

Criação e cultura livre na era da inteligência artificial generativa

Leonardo F. Foletto¹

ORCID: 0000-0003-2677-1017

Resumo: Este texto trata de discutir implicações estéticas e filosóficas na criação e na cultura a partir da popularização de sistemas de Inteligência Artificial (IA) generativa em 2023 como o ChatGPT. Parte do debate em torno do conhecimento e da cultura livre e do status remix da criação com a ascensão das tecnologias digitais e da internet nos anos 2000 para, então, problematizar consequências do uso massivo dos sistemas de IA generativas para a criação artística hoje. Por fim, pontua que a exploração privada do conhecimento não necessita ser um motivo para restringir seu amplo acesso, mas disputá-lo enquanto um comum; e aponta para a construção de uma agenda para discutir a criação em tempos híbridos, que busque afirmar as tecnologias a partir de sua característica protética (HUI, 2023).

76

Palavras-chave: Inteligência Artificial. Cultura Livre. Plataformas digitais. Políticas da Internet. Filosofia da tecnologia.

¹ Jornalista, doutor em comunicação (UFRGS), com pós-doutorado na FAU-USP junto ao LabCidade. Professor e pesquisador da Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getúlio Vargas (FGV-ECMI). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1468800349299441>.

Creation and free culture in the era of generative artificial intelligence

Abstract: This text discusses aesthetic and philosophical implications in creation and culture from the popularization of generative Artificial Intelligence (AI) systems in 2023 such as ChatGPT. It starts from the debate around knowledge and free culture and the remix status of creation with the rise of digital technologies and the internet in the 2000s, and then problematizes the consequences of the massive use of generative AI systems for artistic creation today. Finally, he points out that the private exploitation of knowledge does not need to be a reason to restrict its wide access, but to dispute it as a common one; and points to the construction of an agenda to discuss creation in hybrid times, which seeks to affirm technologies based on their prosthetic characteristics (HUI, 2023).

77

Keywords: Artificial Intelligence. Free Culture. Digital Platforms. Internet Politics. Philosophy of technology.

Creación y cultura libre en la era de la inteligencia artificial generativa

Resumen: Este texto discute las implicaciones estéticas y filosóficas en la creación y la cultura a partir de la popularización de los sistemas generativos de Inteligencia Artificial (IA) como ChatGPT en 2023. Parte del debate sobre el conocimiento y la cultura libre y el estatus de remix de la creación con el auge de las tecnologías digitales e internet en la década de 2000, y luego problematiza las consecuencias del uso masivo de los sistemas generativos de IA para la creación artística en la actualidad. Finalmente, señala que la explotación privada del conocimiento no tiene por qué ser motivo para restringir su amplio acceso, sino para disputarlo como común; y apunta a la construcción de una agenda para discutir la creación en tiempos híbridos, que busca afirmar las tecnologías a partir de sus características protésicas (HUI, 2023).

78

Palabras-clave: Inteligência artificial. Cultura Livre. Plataformas Digitais. Política da Internet. Filosofia da tecnologia

Introdução

Inteligência Artificial (IA) é, desde princípios de 2023, o tema inescapável do ano. Isso se deve em grande parte ao sucesso do ChatGPT, uma IA generativa criada pela OpenAI, uma empresa dos Estados Unidos que desde 2015 desenvolve sistemas de conversação com humanos a partir de modelos de Processamento de Linguagem Natural (PLM, em inglês *NLP*), um método computacional que usa do aprendizado de máquina para revelar estruturas e linguagens do texto. Em novembro do 2022, a Open IA lançou sua versão online do modelo que vinha trabalhando, chamado GPT, que ao se tornar disponível para qualquer usuário mediante cadastro², passou a se chamar ChatGPT. Em uma semana, a plataforma online atingiu o primeiro milhão de usuários; em janeiro de 2023 estimativas apontavam que já havia chegado a 100 milhões cadastrados³, um sucesso de público que se consolidou com o lançamento da versão 4.0 do GPT, com mais possibilidades de processamento e *plugins* agregados, em março de 2023, e que estabeleceu o tema das IAs generativas como um dos mais discutidos no debate público global em 2023.

O impacto da circulação e da popularização do sistema criado pela Open IA se deu, sobretudo, pelo surpreendente domínio da semântica e da sintaxe em diferentes idiomas. A capacidade e a velocidade de criar textos coerentes, respondendo a comandos humanos (os chamados *prompts*), fez com que muitas escolas e universidades proibissem seus alunos de usarem o ChatGPT para a redação de textos diversos⁴ - ou criassem regras específicas, que viessem a estabelecer

² Acesso e cadastro em: <https://chat.openai.com/auth/login>

³ Fonte: <https://canaltech.com.br/internet/chatgpt-atinge-100-milhoes-de-usuarios-em-apenas-dois-meses-238450/> Acesso em: 10 ago. 2023

⁴ Uma das primeiras iniciativas de proibição em escolas se deu no Estado de Nova York, nos Estados Unidos, ainda em janeiro de 2023 (Fonte: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/escolas-de-nova-york-proibem-o-uso-do-chatgpt/>). Após outros estados e municípios dos Estados Unidos também proibirem o uso em seu ensino básico, universidades como a de Bangalore RV, na Índia, passaram a restringir o acesso (Fonte: <https://www.hindustantimes.com/cities/bengaluru-news/why-this-bengaluru-institute-has-restricted-chatgpt-use-for-students-101674901758231.html>), assim como posteriormente alguns países: Rússia, China, Coreia do Norte, Cuba, Irã, Síria e Itália (Fonte: <https://www.cnb.com/2023/04/04/italy-has-banned-chatgpt-heres-what-other-countries-are-doing.html>), por motivos alegados que vão da violação das leis locais de proteção de dados (caso da Itália) à restrição de serviços por iniciativas de controle estatal da internet (caso dos países restantes). Fonte: <https://www.cnb.com/2023/04/04/italy-has-banned-chatgpt-heres-what-other-countries-are-doing.html>

modificações nos sistemas de avaliações, trazendo o foco para a produção de perguntas a partir de supervisão de professores, por exemplo⁵.

Os impactos da automatização via ChatGPT na produção de textos comunicacionais (notícias, artigos de opinião, publicações de redes sociais) e na sistematização de ideias para fins de produção de conhecimento (organização de tópicos sobre assuntos, resumos de temas, explicações diversas) despertaram também reações exageradas de medo e entusiasmo. Exemplificadas, por exemplo, primeiro pela carta assinada em março de 2023 por mais de mil especialistas e personalidades⁶, como Yuval Noah Harari e Elon Musk, pedindo uma “parada obrigatória para pensar” sobre as consequências do desenvolvimento desenfreado das IAs generativas; depois, em julho de 2023, por outra carta, agora assinada por mais de 1000 especialistas na área do Reino Unido⁷, afirmando que a inteligência artificial é uma força do bem e que não ameaça a sociedade.

Ambas reações são demonstrativas de uma discussão em escala global que trata da oposição filosófica entre homem X máquina. Cartas que argumentam de forma genérica e imprecisa que as IAs são “boas” ou “ruins” revela um binarismo que esconde a complexificação crescente da relação entre ser humano e tecnologia nas últimas décadas, sobretudo a partir da popularização das tecnologias digitais e da internet. Segundo Hui (2023), este binarismo tem impedido o ser humano de desenvolver uma relação produtiva entre esses dois pólos e compreender que, talvez, sejamos mesmo híbridos - ou cyborgs, como diz Donna Haraway (1985) há mais de três décadas.

Sendo um tema inescapável na discussão ética, estética e política envolvendo a cultura, a comunicação e a tecnologia, a ascensão do ChatGPT - e também de diversos outros sistemas de IA generativa que se popularizaram em 2023, como o *Stable Diffusion*, *Midjourney* e o concorrente *Bard*⁸ (da Google) - o

⁵ Caso do Sciences Po, universidade e centro de pesquisa sediado na França, que listou os motivos em comunicado: “Sem referenciar de modo transparente, os alunos estão proibidos de usar o software para a produção de qualquer trabalho escrito ou apresentações, exceto para fins específicos do curso, com a supervisão de um líder do curso”. Fonte: <https://newsroom.sciencespo.fr/sciences-po-bans-the-use-of-chatgpt/>

⁶ Disponível em: <https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/>

⁷ Disponível em <https://www.bbc.com/news/technology-66218709>

⁸ Os dois primeiros voltados à produção de imagens, podem ser acessados em <https://stablediffusionweb.com/> e <https://www.midjourney.com/> respectivamente. Já o Bard, lançado em sua versão experimental em março de 2023, pode ser testado em <https://bard.google.com/>

desafio passa a ser de que forma e de qual perspectiva abordar a discussão. Há, por exemplo, a discussão já mencionada sobre parâmetros éticos do uso, seja em sala de aula ou em qualquer outra área que envolve comunicação de visibilidade pública, o que inclui a criação de mecanismos de regulação, em âmbito nacional (um país) ou internacional⁹.

Podemos falar também da perspectiva do trabalho, visto que as IAs podem potencializar a precarização agora também do trabalho criativo (designers, ilustradores, produção de “conteúdos” em geral), não apenas trabalhos como os de motoristas e entregadores de aplicativos e outros da chamada *gig economy* (economia dos bicos), no processo também chamado de uberização (ABÍLIO, 2017; ABÍLIO e GROHMANN, 2021). Nessa agenda se inclui também as implicações políticas no extrativismo desigual de dados norte-sul global, a partir da acentuação do colonialismo de dados (COULDRY e MEJÍAS, 2019; LIPPOLD e FAUSTINO, 2023) e da exploração de trabalhadores para aprimorar manualmente os resultados das IAs generativas como o ChatGPT. Inclusive, aqui já há casos conhecidos, como o de trabalhadores do Quênia que ganhavam menos de U\$2 por hora para treinar o sistema criado pela OpenIA a ser menos tóxico¹⁰; ou o de brasileiros que, contratados por empresas intermediárias de outras grandes empresas de tecnologia (caso da *Amazon Mechanical Turk*, da Amazon, *Appen*, *ClickWorker* e *Microworkers*) ganham frações de centavos de Real para realizar micro trabalhos que ajudam a treinar redes neurais e outras técnicas utilizadas em sistemas de Inteligência Artificial¹¹.

Podemos ainda refletir sobre as questões filosóficas que envolvem a relação humano X máquina e dos hibridismos estabelecidos na medida em que uma tecnologia é sempre social, não existe per se, mas associada a outros

⁹ A União Europeia saiu na frente e estabeleceu a primeira lei abrangente sobre o tema: <https://www.europarl.europa.eu/news/pt/headlines/society/20230601STO93804/lei-da-ue-sobre-ia-primeira-regulamentacao-de-inteligencia-artificial> No Brasil, em 2023 está em discussão um projeto no Senado, embasado por 9 meses de trabalho de uma comissão de especialistas, que produziram um robusto relatório para embasar a legislação: <https://legis.senado.leg.br/comissoes/comissao?-codcol=2504>

¹⁰ Fonte: <https://time.com/6247678/openai-chatgpt-kenya-workers/>

¹¹ Ver matéria do The Intercept (<https://www.intercept.com.br/2023/06/19/brasileiros-ganham-fracoes-de-centavos-para-melhorar-sua-inteligencia-artificial/>) baseada em pesquisa do Laboratório de Trabalho, Saúde e Processos de Subjetivação da UEMG e do Diplab, Institutu Politécnico de Paris (<https://diplab.eu/who-trains-the-data-for-artificial-intelligence-in-brazil-a-joint-report-diplab-latraps-on-micro-work-june-2023/>).

domínios, objetos, humanos e outros animais (LEMOS, 2023, online). Aqui os esforços podem incluir a discussão sobre a perda da centralidade humana que baliza a perspectiva antropocêntrica ainda culturalmente dominante no Ocidente, tema que os povos originários do planeta, em especial os ameríndios do nosso continente, já tratam a bastante tempo, dando status de criadores a seres não-humanos (embora aqui animais, não objetos tecnológicos) ao estabelecer também a “autoria”, ou a “posse dos bens”, a uma vasta rede que pode incluir pessoas e objetos, natureza e sociedade de modo praticamente simétrico (FOLETTO, 2021, p.200). Ainda na metade do século passado, também o francês Gilbert Simondon se questionava sobre a perda da centralidade do humano a partir da tecnologia: “quando o humano deixa de ser o organizador da informação, que papel ele pode desempenhar?”(SIMONDON,2020) Seriam as máquinas um caminho para a libertação do trabalho? Tal libertação, como afirma Hui (2023, online) citando Hannah Arendt em “A Condição Humana”, levaria ao consumismo, deixando o artista como o “último homem” capaz de criar?

Por fim, uma quarta entrada no tema fala da discussão sobre criação artística, cópia e o direito de acesso ao conhecimento e à cultura. Sem esquecer as relações com as três perspectivas anteriores, seguimos agora para a discussão deste ponto, a partir de pesquisa exploratória na bibliografia recente sobre o tema e da argumentação em torno do conceito de cultura livre, fundamentada pelo software livre e pela noção de copyleft, e também dos efeitos das IAS generativas sobre a criação hoje e uma estética “nostálgica”, tema que inclui a (re) apropriação de obras, as questões de autoria e da propriedade intelectual.

A cultura livre e o zeitgeist da criação na internet pré-plataformização

Propagada como ideia na década de 1990, nos primeiros anos da internet comercial no mundo, a cultura livre surge inicialmente como um conceito que aplica as quatro liberdades do software livre aos bens culturais, a saber: (0) de executar o programa, para qualquer propósito; (1) de estudar o programa e adaptá-lo para as suas necessidades; (2) de redistribuir cópias do programa; (3) de modificar (aperfeiçoar) o programa e distribuir essas modificações¹².

¹² Primeira definição, em inglês, no site da Free Software Foundation, disponível em: <https://www.gnu.org/philosophy/free--sw.html>

A noção vem ao trocar a palavra “programa” das quatro liberdades do software livre acima para “cultura”, ou “bens culturais”. Sua difusão é fruto de um período de expansão da internet comercial no planeta e da proliferação dos sites de compartilhamento de arquivos par a par (*peer to peer*, ou *P2P*¹³), que permitiam o livre acesso, de forma gratuita e à margem das legislações vigentes de direitos autorais, a uma grande quantidade de arquivos de filmes, séries, músicas, livros e outros bens culturais. A cultura livre passa a ser

“um movimento de pessoas e uma prática aliada ao compartilhamento de todo tipo de arquivo na internet (o download), a livre recombinação de ideias para criação de bens culturais e um desafio às mudanças na legislação do direito autoral a partir das transformações ocasionadas pela internet.” (FOLETTO, 2021, p. 149)

Projetos que surgem no início dos anos 2000, como o *Science Commons*, *Open Access*, *Open Educational Resources* (Recursos Educacionais Abertos, REA, em português) e a Wikipédia, assim como organizações como o Creative Commons¹⁴, todas elas ainda ativas em 2023, se engajaram na defesa do livre acesso à informação e da autonomia dos usuários na hora de escolher de como compartilhar o conhecimento que produzem.

Vale ressaltar que a cultura livre, enquanto ideia e movimento, esteve estreitamente ligada ao conceito de *copyleft*, criado a partir do programador estadunidense Richard Stallman na elaboração da primeira licença para um software livre, a *General Public License* (GPL), criada em 1984¹⁵. A noção pensada por ele estabeleceu requerer a posse legal de uma obra (no caso, o software) para renunciar a esta ao autorizar que todas façam o uso que desejarem da obra, desde que transmitam suas mesmas liberdades a outras. Enquanto conceito jurídico, o *copyleft* protege as obras de serem fechadas ou limitadas por um *copyright* e torna

¹³ Processo descentralizado de compartilhamento de arquivo em que cada usuário pode baixar partes de um arquivo a partir de outras partes espalhadas em diversos computadores – quanto mais dispositivos, mais rápido o processo.

¹⁴ Organização fundada em 2001 por Lawrence Lessig, Hal Abelson e Eric Aldred, com apoio do ativista Aaron Swartz, visa construir licenças alternativas ao restritivo “Todos os direitos reservados” do *copyright* oferecendo como opção “alguns direitos reservados”, em que cada criador pode escolher o que gostaria de liberar, indo do mais restritivo ao menos.
Site: <https://creativecommons.org>

¹⁵ É a primeira licença genérica que cobria todos os códigos do projeto GNU (Gnu is not Unix), primeiro conjunto de softwares livres a ser desenvolvido, base depois para os sistemas operacionais Linux alguns anos depois. Visava estabelecer liberdades de uso que o *copyright* em voga nos Estados Unidos não permitia. Ainda está em atividade em <https://www.gnu.org/>

as licenças baseadas nele, como a GPL e depois a *Creative Commons CC BY SA*¹⁶, contagiosas, ou seja: que transformam os bens licenciados sob ela em um comum, a ser cuidado (idealmente) por uma comunidade de pessoas. este a ser, a princípio, cuidado por todos. A força do *copyleft* derivaria do fato de ser uma inovação jurídica vinda de baixo que superaria a mera “pirataria” de baixar arquivos protegidos por direitos autorais, como explicou à época o coletivo Wu Ming:

“As ‘licenças abertas’ estão em toda parte, e tendencialmente podem se converter no paradigma do novo modo de produção que liberta finalmente a cooperação social (já existente e visivelmente posta em prática) do controle parasitário, da expropriação e da “renda” em benefício de grandes potentados industriais e corporativos” (WU MING, 2002, online)

Na disputa colocada após a criação e consolidação da noção de propriedade intelectual e de direitos autorais, nos séculos XVIII e XIX¹⁷, a posição da cultura e do conhecimento livre opta por defender o acesso, (re)uso e circulação de informação e conhecimento em prol da construção de um bem comum (*commons*) mundial, em contraponto a um cerceamento cada vez maior - sobretudo nas décadas de 1990 e 2000 - do acesso a partir do fechamento da cultura e do conhecimento em propriedades intelectuais. Numa sociedade e numa época onde informação, código e lei passaram a formar uma trindade cada vez mais poderosa, com as frequentes disputas em torno da pirataria e da criminalização do download em sites como o *The Pirate Bay*¹⁸, “ideias como a liberdade, os commons e a abertura se desenvolvem como chaves em um movimento de cultura livre que visa dar alternativas ao progressivo cerceamento e controle da cultura” (MANSOUX, 2012, p.195).

Pré ascensão dos serviços de *streaming* de música e vídeo, da popularização das redes sociais na internet e do que se convencionou chamar de plataformização

¹⁶ Licença que permite o ato de compartilhar, copiar e redistribuir o material licenciado em qualquer suporte ou formato; adaptar, remixar, transformar e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial, desde que se atribua crédito, indique as mudanças a serem feitas e se compartilhe igual, ou seja, pela mesma licença. Disponível em <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/br/>

¹⁷ Sobre a história do copyright, ver Lessig (2005)

¹⁸ Site que agrega arquivos de torrents para download. Foi processado na Suécia, país base de sua fundação, em 2008 por empresas ligadas à Motion Pictures Association (MPAA). O caso teve apelação em 2010, que reduziu o tempo de prisão de todos os acusados (4 a 10 meses). Depois de alguns anos foragidos, cumpriram suas penas e desde 2015 estão liberados. Sobre o caso, ver o documentário *The Pirate Bay: Away from the Keyboard*, lançado em 2013.

(VAN DIJCK, 2018; GROHMANN, 2020), parecia uma boa tática liberar informações da forma de propriedade. A produção de informação livre estimulou a produção autônoma de conhecimento, deu prosseguimento a uma tradição anterior ao capitalismo de construção e manutenção dos commons, criou movimentos que potencializam o acesso ao conhecimento (além dos já citados, também aquele relacionado com acervos de galerias, museus e bibliotecas¹⁹) e de busca por “um espaço de liberdade não-mercantilizada em mídias emergentes e formas técnicas” (WARK, 2023).

No aspecto criativo, liberar a informação da forma propriedade expandiu o entendimento comum de um modo criativo baseado na cópia, que chamo aqui de “modo remix”. A facilidade de acesso à informação potencialmente infinita da rede deixou mais à vista que a criação é fruto de diversos tipos de apropriação, não de um essencialismo romântico que classifica uma obra cultural como fruto de uma natureza divina ou de uma manifestação *sui generis* de um autor genial (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2001, p.143). Dado que, para um computador e qualquer dispositivo com um processador embutido (como um *smartphone*, um *SmartTV*, um *Tablet*, etc), uma música e um vídeo digital são reduzíveis a um mesmo elemento, ou seja, combinações diversas de algoritmos 0 e 1 comprimidas e recombinadas, práticas remixadoras como o meme e o *mashup* passaram a ser a forma mais popular de criação na era digital.

Não havia mais a “rivalidade” física de outrora que opunha formatos da música (um disco, um CD-ROM) com um vídeo (uma fita de videocassete, uma película de filme), por exemplo, e dificultava a criação recombinante (ainda que não impedisse, vide o nascimento do rap e do *sampler*). A associação da rede mundial dos computadores com a digitalização dos formatos de circulação dos bens culturais propiciaram a coexistência em diferentes cópias do registro de uma mesma expressão artística, tornando-se assim uma música em MP3, um vídeo em MP4 e um texto em formato doc em bens não rivais. Neste cenário, a informação liberta da propriedade de fato concretizou a máxima da ética hacker²⁰ e enfim se tornou livre.

¹⁹ Sigla em inglês para “galerias, bibliotecas, arquivos e museus abertos”. Ver <https://br.creative-commons.net/2019/06/17/principios-open-glam-em-portugues>

²⁰ Desenvolvida a partir da atuação de hackers entre os anos 1960 e 1980, ela diz, entre outras coisas, que “toda informação deve ser livre”. Ver este e os outros princípios em https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%89tica_hacker

Porém, diferente do que o movimento da cultura e do conhecimento livre almejavam, a informação livre não necessariamente tornou-se um comum (*commons*²¹). Resolver o aspecto do acesso à informação e ao conhecimento sem tocar nas questões sociais envolvendo a produção e manutenção desse comum poderia possibilitar a apropriação privada deste conhecimento socialmente produzido - ou a “exploração do intelecto geral”, nos termos de Marx nos *Grundrisse* (2011). É conhecido que, na sociedade atual, as empresas capitalistas sempre serão as que melhor podem explorar o conhecimento livre em seu benefício, o que de fato aconteceu em escala massiva. Além de estimular a produção autônoma e o direito de acesso à informação, abrir a forma-mercadoria da informação em favor de uma espécie de economia da dádiva abstrata (WARK, 2023) propiciou também que as maiores empresas de tecnologia surgidas nas últimas décadas, as chamadas *big techs*²², se apropriassem desse excedente de informação para explorar ainda mais as desigualdades sociais e econômicas no planeta, inclusive inaugurando uma nova fase do colonialismo, chamado de colonialismo de dados (ou colonialismo digital), criada a partir de um extrativismo de dados (COULDRY e MEJÍAS, 2019) e de um “novo fetichismo da técnica, da ilusão da neutralidade tecnológica e de ingênuas crenças na libertação pelos dispositivos, como se fosse possível eliminar problemas sociais apenas implementando e manuseando aplicativos digitais” (AMADEU, 2023, p.18).

No aspecto estético, por sua vez, a abundância de acesso a informação tem potencializado, segundo Fisher (2022), o “modo nostalgia”, expressão criada por Fredric Jameson nos anos 1980 para se referir aos cada vez mais comuns pastiches pós-modernos dos anos 1980 que se apegam à forma e as técnicas do passado, inclusive criando uma sensação de apagamento do senso de tempo histórico. Recuperado por Fisher para se referir sobretudo à música e ao cinema da década dos 2010, o “modo nostalgia” reverbera a sensação, compartilhada também em Bifo (2019), de um “lento cancelamento do futuro”, ou da dificuldade de imaginar futuros na arte decorrente também do afogamento pela superoferta de informação liberta.

²¹ Também conhecido como *procomún* em espanhol; em português também é usado como “bens comuns”. É um conceito de larga tradição histórica que remete aos gregos e, historicamente, definiu tanto um conjunto de recursos (bosques, água, ar, campos) e coisas (uma ferramenta, uma máquina) como um produto social e uma prática. Ver Savazoni 2018.

²² Termo usado informalmente para se referir às maiores empresas de tecnologia do planeta, como Google, Amazon, Meta, Apple e Microsoft. Ver Morozov (2018).

Um dos exemplos que Fisher usa é o som da banda inglesa Arctic Monkeys:

“Enquanto eles soam suficientemente históricos - pertencendo ao período imitado quando ouvidos pela primeira vez - alguma coisa ali não pertencem ao presente nem ao passado, mas a alguma era “atemporal” implícita, os eternos anos 1960 ou anos 1980. Os elementos do “som clássico”, tão serenamente libertados das pressões por se tornar história, agora são desenvolvidos periodicamente por novas tecnologias (FISHER, 2022, p.28)”

Fisher afirma que as “as novas tecnologias” digitais, no capitalismo tardio, teriam sido subordinadas a somente repaginar o “velho”. A perda do desafio modernista em inovar marcaria o momento presente com uma extraordinária capacidade de se acomodar ao passado. É como se, diante de uma enorme densidade de informações disponíveis sobre o presente e o passado, arquivos MP3 e MP4 e acesso potencialmente infinito de sons, imagens e vídeos na internet, o cérebro não conseguisse projetar sua experiência para fora do presente ou do passado. Assim, o futuro, como diz Bifo (2019, p.109), torna-se “inimaginável”.

IAs generativas, defesa do conhecimento livre e a criação em tempos híbridos

87

Exploração e apropriação privada do conhecimento socialmente produzido na rede. Superestímulo de informações que potencializam uma cultura cada vez mais *remix* e, em muitos casos, referente a um passado nostálgico e tornado atemporal. Ambos elementos parecem, neste 2023, estar sendo fomentados ainda mais pela automação na produção de imagens, sons e textos proporcionados por IAs generativas como os já citados ChatGPT, *MidJourney*, *Stable Diffusion*, entre outros. Mas será mesmo que o ChatGPT seria apenas “um pesado motor estatístico para a correspondência de padrões” (CHOMSKY, ROBERTS, WATUMULL, 2023, online)? Um “papagaio probabilístico” que só criaria a partir do já existente - sendo este existente uma parte considerável da internet que foi “engolida” sem a autorização dos produtores de informação, portanto informação liberta da propriedade a serviço de um sistema técnico que, em meados de 2023, teria gerado a sua empresa criadora um valor de mercado na casa de U\$ 29 bilhões²³ e explorado a mão de obra de trabalhadores a U\$2 por hora?

²³ Valor estimado, já que é difícil ter precisão. Fonte: <https://exame.com/invest/mercados/criada-sem- visar-lucro-openai-que-pode-valer-us-29-bi-mira-se-tornar-a-maior-startup-do-mundo/>

Entre discussões em torno dos aspectos estéticos, éticos e políticos das IAs generativas, revisita ao debate sobre cultura e o conhecimento livre, dificuldade de imaginação (também sociotécnica) a partir da superexposição de informação nas tecnologias digitais, ao final desse texto gostaria de sistematizar duas proposições (certamente outras poderiam ser incluídas) para a discussão em torno da criação e da cultura livre no ano da popularização das inteligências artificiais generativas.

A primeira diz respeito ao acesso ao conhecimento e a disputa pelas Inteligências Artificiais Generativas. A ampla disponibilidade de informação e cultura pode ser considerado um avanço nos direitos culturais das pessoas, também possibilitado pelo desenvolvimento das forças produtivas (GEMETTO E FOSSATI, 2023, online). Se o conhecimento humano é um patrimônio construído coletivamente que deve servir à toda sociedade, sua exploração privada não necessita ser um motivo para restringir seu amplo acesso, mas disputá-lo enquanto um comum, estabelecendo regras transparentes para suas práticas, bem como políticas de cuidado, responsabilização e, se for o caso, criminalização dos excessos.

A defesa da restrição do acesso à informação da rede nos sistemas de IAs generativas tem criado uma disputa industrial que simplifica o debate:

De um lado, estariam os detentores de direitos autorais supostamente saqueados, que incluem artistas, editoras e empresas de conteúdo de todos os tipos. Por outro lado, as corporações de tecnologia. A oposição, como se vê, não seria entre os artistas que trabalham e seus empregadores nas empresas de conteúdo, mas entre dois setores industriais: o criativo e o tecnológico. Portanto, não seria uma reivindicação baseada em classe, mas intersetorial (GEMETTO e FOSSATI, 2023, online).

Entre estes dois polos, há outros atores, como a comunidade educacional, científica, acadêmica e mesmo a cultural, que utiliza inteligência artificial em seus trabalhos e que seria prejudicada por medidas restritivas de acesso ao conhecimento a partir de IAs. Estas medidas também parecem reacionárias, na medida que apostar na proibição de algo com seu uso já adotado socialmente tem maiores possibilidades de ser ineficaz, além de ignorar que também os artistas sempre usaram novas tecnologias, “tanto de forma ‘correta’, aprendendo a técnica e seguindo o cânone, quanto de forma subversiva, desafiando a tendência dominante e invadindo as formas comuns de fazer” (GEMETTO e FOSSATI, 2023, online). A ideia de criar barreiras econômicas ao acesso, inclusive, já foi realizada anteriormente, na época

das campanhas antipirataria na internet²⁴, e ainda hoje é mobilizada por *copyright trolls*²⁵ na hora de criminalizar o ato de baixar arquivos digitais - e em ambos os casos não parece que tenha surtido efeito maior que a rearticulação do modelo econômico da indústria baseada na propriedade intelectual.

Ainda que pareça ingênua diante da capacidade de exploração do conhecimento coletivamente criado por parte de empresas de tecnologias como as big techs, a ideia de disputar a construção de tecnologias como as IAs generativas, e de estabelecer processos de responsabilização e cuidado do uso destas, parece mais plausível do que a mera proibição. Como afirma Lemos (2023, online)

Os problemas e benesses não estão determinados antes, mas florescem ou fenecem no tecido social em que ganham existência. Consequentemente, o que é bom ou ruim com a IA é elemento de disputa, como é com qualquer outra tecnologia. Potências e negatividades não aparecem de forma transcendente, por decisão tomada nos gabinetes ou laboratórios, mas de forma imanente, no seu entrelaçamento com as diversas associações na vida real (LEMOS, 2023, online)

A proibição parece também simplificadora, na medida que diversos filósofos que se debruçam sobre a técnica nos mostram que a incapacidade de lidar e integrar a realidade técnica das máquinas no cotidiano fomenta um infeliz antagonismo entre o humano e a máquina, a cultura e a técnica. Um antagonismo que “não é apenas a fonte do medo, mas também se baseia em uma compreensão muito problemática da tecnologia, moldada pela propaganda industrial e pelo consumismo” (HUI, 2023, online). Segundo Lemos (2023), o esforço intelectual e prático deveria ser em reconhecer a perda de centralidade humana e “tentar entender como estamos, em determinados momentos e lugares, produzindo o comum enroscados nessas redes sociotécnicas” (LEMOS, 2023, online).

O debate em torno da complexificação da relação entre humano e tecnologia, cultura e técnica, nos leva a uma segunda proposição: a construção de uma agenda para discutir a criação em tempos híbridos. Como o humano pode levar a criatividade para uma direção diferente, que, por exemplo, afirme as

²⁴ Campanhas populares nos anos 200 que diziam que um filme baixado era um DVD a menos vendido e, com isso, ajudava a “matar” os artistas de fome. Ver Foletto, 2021, p. 174

²⁵ Pessoas ou organizações que realizam ameaças de processo judicial, ou outras atitudes particularmente agressivas, para obter remuneração a partir de questões ligadas à proteção dos direitos autorais. Ver <https://partidopirata.org/nota-copytrolls/>

tecnologias a partir de sua característica protética (Hui, 2023, online), já que desde os primórdios da humanidade o acesso à verdade sempre dependeu da invenção e do uso de instrumentos? Qual o tipo de criatividade que emana de um paradigma de abundância de informação, e não escassez? E qual seria um modelo jurídico que daria conta de substituir o paradigma da propriedade intelectual, baseado na escassez e na propriedade privada, por um mais baseado no amplo acesso?

Nesse sentido, valeria entender a centralidade da cópia no processo de aprendizado humano para, então, compreender de que forma o ChatGPT e outras IAs generativas estão a potencializar o modo remix de criação. Se, de fato, geram pastiches a-históricos que apenas repaginam o “velho” e potencializam um “modo nostalgia” que só consegue atentar ao presente e ao passado e não ao futuro. Ou se observamos isto porque não estamos acostumados a olhar a criação sem o humano no centro e no comando do processo, o que remete novamente à necessidade de buscar respostas para a pergunta de Simondon: qual o papel que o humano pode desempenhar quando ele deixa de ser o organizador da informação?

Referências

- ABÍLIO, Ludmila C. **Uberização: do empreendedorismo para o autogerenciamento subordinado**. Revista *Psicoperspectivas: individuo y sociedad*, v. 18, n. 3, p.1-11, 2019.
- ABÍLIO, Ludmila C.; GROHMANN, Rafael. **Uberização como apropriação do modo de vida periférico**. In: GROHMANN, Rafael (org.). *Os laboratórios do trabalho digital* São Paulo: Boitempo, 2021, p. 85-91.
- AMADEU, Sérgio. **Colonialismo digital, Imperialismo e a Doutrina Neoliberal**. IN: FAUSTINO, Deivison; LIPPOLD, Walter. *Colonialismo digital: por uma crítica hacker-fanoniana*. São Paulo; Boitempo, 2023.
- BERARDI, Franco. **Depois do futuro**. Trad. Regina Silva. São Paulo: Ubu, 2019.
- CHOMSKY, Noam; ROBERTS, Ian; WATUMULL, Jeffrey. **A falsa promessa do ChatGPT**. Folha de S.Paulo, 10 março de 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2023/03/a-falsa-promessa-do-chatgpt.shtml> Acesso em: 10 mai. 2023
- COULDRY, Nick; MEJIAS, Ulises A. **The costs of connection: how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism**. Stanford: Stanford University Press, 2019.
- CRITICAL ART ENSEMBLE. **Distúrbio Eletrônico**. Coleção Baderna, Conrad; São Paulo, 2001
- FAUSTINO, Deivison; LIPPOLD, Walter. **Colonialismo digital: por uma crítica hacker-fanoniana**. São Paulo; Boitempo, 2023.
- FOLETTO, Leonardo. **A Cultura é Livre: uma história da resistência antipropriedade**. Autonomia Literária/Fundação Rosa Luxemburgo, 2021.
- FISHER, Mark. **Fantasmas da minha vida: Escritos Sobre Depressão, assombrologia e futuros perdidos**. São Paulo; Autonomia Literária, 2022.
- GEMETTO, Jorge. FOSSATI, Mariana. **Inteligência artificial generativa e direitos culturais**. Disponível em: <https://baixacultura.org/2023/06/23/inteligencia-artificial-generativa-e-direitos-culturais/> Acesso em: 28 jul. 2023
- GONÇALVES, Lukas Ruthes. **A Dream Spring of AI Copyright**. Disponível em: <https://www.project-disco.org/intellectual-property/a-dream-of-spring-for-ai-copyright/> Acesso em: 15 jul. 2023
- GROHMANN, Rafael. **Plataformização do trabalho: entre dataficação, financeirização e racionalidade neoliberal**. Revista EPTIC, v. 22, n. 1, p. 106-122, 2020.
- HUI, Yuk. **ChatGPT ou a escatologia das máquinas**. Trad. Moisés Sbardelotto. IHU Unisinos, jun. 2023. Disponível em <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/629726-chatgpt-ou-a-escatologia-das-maquinas-artigo-de-yuk-hui> Acesso em: 25 jun. 2023

HARAWAY, Donna. **Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia, feminismo-socialista no final do século XX** (1985). Ponta Grossa; Monstro dos Mares, 2020.

MARX, Karl. **Grundrisse**. Trad. Mario Duayer e Nélio Schneider. São Paulo, Boitempo Editorial, 2011.

LEMOS, André. **IA, Elis e a nova carta**. Disponível em: <https://andrelemos.substack.com/p/ia-elis-e-nova-carta?> Acesso em: 10 jul. 2023

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade**. Trad. Rodolfo S. Filho, Cardoso, Joaquim Toledo Jr., Isabea Vecchi Alzuguir, Mariana Bandarra, Alexandre Boide. São Paulo: Trama, 2005

MANSOUX, Aymeric. **Livre como queijo: confusão artística acerca da abertura**. In: BELISÁRIO, Adriano; TARIN, Bruno. Copyfight. Rio de Janeiro: Azogue, 2012.

MOROZOV, Evgeny. **Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política**. Trad. Cláudio Marcondes. São Paulo: Ubu, 2018.

SAVAZONI, Rodrigo. **O comum entre nós: da cultura digital à democracia do século XXI**. São Paulo: Sesc Edições, 2018

SIMONDON, Gilbert. **Do modo de existência dos objetos técnicos** (1958). Trad. Vera Ribeiro. Contraponto, 2020.

VAN DYCK, José. POELL, Thomas. DE WAAL, Martijn. **The Platform Society: Public Values in a Connective World**. Oxford; Oxford University press, 2018.

WARK, Mckenzie. **Considerações sobre um manifesto hacker**. IN: WARK, Mckenzie. Um Manifesto Hacker. São Paulo; Editora Funilaria, 2023 (no prelo).

WOLFSON, Stephen. **“Uso Justo”: Treinando IA Generativas**. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/2023/06/06/uso-justo-treinando-ia-generativas/> Acesso em: 12 jul. 2023

WU MING. **Copyright e maremoto**. Trad. Rizoma. 2002. on-line. Disponível em <https://baixacultura.org/2012/07/09/wu-ming-e-um-maremoto-anticopyright/> Acesso em: 10 mai 2023