



SESSÃO - 04

7. LICENCIAMENTO ALTERNATIVO E AS MANIFESTAÇÕES DE CULTURA LIVRE NA CIDADE DE SÃO PAULO

*Jhessica F. Reia**

Resumo

Este trabalho é fruto de uma pesquisa acadêmica de três anos realizada na Universidade de São Paulo, dividida em duas partes: uma de caráter teórico, que buscou traçar a trajetória do licenciamento alternativo de obras culturais desde o surgimento do movimento do software livre na década de 1980 com Richard Stallman, até os atuais dilemas que enfrenta o movimento de cultura livre, em suas mais diversas esferas e o Creative Commons – mostrando como movimentos de diversos setores da sociedade se opuseram ao regime de Copyright e tentaram criar novas alternativas que proporcionassem o acesso ao conhecimento, à informação e à cultura. A outra parte, realizada na segunda metade da pesquisa, foi de caráter empírico, tendo intuito de mapear as iniciativas de cultura livre de São Paulo e averiguar suas licenças, concepções e ações sobre a prática de Cultura Livre.

Palavras-chave: direito autoral; cultura livre; Creative Commons; São Paulo

Abstract

This research was carried out for two years at the University of São Paulo, and basically had two parts: a theoretical one, which focused on the reconstruction of the trajectory of alternative licensing from the emergence of free software as a concept, with Richard Stallman in the 1980's, to Creative Commons and beyond - showing how the movement of various spheres of society opposed the regime of Copyright and tried to create new alternatives that provide access to knowledge, information and culture. The empirical investigation attempting to map free culture initiatives in the city of São Paulo, to understand what they do, what licenses they adopt and what they think about free culture in general.

Keywords: Copyright; free culture; Creative Commons; São Paulo

* Estudante do quinto ano de Gestão de Políticas Públicas na Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo, e pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Políticas Públicas para o Acesso à Informação (GPOPAI).



Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

Introdução

Esse trabalho teve como ponto de partida a lei de direito autoral¹ brasileira e a crescente difusão das licenças livres em trabalhos culturais. Ele pode ser dividido em duas partes distintas: a primeira, de caráter teórico, onde se buscou traçar a trajetória das crescentes formas de licenciamento alternativo no mundo, desde a década de 1980; e a segunda parte apresenta o mapeamento das manifestações pré-classificadas como de cultura livre na cidade de São Paulo – buscando obter uma ampla visão sobre o entendimento que esses grupos e indivíduos têm sobre suas atividades, suas licenças, e o conceito formal de cultura livre, verificando-se as divergências ou aproximações que apresentam em relação à parte teórica.

Licenças em busca da liberdade criativa: As quatro liberdades fundamentais

O ponto de partida das licenças livres que se contrapõem ao licenciamento comercial dá – se com Richard Stallman (RMS), um habilidoso programador norte-americano, que em 1971 ingressou no Laboratório de Inteligência Artificial, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), para trabalhar e tornou – se parte da comunidade hacker que compartilhava seus softwares e se empenhavam no aprimoramento de aplicativos. Nessa época,

todos os softwares utilizados tinham o código fonte² disponível para os usuários, assim como poderiam ser compartilhados com outras instituições; eram uma pré - concepção de software livre. Entretanto, no começo dos anos de 1980, os computadores usados no AI Lab ficaram obsoletos, assim como o sistema operacional e os softwares compatíveis com ele. Concomitantemente, grande parte dos hackers do AI Lab foram contratados por uma companhia chamada Symbolics, deixando a comunidade enfraquecida.

Quando os novos computadores foram adquiridos, traziam seus novos sistemas operacionais embutidos, que vinham sem código fonte devido ao advento de uma indústria específica de software voltada para uma produção de mercado; com essa nova conjuntura, a ideia de cooperação foi deixada de lado, uma vez que para concorrer no mercado era preciso impedir os usuários de compartilhar, copiar ou modificar o software para poder sequer executá – lo nos computadores. Stallman refletiu acerca do ‘sistema social’ que o software proprietário impunha aos usuários e programadores, e considerou-o um mal à sociedade.

O estopim da motivação de Stallman para desenvolver softwares que priorizassem a liberdade ocorreu quando seu departamento no MIT recebeu uma impressora da XEROX que imprimia uma página de texto por minuto, mas às vezes





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

a impressora emperrava, a impressão não saía, e não havia nenhum alerta na tela do computador do usuário, para que ele tomasse conhecimento do problema e das devidas providências para solucioná-lo. Stallman sabia que poderia resolver o problema inserindo uma mensagem de erro na tela do usuário, mas para isso precisava do código fonte da impressora, detido pela XEROX. Contudo, a empresa lhe negou o fornecimento do código fonte, dizendo que o problema deveria ser resolvido pela empresa de maneira menos rápida e eficiente (WILLIAMS, 2002).

Stallman enfrentou dilemas morais internos e optou por fazer algo 'bom pela sociedade' na esfera da programação e de softwares, em detrimento da idéia de se entregar às empresas de software proprietário. Ao tomar a decisão de dar continuidade à comunidade que compartilhava ele vislumbrou que precisava, primeiramente, criar um sistema operacional livre e compatível com o UNIX (existente desde a década de 1970), para que os usuários desse sistema pudessem migrar facilmente para aquele que ele estava idealizando. O sistema operacional livre ganhou o nome de GNU, que significa *GNU's not Unix* [GNU não é UNIX] (STALLMAN, 1999).

A concepção de *free software* proposta por Stallman não tem relação com o valor comercial do programa, e sim com

a liberdade que oferece aos usuários³. O software só poderá ser considerado livre caso atenda às *quatro liberdades essenciais* assinaladas por Richard Stallman, que asseguram ao usuário o direito de: 1) usar o programa em seu computador para qualquer propósito; 2) modificar o programa para que ele se adapte às eventuais necessidades, através da disponibilização do código fonte; 3) redistribuir cópias, sejam elas de graça ou com valor comercial; e 4) distribuir versões modificadas do software, para que a comunidade possa usufruir dos benefícios que uma melhoria no programa oferece (STALLMAN, 2002). O discurso ideológico e a ação prática do software livre irão orbitar ao redor dessas quatro liberdades; elas também influenciarão outras áreas do conhecimento e da cultura.

A incompreensão do termo *free* é esclarecida por Stallman, ao defender que a venda dos programas livres é não só permitida, como também deve ser incentivada para a obtenção de recursos voltados para a comunidade que os desenvolveu ou modificou (STALLMAN, 2002). A jornada desse programador rumo ao desenvolvimento e difusão do software livre começou em 1984, quando ele saiu do MIT – para escapar da interferência da instituição e da possibilidade de seu software ser apropriado por ela – e pôs – se a escrever o GNU (STALLMAN, 1999). A partir do momento em que o GNU ganhou visibilidade e des-





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

perrou interesse nos indivíduos, seu idealizador começou a preocupar – se com a possibilidade que transformassem – no em um software proprietário. Para evitar que isso acontecesse ao GNU, ele aplicou um método de licenciamento chamado *Copyleft*, oriundo de um trocadilho com o termo *Copyright* criado pelo seu amigo Don Hopkins⁴. O *Copyleft* usa a base legislativa do *Copyright*, como todas as licenças livres, tendo por finalidade manter o software sempre livre.

A idéia central do *Copyleft* é permitir que todos executem, copiem e modifiquem os programas, podendo ainda distribuir versões modificadas; só que se restringe a possibilidade de adicionar no software meios de desfazer as liberdades essenciais que o tornam um software livre. Para que o *Copyleft* seja efetivo, ele obriga que as cópias do software livre também devem ser livres, assegurando que os trabalhos baseados no do idealizador também serão disponíveis para a comunidade sob a mesma licença, evitando assim a apropriação deles por softwares proprietários. E ai encontra – se uma sutil diferença do *Copyleft* para a Licença simplesmente Livre, uma vez que uma Licença Livre não *Copyleft* defende as quatro liberdades fundamentais, mas não restringe a possibilidade de alguém apropriar – se desse software adicionando algo a ele e transformá – lo em um programa proprietário (STALLMAN, 2002).

A implementação específica do *Copyleft* usada nos softwares GNU é a GNU General Public License (GNU GPL), publicada pela primeira vez em janeiro de 1989. Com a demanda pelo Emacs crescendo, o número de pessoas cooperando com o projeto GNU também aumentava gradualmente. A necessidade de fundos torna – se então preponderante, e em 1985 Stallman e seus companheiros criaram a Free Software Foundation (FSF – Fundação do Software Livre), uma instituição sem fins lucrativos voltada para o desenvolvimento e venda de software livre, Emacs e manuais. A fundação sempre aceitou doações, mas sua renda é proveniente, principalmente, das vendas realizadas. Segundo Stallman (1999), a vantagem de propagar o GNU e de lutar pelo seu desenvolvimento está nos benefícios sociais que ele gera, e não nos benefícios técnicos; uma vez que não é estritamente necessário que o GNU seja superior tecnicamente aos demais sistemas operacionais, mas apenas que ele respeite a liberdade de seus usuários.

A finalização e consolidação do GNU só foi possível a partir da utilização do kernel criado por Linus Torvalds em 1991; foi um ano depois, a partir da combinação do Linux com o GNU quase acabado, que o sistema operacional livre ficou completo e pronto para uso (STALLMAN, 1999). Entretanto, muitos desafios persistem no desenvolvimento e na difusão do software livre, e um





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

deles foi particularmente problemático para Richard Stallman: a partir de 1998, tornou – se mais difícil ensinar os novos usuários sobre a liberdade que o software livre proporcionava, pois uma parte da comunidade, liderada por Eric Raymond (2001)⁵ e Bruce Perens (1999)⁶, decidiu trocar a expressão *free software* – software livre por uma mais economicamente viável, a de *open source software*, que é comumente traduzida como software de código aberto. As razões utilizadas para tal mudança foram três: o termo *free* é ambíguo (pode ser livre ou grátis), o termo *free* afasta as empresas e o termo *free* é ideológico e põe considerações morais acima das considerações técnicas (RAYMOND, 2001).

Stallman, por sua vez, continua defendendo que o incentivo para o comércio pode ser benéfico para a comunidade de várias maneiras, desde que ele seja praticado de maneira útil e justa, e que o princípio da liberdade venha antes da busca pela tecnologia.

O avanço do ideal de liberdade para outras áreas

O ideal de liberdade de criação e distribuição de trabalhos ganhou visibilidade na área da cultura através principalmente de Lawrence Lessig⁷, criador das licenças *Creative Commons* em 16 de dezembro de 2001; antes de Lessig (2004), já haviam várias iniciativas de levar os

princípios do software livre para outros campos da cultura, como o Slashdot (1997), Kuroshin (2002); o Indymedia (1999) para a comunicação e os Netlabels (fim dos anos 90) ou o movimento brasileiro Recombo (2001) para a música; o que Lessig fez foi sistematizar essas iniciativas e dar expressão jurídica sólida a elas. Ele expôs suas idéias no livro “Cultura livre – Como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade”, lançado nos Estados Unidos em 2004 e trazido para o Brasil no ano seguinte. Lessig (2005) teve duas grandes influências sobre seu trabalho no *Creative Commons*: a Internet (como elemento de transformação da sociedade e do modo de produção cultural, além de propulsora de mudanças na circulação de informações e acesso ao conhecimento); e Richard Stallman, o idealizador do movimento do software Livre na década de 1980 e fundador da *Free Software Foundation*.

A história do *Creative Commons* começou quando Lessig envolveu – se com Eric Eldred. Em 1995, Eric Eldred, um programador de computadores aposentado, decidiu construir uma biblioteca de livros em domínio público escaneando essas obras e disponibilizando – as gratuitamente na Internet. Em 1998, uma coleção de poemas de Robert Frost ia cair em domínio público e Eldred desejava colocá – los em sua biblioteca digital; entretanto, pela décima primeira vez em quarenta





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

anos, o Congresso aumentou o escopo do *Copyright* existente, ampliando em vinte anos o período de proteção, através da *Sonny Bono Copyright Term Extension Act* (Lei de Extensão do Período do *Copyright* Sonny Bonno — CTEA).

Desse modo, Eldred não poderia colocar os poemas na rede, e então decidiu enfrentar a lei. Ele primeiro tentou enfrentá-la através da desobediência civil, publicando as obras, independentemente da imposição da CTEA. Contudo, ainda em 1998 foi aprovada a lei *No Electronic Theft Act* (Lei contra o Roubo Eletrônico — NET), que criminalizava publicações de obras não permitidas; isso fez com que Eldred partisse para ações legais, contestando a constitucionalidade dessa expansão retroativa do direito autoral, e para isso, contou com a ajuda de Lawrence Lessig, que o representou (LESSIG, 2005). Eles perderam a causa, mas pensaram em usar aquela experiência para algo mais positivo e significativo que não se baseasse em um mero ataque ao *Copyright*, mas sim buscando uma maneira de usá-lo para sustentar o Domínio Público.

Criam então o *Creative Commons*, inspirados pela ideia central da Free Software Foundation de dar licenças livres de *Copyright*, que de acordo com as próprias palavras de Lessig (2005), consiste em “uma empresa sem fins lucrativos (...) [cujo] objetivo é construir uma ca-

mada de *Copyright* racional em cima dos extremos que atualmente regem o debate. (...) Uma licença *Creative Commons* constitui uma garantia de liberdade para qualquer um que acessa o conteúdo, e mais importante, uma expressão de um ideal, em que a pessoa associada à licença mostra que acredita em algo mais do que os extremos “Todos” [os direitos reservados] ou “Nenhum” [direito reservado]. O conteúdo é marcado com a marca (cc) ou CC, que não indica que abriu-se mão do *Copyright*, mas que certas liberdades foram dadas.” (LESSIG, 2005). Com relação aos graus de liberdade das licenças oferecidas, estes serão decididos pelo grupo do *Creative Commons* ao escolher quais liberdades são importantes para assegurar sua utilização da melhor forma possível e também os autores têm participação na decisão do grau de liberdade, selecionando dentre as opções existentes no site do *Creative Commons* aquelas que mais lhes agradam (LESSIG, 2005). Os componentes básicos para se formar a licença foram originalmente:

ATRIBUIÇÃO AO AUTOR		Ao utilizar uma obra, deve-se citar o autor, atribuindo-lhe o crédito de criação do trabalho (direito inalienável)
USO COMERCIAL	NÃO	Obra não poderá ser usada para fins lucrativos
DERIVAÇÃO	NÃO	Obra deve apenas ser usada como consta na original, não podendo servir de base para outros trabalhos
SHAREALIKE		Especifica que qualquer trabalho derivado feito sob essa licença deve também estar sob a mesma licença





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

Essas combinações são oferecidas em um modelo básico de licenças que garante que o criador detenha seu *Copyright*, e afirma que o uso justo, as exceções e limitações, ou os direitos de liberdade de expressão não são afetados pela licença *Creative Commons*. Aquele que adotar as condições do criador terá direito a quatro liberdades: a) copiar o trabalho; b) distribuir o trabalho; c) exibir, mesmo que publicamente, o trabalho; e d) fazer exposições digitais públicas do trabalho. Quem adota a licença *Creative Commons* tem também a obrigatoriedade de pedir permissão ao criador para usos diferentes daqueles assinalados; manter qualquer nota de *Copyright* intacto; referir – se à licença; não alterar os termos da licença; e não usar tecnologia, como DRM (*Digital Rights Management*⁸) para restringir direitos dos usuários (LESSIG, 2005).

Para seus idealizadores, o *Creative Commons* dá aos criadores de trabalhos uma maneira simples de assegurar sua criatividade, associando – a às liberdades que querem ter; essas licenças também permitem que aqueles que desejam utilizar os trabalhos peçam permissão e o façam de uma maneira compatível com as expectativas do autor (LESSIG, 2005). Stallman foi o inspirador de Lessig, mas as origens dos dois movimentos são diferentes. Quando Stallman criou a *Free Software Foundation* há mais de 20 anos, foi com o intuito de responder a novos contextos relativos ao mundo do softwa-

re, pois acostumara – se a um modelo de compartilhamento de informação que vinha do meio universitário, e quando essa norma mudou nos anos de 1980 com a introdução de softwares proprietários no mercado, ele decidiu criar resistência a essa situação e continuar buscando a liberdade que ele e a comunidade estavam habituados. Entretanto, a história da ‘cultura livre’ foi diferente, pois o *Creative Commons* não começou em um mundo sem cultura proprietária, ou seja, os trabalhos já eram protegidos por direitos exclusivos – que para Lessig não era algo ruim, já que os autores precisam de dinheiro para viver.

A diferença encontra – se no fato de que se para o Stallman o problema é a cooperação, para Lessig o problema está no ciclo de criação a partir de outras obras criativas que a expansão dos direitos autorais bloqueava, enquadrando tanto uma empresa como a Disney quanto o resto das indústrias criativas que construíram sob o legado do domínio público, e que agora buscam restringir esse tipo de cultura com a expansão dos prazos de direito autoral (LESSIG, 2005) diante principalmente do advento da criação dos computadores pessoais e o posterior desenvolvimento e difusão da Internet.

Lessig (2005) desenvolve ao longo de sua argumentação a idéia de que a Cultura Livre não é anárquica nem





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

feudal, ela é um meio termo entre a extrema regulação de obras criativas pela legislação e o uso desenfreado que não respeita o direito de propriedade que o criador detém sobre a obra. O autor acredita que a intensificação da regulamentação da criatividade – e aqui ele pensa principalmente nos Estados Unidos – foi uma reação à Internet e às mudanças tecnológicas, tentando assim manter a seu favor o que o autor chama de ‘bom senso’ dos indivíduos. Lessig (2005) se diz “espantado com o (...) poder de desligar o pensamento crítico de legisladores e cidadãos”, e questiona como as pessoas simplesmente não contestam a concentração do poder de controle do uso da cultura em suas diversas formas.

Para Lessig (2005) os efeitos da Internet não terminam na rede virtual que ela engloba, mas vão além, principalmente no sentido de afetar o modo como se produz cultura, modificando tradições da regulação legal sobre a “cultura comercial” e a “cultura não-comercial”. A “cultura comercial” consiste em partes da cultura produzidas com finalidade de atender ao mercado interessado em comprá-la; a parte restante forma a “cultura não-comercial”. Durante muito tempo, a “cultura não-comercial” não era regulada pela lei, que desconsiderava suas formas de produção e distribuição de conteúdo, deixando – a livre. Aos poucos, some a divisão da regulação entre a cultura que é livre e a que era antes controlada, facilitada

pela expansão e difusão da Internet, permitindo assim que as empresas da comunicação atinjam o compartilhamento de cultura dos indivíduos – transformando uma cultura naturalmente livre em uma cultura de permissão.

O sistema de direito autoral é falho, e diante de suas lacunas, muitas pessoas continuam a burlar as imposições da lei, apesar de instituições importantes ainda hesitarem em violar direitos, como universidades, órgãos governamentais e corporações. Essas instituições costumam impor restrições ao uso de material coletado da internet para trabalhos e apresentações, justamente, em um momento em que esse meio tem tantos recursos a oferecer para trabalhos de caráter criativo. Para o *Creative Commons*, nessas instituições nas quais as atividades dependem de permissões para serem realizadas, existe uma espécie de grande medo criado pelo temor à lei. Não que ele acredite que as pessoas são obrigadas a compartilhar, mas defende que muitos dos indivíduos que disponibilizam seus trabalhos na internet estão satisfeitos de compartilhá-los.

Lessig (2005) acredita que eles poderiam usar um meio e dizer quais são as suas preferências e ajudou a criar o *Creative Commons* com o intuito de viabilizar uma maneira simples de agregar as liberdades que os criadores desejam que seus trabalhos carreguem.





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

O termo ‘pirataria’ está cada vez mais enraizado nos debates sobre distribuição de cultura e elementos da propriedade intelectual. Contudo, sua origem não é conivente com o sentido lhe atribuído hoje, e os contornos de seu conceito são imprecisos e controversos. Lessig (2005) acredita que a pirataria – tida como a distribuição e venda de trabalhos alheios, que priva o autor da obra de obter seus rendimentos – é errada e deve ser combatida. Primeiramente é preciso estabelecer quais práticas são de fato pirataria e quais não são. A propriedade intelectual deveria seguir a seguinte lógica: o trabalho criativo possui um valor, e é passível de ser utilizado como inspiração ou como base para trabalhos derivados; mas ao usar esse trabalho, se usa também o valor a ele agregado, e por isso, é preciso obter a permissão do autor para sua utilização “pegar algo de valor de alguém sem permissão é errado. É uma forma de pirataria.” (LESSIG, 2005).

Entretanto, na tradição americana, a propriedade intelectual é um instrumento, e estão todos tão preocupados em proteger e assegurar esse instrumento, que acabam deixando subjugado o valor dos trabalhos; a lei deixa de controlar apenas as atividades com caráter comercial e passa a controlar qualquer atividade, sendo que “o papel da lei é cada vez menos apoiar a criatividade e cada vez mais proteger certas indústrias da competição. Justamente quando as

tecnologias digitais poderiam possibilitar uma variedade extraordinária de criatividade comercial e não – comercial, a lei sobrecarrega a criatividade com regras absurdamente complexas e vagas, e com a ameaça de penas obscenamente severas” (LESSIG, 2005). Para o autor, deve – se questionar o nível de liberdade de uma cultura, e como os indivíduos têm acesso a ela, a fim de dar continuidade às criações que bem entenderem.

As críticas de Stallman ao Creative Commons

Richard Stallman apoiou o *Creative Commons* no início do projeto, mas depois que esse grupo adotou algumas licenças adicionais que não davam liberdades que ele julgava essenciais, deixou de defender mais o *Creative Commons* como uma um conjunto de licenças livres. Ele acredita que essas licenças não devem ser tratadas unitariamente, já que são muito variadas, algumas sendo livres e outras não. Stallman pediu aos líderes do *Creative Commons* para mudarem suas políticas, mas eles se negaram e então houve uma posterior ruptura (STALLMAN, 2005).

Pode – se discernir, com base em relatos do próprio Stallman (2005), que ele não confiava e nem era simpático à proposta de *Creative Commons*. Mesmo após algumas mudanças de direção favorável da disposição das licenças para os





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

usuários como pedir para que as pessoas especificassem, através de botões no site, a licença particular a ser utilizada – Stallman continuou a crer que o resultado geral não era significativamente melhorado. Além das seis licenças originais, a *Creative Commons* posteriormente incluiu algumas outras, como a *Developing Nations* (que permitia que os criadores disponibilizassem seus trabalhos livres para distribuição com atribuição nos países em desenvolvimento, enquanto ainda detivessem o controle de cópia nos países desenvolvidos), idealizada por Jaime Love, que acreditava que a nova licença facilitava a expansão do acesso ao conhecimento e propiciava o desenvolvimento.

Outra licença específica da *Creative Commons* é a *Sampling Licence*, que foi sugerida por coletivos de arte e teve influência da Escola de Direito da Faculdade Getúlio Vargas e do cantor brasileiro Gilberto Gil, na época Ministro da Cultura no país; a *Sampling Licence* possibilita que os artistas e autores permitam que outros indivíduos usem partes de seus trabalhos para realizar novas obras (como por exemplo, incluir um *sample* de uma determinada música em outra, usar um pedaço de um filme e misturá-lo em outro, e até mesmo pegar um pedaço de uma fotografia e colocá-lo em uma nova colagem).¹⁶ Essas licenças têm problemas de liberdades muito sérias para Stallman, e acabaram sendo retiradas do *Creative Commons* por Lessig em 4

de junho de 2007, alegando que elas não estavam sendo demandadas como esperado, mas é provável que as críticas do programador tenham contribuído para essa decisão.

Para Richard Stallman, o que todas as licenças *Creative Commons* têm em comum é um rótulo, mas as pessoas geralmente pensam que existe algo de substancial nelas. Stallman acreditava também que a restrição do uso comercial não impedia que a licença fosse livre, pois os indivíduos deveriam ter o direito de comercializar obras e tudo aquilo que fosse derivado delas. Talvez em resposta a essa manifestação negativa de Richard Stallman, no dia 20 de fevereiro de 2008, foi aprovado um selo específico do *Creative Commons* para trabalhos de Cultura Livre que está de acordo com a Definição de Trabalhos Culturais Livres – definição esta, que se baseia nas quatro liberdades fundamentais de Stallman – tendo por critérios, a Atribuição e AtribuiçãoShareAlike. O Domínio Público não é uma licença, mas é aceitável para trabalhos com status de culturalmente livres – de acordo, também, com essa Definição. Assim sendo, e pautando nas liberdades fundamentais do software livre, tira – se do cenário de trabalhos de cultura livre, a licença que permite a não – comercialização e a não derivação. Entretanto, para seus idealizadores, as pessoas não são obrigadas a seguir o modelo do selo de Cultura Livre, elas podem simplesmente





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

escolher aquele que mais se adaptar aos seus interesses de criador pela obra; uma vez que esse novo selo aprovado marca apenas uma delimitação entre licenças mais restritivas ou menos restritivas (LINKSVAYER, 2008).

Cultura Livre em São Paulo

Na segunda parte da pesquisa foi realizado um estudo empírico que buscou entender o que é cultura livre para os praticantes da cidade de São Paulo. Esse estudo foi baseado na análise de uma amostra de 256 iniciativas alegadamente tidas como de Cultura Livre, identificadas entre os anos de 2007 e 2008. Esse mapeamento foi feito através do monitoramento de plataformas de web 2.0 que adotam licenças livres (como wikipedia, Flickr, Overmundo e Trama Virtual); através do monitoramento de eventos que se dizem de Cultura Livre; através de buscas na internet por licenças livres (como Creative Commons e GPL); através da identificação dos Pontos de Cultura⁹; através de grupos acadêmicos que defendem o acesso aberto; através de buscas na internet por pessoas e grupos que se auto-definem como ativistas da Cultura Livre e do software livre; e através de indicações feitas por praticantes já identificados sobre outros praticantes de cultura Livre.

Assim, o critério para a construção da amostra foi: auto-identificação como

praticante de Cultura Livre, ou adoção de licenças livres. Essas 256 iniciativas foram agrupadas em categorias (de acordo com a tabela abaixo). Preparou-se então um questionário, posteriormente disponibilizado *on-line*, e pediu-se por e-mail para que os praticantes respondessem a ele; o percentual de respostas foi de 20% (51 respostas).

Comunicação	12	3	25%
Software Livre	15	12	80%
Artes Visuais	58	8	14%
Música	48	8	17%
Literaturea	95	11	12%
Pontos de cultura	15	5	33%
Grupos de pesquisa	13	4	31%

Alguns resultados

A primeira parte da pesquisa mostrou alguns aspectos essenciais da comunidade de Cultura Livre em São Paulo. A maioria das iniciativas são coletivas (73%), e ao contrário do que pensa o senso comum, elas já existem por um tempo razoável (51% a mais de três anos e 37% a mais de cinco anos)¹⁰

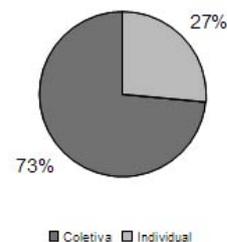


Gráfico 1. Natureza da atividade





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

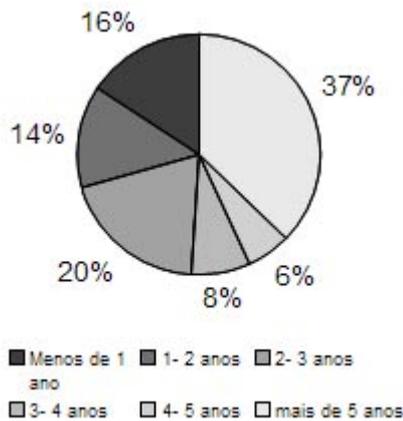


Gráfico 2. Por quanto tempo a atividade é desenvolvida?

Para determinar em quais tipos de atividades essas iniciativas estavam envolvidas, pediu-se para que elas escolhessem, dentre muitas categorias (e a opção de criar uma nova, se necessário), quais melhor as representavam; o resultado foi o seguinte:

Perguntou-se também como os usuários tem acesso aos trabalhos, e de maneira não surpreendente, constatou-se que a maioria das iniciativas usam a internet para divulgar suas atividades.

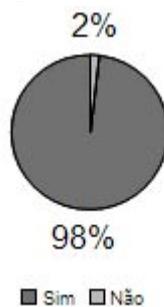


Gráfico 3. Disponibiliza o trabalho na internet?

A maioria dos respondentes usa algum tipo de licença; entretanto, grande parte não sabem o que elas significam ou qual sua ligação com a Cultura Livre. Outro ponto interessante é que parte deles chegam a adotar duas licenças contraditórias – o que parece estar mais relacionado a confusão do que com intenção de usar duas licenças.

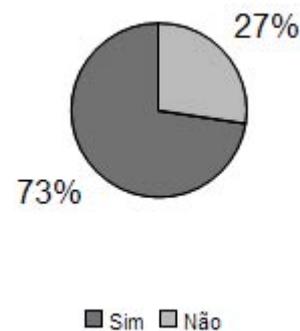


Gráfico 4. Usa alguma licença?

Quando perguntados sobre a auto-atribuição (ou não-atribuição) de licenciamento livre e Cultura Livre em seus próprios trabalhos, 75% consideram sua licença “livre”, enquanto 82% consideraram sua atividade como Cultura Livre.



Gráfico 5. Considera licença adotada como livre?



Gráfico 6. Considera atividade como cultura livre?



Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

No grupo de questões seguinte, perguntou-se às iniciativas sobre suas intenções de licenciamento em relação a cópia, distribuição, modificação e uso comercial. Cerca de 94% afirmaram permitir o acesso livre ao seu trabalho na Internet, e 82% permitem que as pessoas copiem e distribuam livremente trabalho. Um importante ponto a ser ressaltado é que 57% das iniciativas se recusam a permitir a reprodução do seu trabalho para fins comerciais; outra questão interessante é que a permissão de modificação e produção de obras derivadas do trabalho original é aceito por 78% das iniciativas.

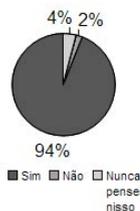


Gráfico 7. Permite livre acesso à versão completa do trabalho na Internet (ou outro meio)? distribuí-lo livremente?

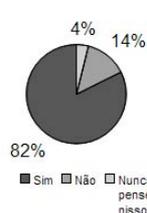


Gráfico 8. As pessoas podem copiar e do trabalho na Internet (ou outro meio)? distribuí-lo livremente?

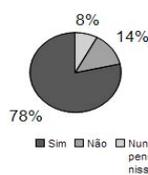


Gráfico 9. Pessoas podem modificar o trabalho

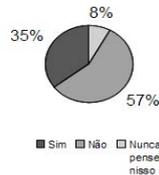


Gráfico 10. Permite cópias comerciais do seu e/ou incorporá-lo a outro trabalho?

A última questão do questionário era aberta, e perguntava “o que é Cultura livre para você?”, com o intuito de permitir uma avaliação mais qualitativa sobre o que a cultura Livre de fato significava para esses grupos e indivíduos. Para facilitar a análise das respostas, foram estabelecidas palavras chave. As respostas que incluíssem elementos essenciais da conceituação de Lessig (2005) ou Stallman (2002) foram classificadas como “de acordo com uma das definições padrões de Cultura Livre”.

Entre as 51 respostas, apenas 3 pessoas (6%) afirmaram não saber nada sobre Cultura Livre; do restante, 11 pessoas (22%) deram respostas que continham palavras chave que poderiam claramente estar relacionadas às definições de Lessig (2005) e Stallman (2002), como por exemplo: referência às quatro liberdades do software livre, Cultura Livre como um meio termo entre “Todos os direitos reservados” e infringimento dos direitos autorais, e Cultura Livre como uso, modificação, cópia e distribuição livres.

As demais 37 pessoas (72%) deram respostas que divergiam mais ou menos da definição dos teóricos. Alguns exemplos de respostas frequentes foram: acesso democrático aos trabalhos (4 respostas); uso da internet para difusão de trabalhos (2 respostas); cultura como propriedade imaterial (2 respostas);





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

liberdade de expressão (8 respostas); acesso irrestrito a trabalhos (5 respostas); pagamento adequado/ reconhecimento dos autores (1 resposta); trabalhos sem valor comercial (2 respostas); definição de cultura (1 resposta); livre acesso aos trabalhos (1 resposta); um trabalho que se põe à propriedade intelectual (1 resposta); evolução da espécie (1 resposta); novo foco do direito de autor, geralmente sem intermediários (4 respostas); alusão à cultura popular e ao domínio público (5 respostas).

Afinal, o que é Cultura Livre?

Para Richard Stallman (2002) – pioneiro do software livre e influente não só no ambiente de software, mas também nos debates acerca da cultura livre – o software livre é basicamente “uma questão da liberdade dos usuários para executar, copiar, distribuir, estudar, modificar e aperfeiçoar o software”. Lawrence Lessig, de maneira simplificada, acredita que a cultura livre é aquela que está entre a extrema regulação da lei sobre os trabalhos criativos e o uso sem lei que não respeita o direito do autor (2005); sendo basicamente uma cultura que adota algumas das licenças alternativas e flexíveis, que permitem maior liberdade de cópia e adaptação.

Entretanto, recentemente, o Creative Commons definiu como “Trabalhos Culturais Livres” as obras ou expressões

que poderiam ser livremente estudadas, aplicadas, copiadas e/ou modificadas, por qualquer um, sob qualquer propósito – se aproximando da definição de software livre de Stallman. Essas definições estão em contraste com o auto – entendimento da comunidade de cultura livre de São Paulo, já que apenas 22% das respostas estão em acordo com elas (ou seja, faziam alguma alusão a elementos-chave da definição de cultura livre); 6% da comunidade alegou não saber definir Cultura Livre e a maior parte, 72% focou-se em outras questões para definir cultura livre, mostrando uma visão bem particular do que é esse assunto para eles.

Considerações finais

O que foi averiguado nessa pesquisa é a aparente divergência existente entre a intenção de licenciamento e a licença realmente adotada pelos praticantes de cultura livre em São Paulo, e inconsistência entre o conceito de cultura livre detido pelos praticantes e pelos teóricos (Stallman, Lessig).

Outro achado foi que a definição de cultura livre muito específica adotada pelos teóricos (como Stallman e o selo de cultura livre da Creative Commons) exclui 57% da comunidade de cultura livre de São Paulo, já que a maioria dos praticantes não permite o uso comercial de suas obras.





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

Mais um ponto importante é que, apesar dos praticantes de cultura livre de São Paulo divergirem sobre o entendimento do que é cultura livre, grande parte concorda que basta colocar o trabalho na internet para que seja uma obra livre [94% dos praticantes].

Apesar desses resultados representaram a comunidade de cultura livre de São Paulo – e talvez não sejam estendíveis à toda comunidade global de cultura livre – algumas hipóteses e sugestões podem ser averiguadas de maneira preliminar:

- O entendimento sobre cultura livre detido pelos teóricos não atinge considerável porcentagem dos usuários, mas causa impacto através do uso de grandes plataformas como a Wikipedia;
- Os esquemas de licenciamento de plataformas Web 2.0 não são totalmente entendidos pelos usuários, que às vezes se veem obrigados a aderir à licença para poder usar a ferramenta – esse tipo de uso de licenças parece ser sempre inconsistente;
- As plataformas deveriam incluir maior flexibilidade no oferecimento de licenças, para apanharem o entendimento de cultura livre da comunidade praticante;
- A divergência existente entre praticantes e teóricos não diz respeito

à falta de conhecimento da teoria, mas a um tipo diferente de entendimento sobre a cultura livre, baseado na prática diária.

Referências bibliográficas

- CABRAL, P. *Direito autoral: dúvidas e controvérsias*. São Paulo: Editora Harbra, 2000.
- GAY, Joshua (org.). *Free Software, Free Society: selected essays of Richard M. Stallman*. Boston: GNU Press, 2002.
- GRASSMUCK, V. *Towards a New Social Contract - Free-Licensing into the Knowledge Commons*, 2008.
- LESSIG, L. *Cultura Livre: Como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. São Paulo: Trama, 2005.
- LINKSVAYER, M. *Approved for Free Cultural Works*. Disponível em: <http://creativecommons.org/weblog/entry/8051>, acessado em março de 2008.
- PATTERSON, L. R. *Copyright in Historical Perspective*. Nashville: Vanderbilt University Press, 1968.
- PERENS, B. *Open The Open Source Definition in: Sources: Voices from the Open Source Revolution*. O'Reilly, 1999.
- RAYMOND, Eric S. *The Cathedral and*





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

the Bazaar. Estados Unidos: O'Reilly & Assoc, 2001.

SILVEIRA, Sérgio A. *Software Livre: A luta pela liberdade do conhecimento*. Coleção Brasil Urgente. São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo, 2004.

STALLMAN, R. M. *Open Sources: The GNU Operating System and the Free Software Movement in: Voices from the Open Source Revolution*. O'Reilly, 1999.

_____. Why "Open Source" misses the point of Free Software. Atualizado em 01 de março de 2009. Disponível em: <http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.html>

_____. Fireworks in Montreal (2005-07-01 to 2005-07-05). Disponível em: <http://www.fsf.org/blogs/rms/entry-20050920.html>

VIEIRA, M. S. *Propriedade e direitos autorais - Análise comparativa dos posicionamentos de Herculano e Vaidhyathan*. São Paulo, 2003.

WILLIAMS, Sam. *Free as in freedom: Richard Stallman's Crusade for Free Software*. O'Reilly, 2002.

anglo-saxã; de um modo geral, ambas as expressões representam um campo do direito que trata da proteção do autor e dos trabalhos criativos por ele realizados. Dentro do campo do direito autoral, existem dois sistemas de proteção de obras intelectuais de caráter artístico. O primeiro sistema é o de direito de autor (*droit d'auteur*) nascido na França, espalhado pelo continente e difundido por grande parte do mundo. Esse sistema mantém uma abordagem que tem a proteção do autor como foco e garante o direito moral. O segundo é o *Copyright*, sistema de direitos autorais vigente em países de tradição anglo-saxã: Reino Unido e Estados Unidos. Esse sistema foi consolidado no século XVIII e difere em pontos essenciais do direito de autor: apesar de ambos reconhecerem a exclusividade que o autor possui sobre a obra, é o aspecto econômico que se sobressai na concepção do *Copyright* uma vez que "não reconhece um direito moral dos autores, e porque não concebe a proteção ao autor como um direito, inerente ao ato de autoria, mas como um privilégio instituído pelo Estado com uma finalidade específica" (VIEIRA, 2003). Nesse trabalho, optou-se pela expressão *direito autoral* como mera forma de padronização que alude à proteção do autor e suas obras de maneira geral.

² Código de programa de alto nível que os compiladores convertem em linguagem de máquina. A importância da disponibilização do código fonte, é que só assim outros programadores poderão

Notas

¹ É preciso diferenciar os termos direito autoral, direito de autor e *Copyright*. Direito autoral é normalmente utilizado em países que seguem a tradição francesa o *droit d'auteur* (caso do Brasil) e equivale à *Copyright Law* dos países de tradição





Tecnologia e estruturas de Produção Cultural na América Latina

usá-lo como base para aperfeiçoá-lo ou criar novos programas

³ “To understand the concept, you should think of free as in free speech, not as in free beer” (STALLMAN 1999)

⁴ Segundo Grassmuck (2008), Don Hopkins inspirouse na idéia de copyleft já existente do livro *Principia Discordia* or *How I Found Goddess And What I Did To Her When I Found Her: The Magnum Opiate Of Malaclypse The Younger, Wherein is Explained Absolutely Everything Worth Knowing About Absolutely Anything*, escrita por Gregory Hill e Kerry Thornley, publicada originalmente em Nova Orleans, em 1965 e republicada em edições revistas em 1969, 1970 e outras vezes depois. As primeiras edições do *Principia Discordia* continham a frase: ‘*All Rites Reversed*’ (um trocadilho com a usual mensagem de copyright presente em obras culturais ‘*All rights reserved*’), acompanhada por um ‘K’ dentro de um círculo (relacionando à expressão ‘*kallisti*’ da mitologia grega, conhecida como Pomo da Discórdia) que tinha por finalidade autorizar cópias gratuitas. As edições apresentavam a expressão ‘(K) ALL RIGHTS REVERSED – Reprint what you like’, tornando – se um c(k)opyleft que permitia inúmeras reedições, traduções e versões digitais do livro.

⁵ Eric Steven Raymond, conhecido também como ESR, é um hacker norte-americano que contribuiu para a criação do GNU Emacs e do Linux, e autor de *A*

Catedral e o Bazar (vide bibliografia).

⁶ Bruce Perens é o líder da comunidade Open Source, e criou a Definição do Código aberto e publicou o primeiro manifesto dos softwares de código aberto; juntamente com Eric Raymond cofundou a Iniciativa do Open Source.

⁷ Autor do livro *Cultura Livre*, professor na Faculdade de Direito de Stanford, e um dos criadores do *Creative Commons*.

⁸ Em português é conhecido como Gestão de Direitos Digitais (GDD), e sua utilidade é não permitir a difusão de cópias de conteúdos digitais, assegurando assim, o direito autoral do produto.

⁹ *Pontos de cultura* são iniciativas desenvolvidas pela sociedade civil que recebem fundos do Ministério da Cultura e tornam-se responsáveis por articular e promover as iniciativas culturais que já existem nas comunidades que eles pertencem. Eles são encorajados (mas não obrigados) pelo Ministério da Cultura a usar software livre e licenciar suas atividades sob uma licença livre.

¹⁰ Pesquisa feita em 2007e 2008.

* Não se pode colocar uma obra sob Domínio Público no Brasil.

