etapa da pesquisa, será possível então identificar características compatíveis, como por exemplo, da noção de qualidade, uma das justificativas para o desenvolvimento do *software* de código aberto como alternativa competitiva com o *software* proprietário. O ponto a se acrescentar é que já que a liberdade da livre distribuição deve ser assegurada para o *software* livre, e portanto, o produto final pode ser vendido, mas não se pode restringir sua aquisição à venda; a principal maneira pela qual as empresas de *software* livre e código aberto produzem seu lucro é oferecendo serviços de assistência técnica para as empresas que utilizam o *software*. Todo o modelo se baseia portanto nas considerações pós-fordistas de se remeter o valor do produto para um serviço.

Tendo isso em mente, mantenho o foco em compreender as possíveis tensões deste contexto específico com as condições históricas que por sua vez configuram uma continuidade complexa com as técnicas de controle dos trabalhadores detalhadas pelas teorias clássicas das organizações. Levarei também em conta um constante contraponto entre o discurso ideológico desses trabalhadores – no discurso de alguns ativistas de *software* livre fica implícita uma organização do trabalho não-capitalista – e uma contextualização mais geral do mundo do trabalho e das formas organizacionais – que apresentam compatibilidade entre os valores do código aberto e os interesses do mercado em flexibilizar a produção e o modo de agir e pensar de seus trabalhadores.

Referências

ALVES, Giovanni. **O novo (e precário) mundo do trabalho**: reestruturação produtiva e crise do sindicalismo. São Paulo: Boitempo, 2000.

AUGUSTO, Maurício Pires. **Um estudo sobre as motivações e orientações de usuários e programadores brasileiros de software livre**. Rio de Janeiro, 2003. Dissertação (Mestrado em Administração) – Universidade Federal do Rio de Janeiro.

BAYTIYEH, Hoda; PFAFFMAN, Jay. Open source software: a community of altruists. **Computers in human behavior**, [S.l.], v. 26, n. 6, p. 1345-1354, 2010. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563210000828>>. Acesso em: 3 ago. 2014.

BECKER, Howard Saul. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BOLTANSKI, Luc; CHIAPELLO, Éve. **O novo espírito do capitalismo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BOURDIEU, Pierre. **Contrafogos: táticas para enfrentar a invasão neoliberal**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1998.

CASTELLS, Manuel. A cultura da Internet. In: _____. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003. p. 34-55.

_____. **A sociedade em rede**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

CASTRO, Bárbara Geraldo de. **Afogados em contratos: o impacto da flexibilização do trabalho nas trajetórias dos profissionais de TI**. Campinas, 2013. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Campinas.

COLEMAN, Gabriella. **Coding freedom: the ethics and aesthetics of hacking**. Princeton (NJ): Princeton University Press, 2013. Disponível em: <http://codingfreedom.com/buy_download.html>. Acesso em: 25 jun. 2014.

CUCHE, Denys. A noção de “cultura de empresa”. In: _____. **A noção de cultura nas ciências sociais**. 2. ed. Bauru: EDUSC, 2002. p. 209-224.

DUBAR, Claude. **A socialização, construção das identidades sociais e profissionais**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FLICK, Uwe. Pesquisa qualitativa e quantitativa. In: _____. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Atmed/Bookman, 2009. p. 39-49.

FONTAINE, Annie. **La culture du travail de rue: une construction quotidienne**. Montréal, 2011. Thèse (Phd en service social) – Université de Montréal.

GARZA, Enrique de la *et al.* Para um conceito ampliado de trabalho, de controle, de regulação e de construção social da ocupação: os “outros trabalhos”. In: LEITE, Marcia de Paula; ARAÚJO, Angela Maria Carneiro. **O trabalho reconfigurado: ensaios sobre Brasil e México**. São Paulo: Annablume, 2009. p. 123-147.

HIMANEN, Pekka. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação**. Rio de Janeiro, Campus, 2001.

KING, Garry; KEOHANE, Robert; VERBA, Sidney. **Designing social inquiry**: scientific inference in qualitative research. New Jersey: Princeton University Press, 1994.

MAZIÈRES, Antoine Bernard Marie. **Uma análise sociopolítica do movimento do software livre e de código aberto**. Campinas (SP), 2009. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) – Universidade Estadual de Campinas.

MORIN, Edgar. Restricted complexity, general complexity. In: GERSHENSON, Carlos; AERTS, Diederik; EDMONDS, Bruce (Ed.). **Worldviews, science and us**: philosophy and complexity. London: World Scientific Publishing, 2007. p. 5-29. Disponível em: <<http://arxiv.org/abs/cs/0610049>>. Acesso em: 18 dez. 2013.

NUNES, Jordão Horta. “A seu dispor!” - identidade e interação no trabalho em serviços. In: _____ (Org.). **A seu dispor!** Sociologia do trabalho em serviços. Goiânia: Ed. da PUC Goiás, 2011. p. 15-48.

RAYMOND, Eric. **A catedral e o bazar**. 1998. Disponível em: <<http://www.dominipublico.gov.br/download/texto/tl000001.pdf>>. Acesso em: 16 out. 2012.

ROLANDSSON, Bertil; BERGQUIST, Magnus; LJUNGBERG, Jan. Open source in the firm: opening up professional practices of software development. **Research Policy**, v. 40, n. 4, p. 576-587, 2011. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0048733310002386>>. Acesso em: 15 out 2012.

ROSENFELD, Cinara; MOSSI, Thays. O que é ser flexível na nova configuração do trabalho? os quadros superiores de TI e a flexibilidade na gestão da empresa, na organização do trabalho e nas relações de trabalho. **Revista ABET**, v. 10, n. 2, p. 80-95, 2011. Disponível em: <<http://www.abet-trabalho.org.br/docs/revista/revabet11v10n2.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2012.

SÁNCHEZ, Christian Muñoz. **Cultura organizacional e innovación en empresas mexicanas desarrolladoras de software libre**. México (DF), 2010. Tesis (Maestría en Ciencias en Administración) – Instituto Politécnico Nacional.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo. **Revista USP**, São Paulo, n. 86, p. 28-39, 2010. Disponível em: <http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-99892010000300004&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 15 out. 2012.

STALLMAN, Richard. **Free software, free society**. 2nd ed. Boston: Free Software Foundation, 2010. Disponível em: <<https://www.gnu.org/doc/fsfs-ii-2.pdf>>. Acesso em: 3 ago. 2014.