



Neamp

Cultura Livre: projeto de ação política no capitalismo informacional

Luis Eduardo Tavares*

Resumo

Dentre os inúmeros enredamentos entre cultura e política na contemporaneidade, está o projeto da Cultura Livre que alude a viabilidade dos bens culturais poderem livremente circular, ser acessados, manejados e transformados conforme diferentes necessidades e aspirações coletivas e individuais, objetivas e subjetivas. Fortemente impulsionado pela disseminação dos recursos tecnológicos informacionais, a Cultura Livre apresenta uma ética para novos padrões de sociedade e traz à tona disputas políticas no capitalismo informacional. A livre fruição e usufruição de bens culturais numa amplitude sem precedentes entra em conflito com os sistemas vigentes de propriedade intelectual e, a partir desse desentendimento, desenvolve-se um arcabouço de idéias que formam o projeto da Cultura Livre, revelando práticas de poder e liberdade correspondentes ao mundo contemporâneo.

Abstract

The project “Free Culture” is amongst the countless interconnections between culture and politics in contemporaneity, which alludes the viability of the cultural goods to circulate freely, to be accessed, handled and transformed according to the different collective and individual, objective and subjective, needs and aspirations. Strongly stimulated by the spread of the technological informational resources, the Free Culture project presents a new ethics for new social standards, and brings to the surface political disputes on the informational capitalism. The free fruition and consumption of cultural goods in an amplitude with no precedents, clashes with the present systems of intellectual property and, starting from this misconception, develops into a framework of ideas that conceives the Free Culture project, revealing practices of power and freedom that correspond to the contemporary world.

Cultura Livre é a expressão de uma idéia que apresenta uma ética para novos padrões de sociedade. Revela um campo de disputa política na sociedade contemporânea e formas de liberdade correspondentes a ela. Grosso modo, a idéia de uma cultura livre alude a viabilidade de que os bens culturais possam livremente circular, ser acessados, manejados e transformados conforme diferentes necessidades e aspirações coletivas e individuais, objetivas e subjetivas. Este ideal decorre dos recursos das tecnologias contemporâneas da informação que permitem a intercomunicação global e a troca instantânea de informações, por meio da internet, além de constituírem o maior acúmulo de informações e conhecimentos da história humana, pelo trabalho coletivo, que é o ciberespaço. A fruição e usufruição de bens culturais numa amplitude sem precedentes entra em conflito com os sistemas existentes de propriedade intelectual. A partir desse desentendimento entre abertura e bloqueio, desenvolve-se um arcabouço de idéias que forma o projeto Cultura Livre e traça um plano

* Graduado em Ciências Sociais na PUC-SP, onde cursa o mestrado desde 2007 na área de Ciência Política. Trabalha como técnico do Núcleo de Desenvolvimento Cultural do Instituto Pólis. luiseduardo@polis.org.br



Neamp

para a ação política no interior do campo cultural. Contudo, o campo da cultura já se apresenta como um plano para a ação política a mais tempo e é um fenômeno da secularização da cultura desde o início da modernidade, mas de maneira mais acentuada na pós-modernidade. A Cultura Livre, nesse sentido, também prescinde da idéia de direito cultural como um direito humano, que é fruto desse processo de secularização. Por fim, para compreender melhor esse campo de ação política e que idéias de liberdade encontrem-se subjacentes na expressão Cultura Livre, vamos examinar suas práticas e ambivalências, bem como suas matrizes conceituais presentes em três figuras distintas, mas em grande parte consonantes: Richard Stallman, Lawrence Lessig e Yochai Benkler.

O contexto da emergência de um novo projeto de ação política

Quando Walter Benjamin analisou a produção artística em função das transformações nas condições de produção capitalista, de onde decorre a reprodutibilidade técnica da obra de arte e as mudanças nas faculdades perceptivas humanas, ele pretendia que os conceitos trabalhados no seu texto fossem utilizados para a formulação de exigências revolucionárias na política artística. Essa possibilidade era vislumbrada graças à novidade das técnicas de reprodução analógicas, em especial o disco, a fotografia e o cinema, que permitiam a emancipação da obra de arte dos templos sagrados do conhecimento pela sua difusão maciça. Segundo Benjamin: “A reprodução técnica pode colocar a cópia em situações impossíveis para o próprio original. Ela pode, principalmente, aproximar do indivíduo a obra, seja sob a forma da fotografia, seja do disco. A catedral abandona seu lugar para instalar-se no estúdio de um amator; o coro, executado numa sala ou ao ar livre, pode ser ouvido num quarto” (1985: 168). Setenta anos depois, adentramos numa nova etapa do capitalismo, cuja forma de produção dominante cria bens imateriais. A tecnologia evoluiu do analógico para o digital, engendrando, com isso, profundas implicações nas técnicas de reprodução, nas faculdades perceptivas humanas, nas criações artísticas e nas maneiras de fazer política. Se a reprodução técnica através do analógico pôde ser considerada emancipatória, o advento do digital multiplica essa possibilidade, ao mesmo tempo em que abre possibilidades eficazes de restrição.

O digital converte a informação em números (*dígitos*). Quase todas as informações podem ser codificadas desta forma, ou seja, diferentes linguagens culturais e uma infinidade



Neamp

de formas de expressões e representações simbólicas. As informações codificadas digitalmente podem ser transmitidas e copiadas quase indefinidamente, e com muito pouca degradação da informação, em comparação com o analógico. A informação digital pode ser processada de forma automática, muito rapidamente e em grande escala. Por estarem codificadas como números, as informações digitais, sejam elas textos, sons ou imagens, apresentam alto grau de plasticidade e podem ser manipuladas facilmente, por meio de processadores informáticos. Nas palavras de Pierre Lévy: “A codificação digital relega a um segundo plano o tema do material. O suporte da informação torna-se infinitamente leve, móvel, maleável, inquebrável. O digital é uma matéria, se quisermos, mas uma matéria pronta a suportar todas as metamorfoses, todos os revestimentos, todas as deformações” (2004: 102-103). A digitalização conecta num mesmo tecido eletrônico o cinema, o rádio, a televisão, a música, o jornalismo, as telecomunicações e a informática. Cria interatividade e provoca convergências entre eles. Sujeita-os às possibilidades de reproduções e modificações próprias da informação digital.

A realização das potencialidades do digital, graças ao emprego das tecnologias da informação, colocam sérias questões aos regimes de propriedade intelectual, sendo a primeira delas o seu recrudescimento. Os sistemas de propriedade intelectual (*copyrights*, patentes, *trademarks* etc), sempre foram concebidos como um fator para o desenvolvimento. Desde sua invenção, a propriedade intelectual, bem como as questões relacionadas a ela, nunca estiveram tão próximas de nossa vida cotidiana e privada. E, uma vez que nossas práticas culturais privadas são regulamentadas de acordo com as normas da propriedade intelectual, perdemos liberdade. Esta situação é recente e podemos localizar o divisor de águas em 1994, com a promoção do Acordo Trips¹ pelo GATT², quando foi criado o “Direito de Propriedade Intelectual”, significando uma grande mutação na jurisdição sobre o tema. Uma tradição de pouco mais de um século diferenciava a propriedade intelectual da propriedade industrial, considerando que os produtos da primeira eram orientados para cultura e a civilização (obras artísticas) e os produtos da segunda orientados para o mercado (tecnologia). Os *copyrights* eram categorizados como propriedade intelectual e as patentes como propriedade industrial. Com Acordo Trips, não há mais distinção entre a informação que tem valor para o mercado, a informação que tem valor para a ciência e a informação que tem valor para a civilização, o

¹ Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (em inglês *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*, Trips)

² Acordo Geral Sobre Tarifas e Comércio (em inglês *General Agreement on Tariffs and Trade*, GATT)
Aurora, 4 : 2009



Neamp

Direito de Propriedade Intelectual cobre todas elas. Assim, como nos mostra Laymert Garcia dos Santos, neste capitalismo informacional em que a inovação tecnológica pelo insumo de informações representa seu principal motor, tudo aquilo que pode ser convertido em informação digital torna-se passível de ser apropriado pela tecnociência e privatizado por quem a controla – as corporações transnacionais – como riqueza e fator de produção (SÉRIE DOCUMENTOS DO ISA 09, 2006: 179-184). Isto vai além de obras literárias, musicais ou cinematográficas, mas incorpora conhecimentos, idéias, relações e formas sociais. Isto é, aquilo que se encontra no campo da cultura de uma maneira geral, além de se expandir para a matéria viva com a informação genética. O Acordo Trips representa um divisor de águas porque atualiza para o capitalismo informacional a jurisdição da propriedade intelectual típica da etapa anterior do capitalismo e que havia se tornado inadequada.

Neste fenômeno de conversão da cultura e da natureza em informação regida internacionalmente pelos direitos de propriedade intelectual, há uma tendência ao totalitarismo. Não obstante, a tendência colaborativa do trabalho imaterial característico do capitalismo informacional engendra formas abertas de circulação de informação contrárias à propriedade intelectual, como é o caso dos sistemas de *copyleft* (*General Public License – GPL, Criative Commons* e uma diversidade de alternativas que não cessam de ser inventadas). O criador da cibernética, Norbert Wiener, já observara há aproximadamente cinquenta anos a dificuldade de tratar a informação como mercadoria, devido a sua capacidade de circulação. Procurou demonstrar a disfuncionalidade do monopólio privado da informação, especialmente das formas criativas (arte e ciência), considerando, por exemplo, que as inovações científicas não ocorrem senão a partir de um trabalho de equipe, mediante formas de cooperação. O conhecimento assim criado é assentado no trabalho coletivo e no compartilhamento de informações, as quais, guardadas, não teriam o mesmo valor que sua livre circulação (WIENER *apud* LOJKINE, 2002: 17). No final da década de 1970, o filósofo alemão Hans Magnus Enzensberger também antecipou muitas questões quando escreveu: “As sociedades de industrialização avançadas dependem de um livre intercâmbio de informações [...] Qualquer intento de suprimir os fatores *random*, qualquer diminuição de fluidez e qualquer deformação na estrutura de informação tem que conduzir, com o tempo, a uma espécie de embolia” (ENZENSBERGER, 1979: 54).

A idéia de Cultura Livre nasce, assim, diante das possibilidades técnicas de circulação, reprodução e tratamento da informação pela sua digitalização e, também, diante da ofensiva



Neamp

da propriedade intelectual pela apropriação e privatização de toda a informação. A Cultura Livre parte da premissa de que o conhecimento e a cultura são patrimônios da humanidade, o que ela almeja, no limite, é o domínio público e padrões econômicos não-mercantis. Os defensores da Cultura Livre argumentam que a abertura do conhecimento é um fator de estímulo à criação e, portanto, do desenvolvimento humano, em contrapartida à idéia de bloqueio da informação como fator de desenvolvimento econômico desigual. Assim, a concepção de Cultura Livre opera uma crítica à própria idéia de desenvolvimento das sociedades industrializadas. A liberdade de fruição e usufruição é concebida como um direito, o qual fazendo pleno uso dos recursos informacionais torna-se o direito de liberdade de distribuir, copiar, plagiar, mimetizar, manipular, alterar, aperfeiçoar, desconstruir, recombinar, ressignificar. O sentido de consumo é elevado para apropriação, assimilação, antropofagia, ou seja, produção de subjetividade.

Esclarecimentos sobre a cultura como campo de intervenção política

As possibilidades de ação concebidas pelo projeto da Cultura Livre – a idéia de livre fruição e usufruição de bens culturais – são reivindicadas como direitos culturais, entendidos como integrantes dos direitos humanos. O projeto da Cultura Livre alarga, dessa maneira, as idéias já difundidas de cidadania cultural. Ao traçar um plano para ação política no interior do campo cultural, expõe certos fenômenos típicos da sociedade contemporânea. A cultura é reposicionada na sociedade e adquire novos papéis em consonância às transformações no sistema produtivo. O fato de novas concepções de sociedade, inclusive de ordem econômica, serem elaboradas a partir do campo cultural, demonstra o aumento de sua importância estratégica como campo de intervenção política. Trata-se de um processo crescente de secularização da cultura que tem início na modernidade com o capitalismo industrial e adquire significados determinantes a partir da segunda metade do século XX, com o advento do capitalismo pós-industrial. É, sobretudo, com a revolução tecnológica da informação, que caracteriza o capitalismo informacional ou cognitivo e marca a entrada na pós-modernidade, que a cultura torna-se o “eixo de uma nova estrutura epistêmica” (YÚDICE, 2006).

A secularização da cultura opera no nível cognitivo a identificação, o descolamento e a delimitação de uma dimensão cultural a partir de um conjunto de elementos de ordem imaterial que são convertidos em recursos a serem empregados no mercado, através das



Neamp

industrias culturais, ou como objeto de intervenção do poder, entrando nos cálculos de governo, através das políticas culturais.

Hanna Arendt já situava o aspecto secular adquirido pela cultura na Europa do século XIX como decorrência do filisteísmo da burguesia ascendente do capitalismo industrial, que, pela aquisição de dinheiro e tempo livre, passou a cultivar a cultura como uma questão de *status* na luta por posição social com a velha aristocracia (ARENDR, 2000: 248). Na primeira metade do século XX, com o desenvolvimento dos meios de comunicação e dos centros urbanos a cultura passa a ser amplamente mercantilizada e surgem as primeiras industrias culturais fonográficas e cinematográficas. *Status* e mercantilização foram os primeiros efeitos produzidos pela secularização da cultura no capitalismo industrial. A instituição dos *copyrights* surgiu como parte integrante desse processo.

Logo após a II Guerra Mundial, um novo contexto sócio-histórico vai lentamente se instalando. O aumento produtivo com incremento na renda dos trabalhadores, bem como as conquistas do movimento sindical e a lógica de uma economia que os engloba em seu mercado, expandiu o privilégio do tempo livre ao conjunto maior da sociedade. O novo cenário apontava uma realidade social cada vez mais baseada no ócio e no consumo massivo no lugar do trabalho, e que Daniel Bell (1976) diagnosticou como “o advento da sociedade pós-industrial”. Esta sociedade apresentava desde o início um crescente predomínio da cultura consonante à sua maciça proliferação pelos poderosos meios de comunicação e suas industrias. A cultura emergente desse contexto é a “cultura de massa”, uma cultura da diversão e do entretenimento, consumida como qualquer outro bem de consumo. No entanto, o significado que a cultura estava adquirindo neste período criava as condições para a existência da cidadania cultural.

A cultura ganha uma abrangência que não possuía antes, passando a significar o campo das formas simbólicas como um todo. Ela é entendida como a criação coletiva da linguagem, da religião, dos instrumentos de trabalho, das formas de habitação, vestuário e culinária, das manifestações do lazer, da música, da dança, da pintura e da escultura, dos valores e das regras de conduta, dos sistemas de relações sociais (CHAUI, 2006: 108). Neste contexto e nos marcos do artigo XXVII da Declaração Universal dos Direitos do Homem e do Cidadão, de 1948, esta posta a idéia de cidadania cultural ou direito cultural – que insere também o direito autoral (*copyright*) – como um direito humano, tal como podemos observar:

“1) Todo o homem tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar do progresso científico e de fruir de seus benefícios.”



Neamp

“II) Todo o homem tem direito à proteção dos interesses morais e materiais decorrentes de qualquer produção científica, literária ou artística da qual seja autor.”

A concepção da cultura como um direito engendra naturalmente as políticas culturais, a partir da década de 1960, na esteira dos Estados de bem-estar social.

A reconfiguração da cultura como recurso no capitalismo pós-industrial, logo após a II Guerra, se manifesta, portanto, no âmbito sócio-econômico, pela emergência da cultura de massa e do consumo cultural. E, no âmbito sócio-político, pela concepção de cidadania cultural e da invenção das políticas culturais. O processo de secularização da cultura atinge um patamar que torna esta definitivamente um nível de realidade isolado, dotado de uma estrutura específica, objeto de intervenção econômica e política. No entanto, importantes transformações ainda estavam por vir.

No último quartel do século XX – assinalado como início da pós-modernidade –, aquilo que de maneira vaga era chamado de capitalismo pós-industrial se configura como capitalismo informacional. A revolução tecnológica da informação, que não por acaso ocorre neste momento de reestruturação global do capitalismo, molda e é moldado por ele. A forma de produção dominante no capitalismo informacional é a produção imaterial. De acordo com Michael Hardt e Antonio Negri, ela cria bens imateriais como idéias, conhecimento, formas de comunicação, ultrapassando os limites da economia tradicionalmente entendida e investindo diretamente a cultura. Por ser o campo do simbólico, primordialmente imaterial, a cultura no capitalismo informacional torna-se fator de produção. Por meio dos dispositivos tecnológicos informacionais conectados em rede, esta produção de bens imateriais que vincula as singularidades culturais através da linguagem, dos saberes, da cognição, da memória e da inventividade é, imanentemente, uma produção colaborativa. Precisamente aqui emerge a idéia da Cultura Livre, isto é, precisamente das contradições geradas por esse processo.

O trabalho colaborativo engendrado pela produção informacional de bens imateriais requer a circulação da informação, que ela se torne um bem comum. Por outro lado o capitalismo não cessa de se apropriar do comum, através dos mecanismos do direito de propriedade intelectual, mesmo que isso se torne disfuncional para todo o sistema. O movimento pela livre circulação da informação e pelo o trabalho colaborativo é denominado de Cultura Livre justamente por ser a cultura um novo fator de produção capitalista, ou então, um fator de uma nova produção descentralizada e subjetiva.



Neamp

O movimento da Cultura Livre se respalda na idéia de direitos culturais que neste período já adquiria maior profundidade que na fase anterior. Já em meados da década de 1970 o conceito de “diversidade cultural” elaborado no âmbito das Nações Unidas, mais especificamente pela UNESCO, reconhece sistemas culturais diferenciados no interior de uma sociedade em decorrência da divisão social das classes e da pluralidade de grupos e movimentos sociais: a cultura urbana, a cultura rural, a cultura do centro, a cultura da periferia, a cultura jovem, etc. Cada uma com o direito de se reproduzir e expressar suas singularidades. Um novo entendimento se processa na concepção de cidadania cultural. Tradicionalmente ela afirmava a liberdade de cada indivíduo ou grupo se engajar em atividades culturais, falar a língua de sua escolha, ensinar sua língua e cultura a seus filhos, identificar-se com a os sistemas culturais de sua escolha. No entanto, Marilena Chauí já descreve a cidadania cultural, nos marcos das diretrizes que sustentaram sua gestão na Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, entre 1989 e 1992, como “o direito de produzir cultura, seja pela apropriação dos meios existentes, seja pela invenção de novos significados culturais. [...] muitas vezes implica na negação das condições e dos significados imediatos de um sistema imposto para a abertura de novas significações” (CHAUI, 2006: 72). Apropriar e ressignificar são propósitos da Cultura Livre, principalmente com as possibilidades plásticas da informação digitalizada.

A cultura secularizada e isolada como um nível específico da realidade pôde tornar-se objeto de intervenção política dos governos a partir do advento do capitalismo pós-industrial. Mas, a partir da configuração do capitalismo informacional e da decorrente produção imaterial colaborativa, a cultura torna-se objeto de intervenção política da própria sociedade na construção de novos universos referenciais.

Três matrizes da Cultura Livre

O projeto da Cultura Livre como plano de ação política no capitalismo informacional surge no momento em que a cultura torna-se um importante fator de produção imaterial. O arcabouço conceitual deste projeto, hoje ressonante em diferentes coletivos sociais ou mesmo organizações institucionais foi formulado, em grande parte, em três diferentes acadêmicos estadunidenses com idéias consonantes. Trata-se do engenheiro eletrônico Richard Stallman e dos advogados Lawrence Lessig e Yochai Benkler. Vamos analisar a contribuição de cada no



Neamp

atual movimento da Cultura Livre, bem como as idéias de liberdade subjacente às suas propostas.

Richard Stallman

Criador do *software livre*, Richard Stallman é o grande precursor do movimento. Engenheiro eletrônico, graduado na Universidade de Harvard, em 1971 ingressou como hacker no Laboratório de Inteligência Artificial do Massachusetts Institute of Technology (MIT) para colaborar numa comunidade que desenvolvia sistemas operativos para PDP-10, um dos maiores computadores da época. Os sistemas operativos, nessa época, eram todos abertos e os desenvolvedores compartilhavam os códigos fontes para modificar e otimizar os programas. No início da década de 1980, com a criação de novas gerações de computadores mais versáteis, grandes companhias desenvolvedoras se estabeleceram no mercado e os programas tornaram-se progressivamente privativos. Para obter uma cópia executável dos programas, aqueles que trabalhavam com softwares precisavam firmar o *nondisclosure agreement* (acordo de não revelar o código), de tal forma que as comunidades colaborativas tornaram-se praticamente proibidas. Vendo-se despojado de sua liberdade, Stallman se recusou a aderir a nova lógica privatista e em 1984 iniciou o projeto GNU e fundou a *Free Software Foundation* (FSF). O projeto pôde funcionar em 1992 com o desenvolvimento do Linux por Linus Torvalds.

O termo *software livre*, surge e passa a fazer sentido a partir do momento em que se estabelece o software proprietário, protegido por *copyright*, como padrão universal. Antes disso, – segundo comparação do próprio Stallman – a liberdade de compartilhamento dos programas era tão natural quanto o compartilhamento de receitas culinárias. O projeto GNU tinha como meta, portanto, restabelecer essa liberdade aos usuários que aumentavam em número pelo advento do computador pessoal. Para ter sucesso, o projeto precisava assegurar que versões derivadas do GNU continuassem livres e, para isso, foi pensado um novo conceito de licenciamento denominado *Copyleft – all rights reversed* [todos os direitos reversados]. A idéia central do *copyleft* é a permissão para qualquer um rodar, copiar, modificar e distribuir versões modificadas do programa, mas sem a permissão de agregar restrições próprias. Dessa maneira, as liberdades cruciais que definiam o software livre tornavam-se direitos inalienáveis. A implementação específica de *copyleft* usada por Stallman



Neamp

e a FSF para a maioria dos programas GNU é a *General Public License* (GPL). Há outras classes de *copyleft* que usam em circunstâncias específicas.

Subjacente ao conceito e a filosofia do software livre desenvolvido por Stallman e pela FSF, encontra-se mais ou menos formulado um projeto político que tentaremos decodificar. O tema central apregoado pelo movimento é a idéia de liberdade, mas que tipo de liberdade? A resposta de Stallman seria: a liberdade que cada usuário tem de fazer uso do software. Liberdade de executar o programa com qualquer propósito; liberdade de modificar o programa para adaptá-lo a suas necessidades, o que pressupõe o acesso ao código fonte; liberdade de redistribuir cópias de um programa livre, tanto grátis quanto pelo preço que queira; liberdade de distribuir versões modificadas do programa de tal forma que a comunidade possa se beneficiar das melhorias. Como o software livre se refere à liberdade e não ao preço, não existe contradição na venda de cópias. A liberdade para vender cópias é crucial para a comunidade obter fundos que gerem aperfeiçoamentos no software livre.

Stallman qualifica o *copyright* de anti-social e não-ético; um monopólio artificial imposto pelo governo e que limita o natural direito à cópia. Assim, a filosofia do software livre entende que os usuários devem ser livres para compartilhar e ajustar os programas às suas necessidades, porque a base da sociedade está em ajudar outras pessoas.

Lawrence Lessig

Lawrence Lessig é um dos responsáveis pelo termo Cultura Livre, após tê-lo amplamente difundido ao intitular seu segundo livro: “*Cultura Livre: como a mídia usa a tecnologia para barrar a criação cultural e controlar a criatividade*”. Advogado e professor de direito da Faculdade John A. Wilson da Universidade de Stanford, Lessig também fundou o Centro de Internet e Sociedade de Stanford e o *Creative Commons*, do qual é presidente. Desde 2004, é um dos diretores da *Free Software Foundation*.

O envolvimento de Lessig com as questões do *copyright* teve início em 1998, quando atuou como advogado de defesa do programador de computadores aposentado Eric Eldred, que havia sido impedido de incorporar a obra do poeta Robert Foster à biblioteca de domínio público que vinha desenvolvendo na internet. Naquele ano, os poemas de Robert Foster cairiam em domínio público não fosse a *Sonny Bonno copyright Term Extension Act* (Lei de



Neamp

Extensão do Período do *copyright* Sonny Bonno³). Na sua tese de defesa, Lessig atentou para o fato de que era a décima primeira vez em quarenta anos que o Congresso ampliava os períodos dos *copyright* existentes e logo encontrou uma contradição constitucional. Segundo a Constituição estadunidense:

“O Congresso tem o poder de promover o Progresso da Ciência e (...), garantindo por períodos limitados aos Autores (...) o Direito exclusivo sobre suas obras (...).”

Neste sentido, se o mesmo Congresso tem o poder de ampliar o período existente dos *copyrights*, e o faz progressivamente há quarenta anos, então a exigência constitucional de “períodos limitados” não possui efeito prático algum. O Congresso neste caso estava permitindo exatamente o que a Constituição proíbe, ou seja, os períodos perpétuos de *copyrights*. O que estava por trás das leis de extensão dos *copyrights* era um forte *lobby* de corporações como a Disney e MPAA - *Motion Pictures Association of America* que, para não perder a propriedade de obras que ainda possuíam grande valor de mercado, ofereciam pesados donativos às campanhas dos congressistas para que em troca os mesmos aprovassem tais leis. Em consequência, todas as outras obras produzidas no mesmo período, mesmo não possuindo valor de mercado e não sendo ambicionadas por ninguém tinham sua circulação restringida, como era o caso dos poemas de Robert Foster.

O grande motivador da *Sonny Bonno copyright Term Extension Act* em 1998 era o personagem Mickey Mouse da Disney, criado em 1928. No ano da sua criação, os *copyrights* tinham a duração de cinquenta e seis anos. Já havia durado setenta anos quando o Congresso estendeu por mais vinte anos. A nova lei implicava na prática que todas as obras produzidas a partir de 1923 ficam impossibilitadas de circular livremente até 2019. Lessig se viu diante de um caso histórico, uma vez que na atualidade, com a existência da internet, a resolução do Congresso representava um enorme estancamento social. Ele então tentou recorrer à Suprema Corte, mas acabou derrotado. A partir de então, Lessig adquiriu uma causa e começou a desenvolver mecanismos de licenciamento alternativos inspirando-se em Richard Stallman. Assim criou o *Creative Commons*.

A causa de Lessig em favor da flexibilizações dos *copyrights* como forma de liberdade cultural e estímulo a criatividade foi motivada por concepções muito semelhantes a de Stallman. Como ele próprio afirma na introdução do livro “Cultura Livre”: “A inspiração para

³ Publicada em memória ao congressista e ex-músico (que compunha dupla com Cher, então sua esposa, durante os anos 1960 e 1970) que afirmava acreditar que os *copyrights* deveriam ser eternos.



Neamp

o título e para muito do argumento desse livro veio do trabalho de Richard Stallman e da *Free Software Foundation*” (LESSIG, 2005: xv). Ambos sentiam que o avanço tecnológico que permitia uma troca de informações e um trabalho colaborativo sem precedentes foi acompanhado de leis que tolham liberdades até então consumadas, em detrimento do momento histórico que deveria ampliá-las. Lessig então se apresenta como defensor da tradição e seus valores, a qual segundo ele, eramos mais livres. Ele afirma acreditar que é preciso defender os valores do passado no nosso futuro. “Uma cultura livre foi nosso passado, mas somente será nosso futuro se nós mudarmos o caminho onde estamos agora” (LESSIG, 2005: xv).

No diagnóstico de Lessig, o debate sobre a questão estava moldado pelos extremos. De um lado, aqueles que acreditam no *copyright* total - “*todos os direitos reservados*”. Do outro, os que negam o *copyright* - “*nenhum direito reservado*”. Para ele o erro reside em negar-se o meio termo - “*alguns direitos reservados*” - e, portanto, uma forma de respeitar os *copyrights* e ao mesmo tempo permitir aos criadores liberarem suas obras da forma como acharem apropriado. Assim, cria o *Criative Commons*, segundo suas palavras, “com o objetivo de construir uma camada de *copyright racional* em cima dos extremos que atualmente regem o debate” (LESSIG, 2005: 256).

Com a licença *Criative Commons*, Lessig procura então restaurar aquelas liberdades do passado dando uma resposta aos controle cada vez maior exercido através da lei e da tecnologia. A liberdade de que fala refere-se a liberdade de ação para qualquer um acessar conteúdos culturais e, também, a do autor poder delimitar as formas de uso de sua obra. O autor pode optar por uma licença que permita apenas o uso não-comercial. Ele pode optar por uma licença que permita qualquer uso enquanto as mesmas liberdades não são repassadas para outros. Ou qualquer uso para “*sampleamento*”, enquanto cópias totais não sejam feitas. Ou, então, qualquer uso educacional. Lessig afirma estar interessado em criar, através do *Criative Commons* um movimento de consumidores e produtores de conteúdo culturais que ajudará a construir o domínio público e que por seu trabalho irá demonstrar a importância de um domínio público para a criatividade de outros. Neste aspecto, no entanto, é cauteloso e reticente.

Como nos argumentos de Stallman por um software livre, o argumento de Lessig por uma cultura livre tenta evitar o que ele chama de “*uma confusão*”, isto é, a idéia de que uma cultura livre é uma cultura sem propriedades e onde os artistas não são pagos, segundo ele



Neamp

“isto é uma anarquia, não liberdade” (LESSIG, 2005: xv). A Cultura Livre que Lessig propõe é como um mercado livre e como tal é composta de propriedade, regras e contratos garantidos pelo Estado. Em suma, o *Criative Commons* é uma maneira efetiva de se começar a construir regras que correspondem ao atual cenário tecnológico, mas seu propósito não é lutar contra os *copyrights*, e sim complementá-los.

Yochai Benkler

Yochai Benkler é professor da Escola de Direito de Harvard e co-diretor do Centro Berkman para Internet e Sociedade, uma organização sem fins lucrativos, ligada à Harvard, cuja missão é pesquisar o ciberespaço. Antes, foi professor em Yale. A partir de 1997, Benkler começou a estudar o papel da informação comum na produção e sua relação com a liberdade individual, publicando no ano seguinte o artigo “*Free as the Air to Common Use*” (“Livre Como o Ar Para Uso Comum”). A partir de 2002, sua pesquisa evoluiu para o estudo da economia em rede e o fenômeno da produção colaborativa por pares (*peer to peer* ou P2P). Em 2006, publicou o livro “*The Wealth of Networks: How social production transforms markets and freedom*,” (“A Riqueza das Redes: Como a produção social transforma os mercados e a liberdade”).

Neste livro, Benkler estuda o significado da ação individual descentralizada na sociedade em rede e seus efeitos para a economia, a política e a produção de informação, conhecimento e cultura. O autor denomina a produção colaborativa, engendrada pelas novas tecnologias informacionais, de “produção social”. Ele a define como um modelo de produção que desenvolve-se de forma alheia a mercados e hierarquias, que são a base dos métodos produtivos tradicionais. Benkler chama a atenção para como essa produção social é capaz de gerar riqueza nesse novo modelo econômico, baseado em uma rede interconectada de informações e em que a produção pode ser feita de forma não coordenada e com a participação do consumidor na produção e co-criação de produtos e serviços.

Benkler enfatiza bastante um elemento que ganha amplitude nesta economia em rede, os *commons*. De acordo com sua definição, “*commons* são um tipo particular de arranjo institucional que governa o uso e a disposição de recursos. Sua principal característica, que os define de forma distinta da propriedade, é que nenhuma pessoa tem o controle exclusivo do uso e da disposição de qualquer recurso particular. Pelo contrário, os recursos governados



Neamp

pela comunidade podem ser utilizados e dispostos por qualquer um entre dado número de pessoas, sob regras que podem variar desde o 'vale-tudo' até regras claras formalmente articuladas e efetivamente impostas” (BENKLER, 2007:12-13). Exemplos típicos de *commons* são as calçadas das vias públicas, os oceanos, o ar, a cultura. No presente contexto, é este último caso que interessa nas investigações de Benkler.

Os *commons* emergentes nesta economia em rede torna possível que indivíduos e grupos produzam informação e cultura conta própria, o que “cria condições para um papel substancialmente maior tanto para a produção fora do mercado quanto para a produção radicalmente descentralizada” (BENKLER, 2007:16). Tal modelo de produção entra em conflito com o modelo industrial, segundo observa Benkler, que, por ainda ser vigente, tenta controlar os fluxos de informação e cultura nos três níveis em que eles procedem. Na camada física, pela propriedade dos fios e das licenças de transmissão por ondas; na camada lógica pelos protocolos de acesso e *softwares* proprietários, como únicos sistemas operacionais; e na camada do conteúdo, pela propriedade intelectual da informação e da cultura como insumos essenciais para novas criações.

Assim, para garantir a existência de um *commons* de informação e cultura que viabilize a liberdade da produção colaborativa e descentralizada e não-comercial fora do mercado, que ele denomina de produção social, é necessário a criação de uma infra-estrutura básica comum. Ele chega a definir um programa de ação que consistiria em construir uma camada física aberta, pela introdução de redes sem fio, como um *common* do espectro radioelétrico. Criação de uma camada lógica aberta através de protocolos abertos e *software livre*. E criação de uma camada de conteúdo aberto através de mecanismos licenciamento alternativos como os *copyleft*s. “Isso é necessário para que haja sempre uma avenida aberta para qualquer pessoa ou grupo articular, codificar e transmitir o que quer que ele, ela ou eles pretendam comunicar – não importando quanto essa comunicação seja marginal ou não-comercializável” (BENKLER, 2007:18).

Cultura Livre: liberdade e ambivalência

O arcabouço conceitual da Cultura Livre foi em grande parte formulado por Stallman, Lessig e Benkler. Foi com o *software livre* de Stallman que tiveram início as primeiras formulações e o princípio de um movimento já na década de 1980. Mais recentemente, em



Neamp

2004, Lessig emprega o termo “cultura livre” no título de seu livro e estende a discussão iniciada por Stallman à toda produção cultural de uma maneira geral. E, por fim, Benkler analisa o processo em curso, englobando as contribuições de Stallman e Lessig dentro de uma reflexão mais ampla que tem como destaque a produção colaborativa (ou produção social) e a criação dos *commons* de informação e cultura. Classifico como arcabouço conceitual, pois o atual movimento da Cultura Livre recebe influência de outros pensamentos e se apresenta em versões moderadas e outras radicais. E, neste aspecto, reside sua ambivalência entre ruptura ou continuidade da ordem vigente.

Partindo dos três autores em questão, uma vez que tanto os adeptos de versões moderadas, quanto os de versões mais radicais da Cultura Livre partem de suas reflexões, percebemos de início que a ideologia de Stallman e Lessig é claramente liberal, enquanto que Benkler é mais difícil de definir. Os três colocam como preocupação central a liberdade dos indivíduos, mas para o precursor do *software livre* e para o criador do *Criative Commons* tal liberdade se coloca frente ao Estado ou aos monopólios de mercado. Ao se lançarem contra os *copyrights* não estão se colocando contra a propriedade intelectual, mas sim contra a forma excessiva e contraproducente que esta se tornou para o mercado livre e para o indivíduo. Não deixam de defender uma certa ruptura com o sistema vigente para estabelecer regulações de mercado que melhor correspondam a realidade tecnológica, isto é, aproveitando suas potencialidades sem a perda da liberdade individual. Já Benkler vai mais além e defende os *commons* de informação e cultura como uma alternativa ao mercado e à propriedade. Ele parece olhar mais para o futuro do que Stallman e Lessig, pois diferentemente deles não fala em restaurar liberdades do passado, mas sim em inventar novas liberdades. Benkler observa que vivenciamos a passagem para um novo modelo de sociedade em que emerge novas organizações sociais e produtivas. Sua preocupação é com uma nova política capaz de garantir o afloramento dessa nova sociedade, baseada, segundo ele, em uma economia em rede, ao invés do seu definhamento pelos poderosos *lobbies* que visam prolongar o modelo de produção industrial da informação, o que significa “moldar o novo século segundo a imagem do século que passou” (BENKLER, 2007: 20). A ruptura proposta por Benkler é maior que a de Stallman e Lessig, porém ao ressaltar o potencial de geração de riqueza através da economia em rede e da produção social Benkler sabe que se trata de uma nova etapa do capitalismo, que denominamos aqui de informacional, e o conflito se dá entre aqueles que se adaptaram à lógica da nova economia e aqueles que não se adaptaram e se apegam com toda



Neamp

força à lógica do capitalismo industrial. É, portanto, uma ruptura que se dá dentro do capitalismo, não chegando a ser anti-capitalista.

Alguns grupos que empunham a bandeira da Cultura Livre, no entanto, colocam-na como pauta da agenda de um socialismo para o século XXI, por colocar em xeque a propriedade intelectual e, assim, enfrentar poderosas corporações detentoras de patentes de remédios e sementes. Nesse sentido, pode-se observar algumas propostas surgiram na reforma constitucional da Venezuela em 2007 e a proposta de *copyfarleft* do alemão Dmytri Kleiner.

Contudo, o projeto da Cultura Livre como uma tendência funcional do capitalismo informacional parece corresponder melhor ao que vem ocorrendo. Cada vez mais grandes corporações vem se adaptando à flexibilização da propriedade intelectual, ao compartilhamento da informação e à produção colaborativa como modelos eficazes de negócios. Um teórico desta adaptação é o consultor empresarial Don Tapscott, autor de “*The Digital Economy*” e mais, recentemente de “*Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*”. O nome faz referencia ao sistema operacional aberto Wiki que facilita a produção colaborativa. Assim, Tapscott usa exemplos da *Wikipedia*, *Linux*, *InnoCentive*, *Second Life*, *YouTube*, *MySpace*, *Flickr* e *Human Genome Project* como modelos de negócios bem sucedidos, desenvolvidos pela produção colaborativa no ciberespaço. Na *Consumer Electronic Show* de 2008, ocorrida em janeiro em Las Vegas, Bill Gates, no discurso de abertura do evento diagnosticou o momento e fez previsões⁴. Gates qualificou os últimos dez anos de “primeira década digital” que se caracterizou pelo grande desenvolvimento de aparelhos e aplicações, sendo isto apenas o princípio. Entramos agora na “segunda década digital” que será focada na interconexão entre pessoas e nas suas necessidades de usuários. Gates destacou que esta interconexão permitirá o compartilhamento de informações entre uma multidão de usuários sem a necessidade de intermediários. De maneira sintomática, também em janeiro de 2008, que segundo Gates marca e entrada nesta “segunda década digital”, o Fórum Econômico realizado em Davos na Suíça teve como tema “O Poder Inovador da Produção Colaborativa”.

A Cultura Livre, portanto, apresenta esta ambivalência. Como projeto e movimento social ela é fruto da passagem para o capitalismo informacional que emprega a cultura como fator de produção de bens imateriais. Esta produção se organiza, por meio das tecnologias informacionais e pelo trabalho colaborativo em rede através do ciberespaço. O emprego da

⁴ <http://www.microsoft.com/Presspass/exec/billg/speeches/2008/01-062008CESBillGates.msp>
Aurora,4 : 2009



Neamp

cultura como insumo para inovação na produção e a sua conversão em informação digital a ser apropriada e privatizada, juntamente com a informação genética dos seres vivos, como riquezas por grandes corporações transnacionais e reguladas pelo regime internacional de propriedade intelectual, abre a possibilidade para um novo totalitarismo. O próprio regime de propriedade intelectual se recrudescer diante das possibilidades de fruição e usufruição de informação e cultura abertas pelas novas tecnologias. Em defesa do direito de livre fruição e usufruição de informação e cultura, surge um movimento, de início, em prol do *software livre*, e mais tarde em prol de uma cultura livre. Todavia, por ser o controle excessivo e o bloqueio do acesso à informação e à cultura disfuncionais para o próprio sistema, este movimento não representa necessariamente uma ruptura, mas uma adaptação que melhor corresponda à nova realidade.

Nesta perspectiva, o recrudescimento da propriedade intelectual pode ser parte de um momento transitório em que poderosos atores ainda não se adaptaram à nova lógica. Estes atores têm o poder de estancar o desenvolvimento desta nova lógica, mas a tendência tem demonstrado uma progressiva adaptação. Esta adaptação dos atores mais poderosos também não elimina o potencial criador dos atores minoritários. Não se trata de um substituto para o modelo único da propriedade intelectual, a nova realidade parece ser constituída por uma miríade de modelos alternativos, demonstrando a insuficiência atual dos modelos conceituais que se pautam em “hegemonias” e “contra-hegemonias”.

A produção colaborativa e imaterial é imanentemente criativa, isto é, tem forte potencial de liberdade. A articulação entre as novas tecnologias e atores minoritários podem produzir, segundo Félix Guattari, subjetividades que apontam novos universos referenciais. As formas de apropriação e ressignificação de tecnologias pelos atores minoritários e suas dinâmicas sincréticas são capazes de produzir continuamente rupturas ativas no interior dos tecidos significacionais e denotativos dos centros dominantes e colocar em funcionamento novas subjetividades emergentes.

Bibliografia

ARENDDT, Hanna (2000), *Entre o passado e o futuro*. São Paulo: Perspectiva.

BENJAMIN, Walter (1985), *Obras escolhidas volume I - Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense.



Neamp

BENKLER, Yochai, *A economia política dos commons*. In SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org) (2007), *Comunicação digital e a construção dos commons*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo.

CHAUI, Marilena (2006), *Cidadania cultural: o direito à cultura*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo.

ENZENSBERGER, Hans Magnus (1979), *Elementos para uma teoria dos meios de comunicação*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

GUATTARI, Félix (2000), *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: editora 34.

HARDT, Michael e NEGRI, Antonio (2005), *Império*. Rio de Janeiro: Record.

_____ (2005), *Multidão*. Rio de Janeiro: Record.

LESSIG, Lawrence (2005), *Cultura livre: como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade*. Creative Commons.

LÉVY, Pierre (2005), *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

_____ (2004), *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34.

LOJKINE, Jean (2002), *A revolução informacional*. São Paulo: Cortez.

NEGRI, Antonio (2003), *5 lições sobre Império*. Rio de Janeiro: DP&A Editora.

SÉRIE DOCUMENTOS DO ISA (2006), *As encruzilhadas das modernidades: debates sobre biodiversidade, tecnociência e cultura*. São Paulo: Instituto Socioambiental.