

Licencias creativas de uso de la información en la sociedad de la información.

Abstract

Este trabajo discute algunas licencias creativas de uso de la información: *Free Documents License* - FDL e *Creative Commons* – CC. Las formas colaborativas de producción, difusión y uso de la información, particularmente aquellos que usan la Internet, requieren nuevos enfoques de la propiedad intelectual y del derecho de autor. La producción colaborativa puede ser desarrollada bajo licencias para usar y recrear producciones previas libremente. Es posible imaginar el despido de la protección legal del derecho de autor, dando las ideas, softwares, la música, las imágenes y los textos libres y accesibles a todos. La reducción del control político y económico no sólo trata de facilitar el acceso a los contenidos, pero también liberar la innovación y el desarrollo económico. Se concluye que las licencias creativas se constituyen de potencialidades y limitaciones. Sin embargo, constituyen un agente de poder del cambio social y económico, puesto que advierten para la inadecuación de los sistemas de derecho de autor y de la propiedad intelectual en la sociedad de la información.

Palabras-clave: 1. derecho de autor; 2. licencias creativas de uso de la información; 3. *Free Documents License*; 4. *Creative Commons*.

ÁREA TEMÁTICA: Tecnologías de la comunicación y de la información ?

1 Introdução

Neste trabalho se discutem as licenças de uso da informação e de bens imateriais, particularmente a *Free Documents License* - FDL e *Creative Commons* – CC. As diferenças nas condições de produção e de difusão de saber e de bens imateriais podem ser observadas, por exemplo, nos modos de produção e de uso de *softwares*. Os defensores do modelo proprietário pensam que a base da criatividade é a propriedade intelectual privada: sem ela, não haveria incentivo para a produção de inovações. Neste caso as pessoas só têm interesse em criar, inovar e produzir se houver garantia de retorno econômico do seu investimento.

Os defensores do *software* livre pensam que a liberdade e o compartilhamento de informação é a base da criatividade e da inovação. Argumentam a partir de acontecimentos históricos e destacam que os grandes avanços de criação e de inovação foram resultados de múltiplos fatores, mas que certamente a acumulação de saber e o seu livre compartilhamento foram elementos importantes na determinação dos ritmos de criação, inovação e produção (Silveira, 2006).

Estamos vivendo uma época em que se produzem e se reproduzem formas singulares de relações sociais e econômicas, particularmente a produção colaborativa de bens imateriais, de saberes e de informação por pessoas que se comunicam através da Internet. Cabe destacar entre estas formas a difusão do sistema operacional *GNU/Linux* e a construção de conteúdos compartilhados como a *Wikipédia* [1].

É importante destacar que os bens imateriais, os saberes e a informação não possuem duas das características econômicas mais importantes dos bens materiais: a escassez e o desgaste pelo uso. Os bens materiais para serem produzidos em quantidade requerem um estoque de recursos materiais que são finitos e que sofrem o fenômeno da escassez.

O *software* para se reproduzido requer nada mais do que um meio adequado, podendo ser copiado em rede por inúmeras vezes. O número de cópias do *software* é irrelevante, ao contrário, seu valor tende a aumentar em função do crescimento do número de usuários. Além disto, quando se compartilha saber ou informação não se perde aquilo que possui e se pode usar que é oferecido.

A superioridade dos *softwares* livres comprova que a maior criatividade possível dos homens é obtida quando, livres da obrigação de tirar proveito e da disputa com a concorrência, eles podem desenvolver seu saber e suas capacidades de modo livre e colaborativo. Na ação dessa dissidência observam-se os pressupostos de acordo com as quais as relações sociais do conhecimento podem ser o fundamento de uma verdadeira sociedade da informação.

2 A inteligência coletiva na produção da sociedade da informação

O capitalismo moderno, centrado sobre a valorização de grandes massas de capital fixo material, é cada vez mais rapidamente substituído por um capitalismo pós-moderno, centrado na valorização de uma capital fixo dito imaterial. O trabalho de produção material, mensurável em unidades de produtos por unidade de tempo, é substituído por trabalho dito imaterial, ao qual os padrões clássicos de medida não podem mais se aplicar.

O trabalho imaterial repousa sobre as capacidades expressivas e colaborativas que

não se podem ensinar, sobre uma vivacidade presente no uso dos saberes que faz parte da cultura do cotidiano. É aquilo que Marx chamava de *General intellect* que torna acessíveis saberes e conhecimentos, ao mesmo tempo em que fornece capacidade de interpretação e comunicação. Os trabalhadores no capitalismo pós-moderno e pós-industrial devem entrar no processo de produção com toda a bagagem cultural que eles adquirem fora do trabalho. (GORZ, 2005).

A fonte mais importante da criação de valor é o saber vivo que estão nas bases da inovação, comunicação e auto-organização. O trabalho do saber vivo não produz o materialmente palpável. Ele é, sobretudo na economia em rede, o trabalho de produzir-se a si mesmo. Todo participante do trabalho em rede sincroniza-se continuamente com os outros, e o resultado do processo coletivo excede a soma das partes. Pierre Lévy (1993) chama este processo de “inteligência coletiva”.

Lévy (1993) compara a inteligência coletiva a um coro polifônico improvisado. Este paradigma se aplica por excelência às comunidades virtuais da Internet, mas é, ao menos potencialmente, o modelo que está presente em toda produção colaborativa. Os produtores podem se apropriar dos meios de produção e de fazer sua autogestão. Os meios de produção se tornam apropriáveis e suscetíveis de serem compartilhados.

Quando mais o trabalho apela aos talentos e as capacidades expressivas e colaborativas na produção, mais essas capacidades tendem a exceder seu uso limitado numa tarefa determinada. O colaborador tende a demonstrar que vale mais do que realiza profissionalmente, e investe sua dignidade no exercício gratuito, fora do trabalho, de suas capacidades. É assim que, por exemplo, programadores de computadores demonstram suas habilidades no desenvolvimento de *softwares livres*.

O capitalismo só pode se afirmar como capitalismo se empregar para tanto um recurso copioso – a inteligência humana –, transformando a abundância potencial dessa última em escassez. Tal escassez é produzida mediante o parcelamento do saber, mediante o impedimento de sua disseminação e socialização e mediante a tutela da obrigação de tirar proveito a qual os detentores do saber são submetidos.

Gorz (2005) observa que a pesquisa privada quase sempre tem como objetivo principal permitir que quem a realiza possa erguer um monopólio do conhecimento que lhe proporcione um rendimento exclusivo. O rendimento esperado conta mais do que a

utilidade social do conhecimento produzido. Com investimentos em inovações e custosas campanhas publicitárias, toda empresa visa chegar antes das outras a consolidação de uma posição monopolista.

Marketing e propaganda produzem valores simbólicos, estéticos e sociais. Associados às inovações, tornam obsoletos os produtos existentes, e conseguem para a empresa um mercado que durante algum tempo é protegido contra a concorrência. Sempre se trata de transformar a abundância ameaçadora em uma nova forma de escassez, e assim conferir aos produtos valor mercantil incomparável, particular e único de obras de arte, que não possuem equivalente e podem ser postas a vendas por preços exorbitantes.

O valor no sentido econômico de valor de troca não se aplica senão as mercadorias, ou seja, aos bens e aos serviços que foram produzidos em vista de sua troca comercial. O que não foi produzido pelo trabalho humano, assim como o que não se pode produzir, ou ainda não é permutável nem destinado à troca, não tem valor econômico. É o caso das riquezas naturais, como o sol e a chuva, que não se podem produzir, nem delas se pode apropriar. É principalmente o caso dos bens comuns a todos e que não podem ser divididos nem trocados por nada, como o patrimônio cultural.

Gorz (2005) adverte que, se não podem ser apropriadas ou valorizadas, as riquezas naturais e os bens comuns podem ser confiscados pelo viés das barreiras artificiais que reservam o usufruto delas aos que podem pagar um direito de acesso. A privatização das vias de acesso permite transformar as riquezas naturais e o patrimônio cultural em quase-mercadorias que proporcionam uma renda aos vendedores de direitos de acesso. O controle do acesso é uma forma privilegiada de capitalização das riquezas imateriais.

A questão do valor dos saberes e dos conhecimentos deve ser vista a luz do dito anteriormente. Os saberes são parte integrante do patrimônio cultural, são competências comuns da vida cotidiana. É sobre esta base de competências comuns que se constroem as competências profissionais certificadas. Os conhecimentos são o produto das interações e das comunicações entre as pessoas. Contudo, o capital não pode deixar de fazer funcionar o conhecimento como se ele fosse um capital, se apropriando, valorizando e subsumindo esta força produtiva.

A força produtiva principal, o conhecimento, é um bem que em grande parte resulta de uma atividade coletiva não remunerada. O conhecimento é em grande parte “inteligência coletiva”, cultura comum, saber vivo e vivido. Ele não tem valor de troca, o que significa que pode ser compartilhado à vontade, gratuitamente, especialmente através da Internet. O conhecimento pode ser reproduzido em quantidades ilimitadas por um custo desprezível, e compartilhado sem ter que passar pela forma valor. Assim, a principal fonte de valor é susceptível de ser subtraída a apropriação privada.

Gorz (2005) afirma que a principal novidade está no fato de que o conhecimento, separado de todo produto no qual esteve ou está incorporado, pode exercer em si mesmo, e por si mesmo, uma ação produtiva na forma de *softwares*. O conhecimento pode organizar e gerir interações complexas entre grande número de pessoas e de variáveis; pode conceber e conduzir as máquinas, as instalações e os sistemas de produção flexíveis; ou seja, desempenhar o papel de um capital fixo, substitui o trabalho vivo material ou imaterial por trabalho acumulado.

O custo marginal dos *softwares* é pequeno. Neles o conhecimento pode economizar muito mais trabalho do que custou, e em proporções gigantescas. Isto significa que se o conhecimento é fonte de valor, ele destrói muito mais valor do que serve para criar. O conhecimento economiza quantidades imensas de trabalho social remunerado, e conseqüentemente diminui, ou mesmo anula, o valor de troca monetária de um numero crescente de produtos e serviços.

O conhecimento abre a perspectiva de uma mudança da economia em direção a uma economia da abundância. Uma economia em que a produção requer cada vez menos trabalho imediato, distribui cada vez menos meios de pagamento. O valor de troca dos produtos tende a diminuir e causar a diminuição do valor monetário da riqueza total produzida, assim como a diminuição do volume de rendimentos. A economia da abundância tende por si só a uma economia da gratuidade. Tende as formas de produção e uso fundadas no compartilhamento e na reciprocidade. O capitalismo pós-industrial é a crise do capitalismo em seu sentido mais estrito. (GORZ, 2005).

A experimentação de outros modos de vida, de trabalho e de linguagem nos interstícios de uma sociedade que se desagrega, pode funcionar como meio de resistência e de não legitimação do controle que o capital exerce sobre os corpos e os espíritos. Os

constrangimentos e os valores da sociedade capitalista deixam de ser percebidos como naturais, liberando os poderes do desejo e da imaginação. (GORZ, 2005).

3 O *copyleft* e as licenças criativas de uso da informação

Barbrook (2003) afirma que a sociedade da informação que está surgindo reproduz o processo de colaboração dos cientistas e pesquisadores que criaram a Internet. Pensando na rede para seu uso, eles inventaram uma forma de comunicação mediada por computador para compartilhar conhecimentos dentro de um espaço virtual único: a “câmara dos comuns intelectual”. O consumo passivo de peças fixas de informação se transforma em processo participativo de “criatividade interativa”.

Quando a Internet se propaga para fora da universidade e dos centros de pesquisa, os novos usuários descobrem rapidamente os benefícios de compartilhar informações e conhecimentos. As possibilidades tecnológicas da rede estão, por exemplo, revolucionando a economia da produção musical. O formato MP3 não apenas torna muito fácil a cópia musical e sua disseminação através das redes P2P, mas também mudam a produção e a cultura de uso. Estimulam-se os usuários a fazerem seus próprios sons e aparece a participação interativa na composição musical (Lima e Santini, 2005).

O que começa no interior da ciência e da pesquisa agora está transformando outras formas de expressão cultural. Atualmente, quase toda causa política, organização cultural ou hobby popular estão presentes na Internet. Seja por trabalho ou por prazer, as pessoas estão criando e mantendo *websites*, comunidades virtuais, listas de discussão e salas de bate-papo. Assim, todos os usuários da rede podem participar na economia da dádiva. A “câmara dos comuns intelectual” da rede continua a se expandir em progressão geométrica (Lima e Santini, 2005).

Barbrook (2003) advoga pelo desaparecimento do direito autoral, na forma de *copyright*, e a regulação da informação de modo libertário: o *copyleft*. Os produtores devem conservar sua capacidade de evitar que a autoria do seu trabalho seja reivindicada por outros (direito moral), mas todos devem ser autorizados a copiar e a usar livremente as informações segundo seus interesses e propósitos. Assim, liberdade de expressão é liberdade de não se submeter à forma compulsória de mercadoria.

O *copyleft* é uma relação contratual construída a partir legislação do *copyright*, normalmente da mesma forma que qualquer licença tradicional de proteção dos direitos autorais entre um autor e quem o publica. São algumas cláusulas deste contrato que faz o *copyleft* diferente e merecedor de um nome especial. A impressão de que o *copyleft* é diametralmente oposto ou fora da legislação dos direitos autorais está incorreta.

O *copyleft* pode ser definido como a licença que: (1) autoriza para derivar trabalhos subsequentes de um trabalho original, sem a permissão do proprietário protegido por direitos autorais; e, (2) também concede a autorização para os trabalhos, a partir de uma cláusula que requer que estes trabalhos também venham a ser autorizados pela licença de *copyleft* do original. Assim, o *copyleft* assegura e autoriza recursivamente um tipo de "liberdade" (e para códigos de computador, necessariamente código aberto e transparência também).

As cláusulas especiais do contrato formam uma espécie de coluna vertebral funcional de uma infinidade de licenças específicas, o que implica que o termo *copyleft* se refere a uma grande família de licenças que têm as duas características essenciais citadas anteriormente. O propósito do *copyleft* é prover uma ferramenta para criadores de conteúdos com os seguintes objetivos: (a) proteger os direitos do seu trabalho enquanto o dissemina amplamente; (b) proteger contra a restrição do acesso ao trabalho contra a sua vontade e além do que considera necessário como recompensa; (c) assegurar que seus trabalhos não serão vulneráveis a ações legais ruins; e (d) criar ambientes de cultura livre, onde seus trabalhos tenham liberdade de circulação e possam ser construídos de forma aberta.

Em 1984 Stallman, pesquisador do MIT - Massachusetts Institute of Technology, lança manifesto em que propõe retomar a prática de compartilhamento na criação e desenvolvimento de software. Stallman observa que, quando começa a trabalhar no laboratório de inteligência artificial do MIT em 1971, o compartilhamento dos códigos dos *softwares* é um processo tão comum quanto o compartilhamento de receitas culinárias. Este processo muda nos anos 1980 e é substituído pelo processo de ocultamento do código contido nos softwares (Stallman, 2000).

Em 1985 Stallman cria *General Public License* (GPL) para disseminar "permissões livres" aos programas de computador sob uma única condição: a de não

colocar obstáculos à circulação dos programas modificados sob a licença GPL. Em relação a estes programas não se necessita requerer autorização para acessar o seu “código fonte” para obter cópia, modificá-lo e para usá-lo com qualquer fim. Tão pouco é necessário tal autorização para distribuir os programas modificados nem para a realização dos mencionados atos.

Nos *sites* do movimento GNU [2] ou da *Free Software Foundation* [3] se define software livre como “liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software”. Eles se referem a quatro tipos de liberdade para os usuários dos *softwares*: 1. A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito; 2. A liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo para as suas necessidades. O acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade; 3. A liberdade de redistribuir cópias de modo que o usuário possa colaborar com o seu próximo; 4. A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie deles. O acesso ao código-fonte também é um pré-requisito para esta liberdade.

O GPL - *General Public License* permite que os programas sejam distribuídos e reaproveitados, mantendo, porém, os direitos do autor, de forma a não permitir que essa informação venha a ser usada de uma maneira que limite as liberdades originais. A licença não permite, por exemplo, que o código possa ser apropriado por outra pessoa, ou que possam ser impostos sobre ele restrições que impeçam a sua distribuição da mesma maneira que foi adquirido. A licença GPL contém as quatro liberdades, permitindo aos usuários do software redistribuir cópias modificadas de forma gratuita ou comercial. A licença GNU/GPL não impede a distribuição de programas com a cobrança de valor, mas não permite que algum modelo de comercialização retire estas liberdades.

Uma questão crucial para que a licença possa ser considerada GPL é que o autor de determinada versão do *software* deixe expresso que não se pode cancelar ou anular aquelas quatro liberdades vinculadas ao programa computacional. Esta medida visa claramente impedir que, dependendo da decisão de seu autor, as quatro liberdades possam ser revogadas, tornando-se software proprietário.

A licença típica do software livre, a GNU/GPL é uma licença baseada na regra de que, quando está redistribuindo um programa, não se pode adicionar restrições para

negar a outras pessoas as liberdades principais. Esta regra não entra em conflito com as liberdades; na verdade, ela as protege, o que explica o conceito de *copyleft* [4]. Seu objetivo é implementar restrição que impede que um programa realizado a partir do trabalho colaborativo venha a ser apropriado privadamente e dele se retire as possibilidades de colaboração. O *copyright* alterado pelo conceito de *copyleft* permite liberar o que as licenças proprietárias proíbem, e proibir o que elas liberam.

A *Free Software Foundation* [3] cria uma licença para documentos e textos, denominada *Free Documentation License* – FDL, inspirada na GNU/GPL. A GNU/FDL permite que conteúdos de páginas na Internet possam ser distribuídos e reaproveitados, mantendo, porém, alguns direitos autorais e sem permitir que essa informação venha a ser usada de maneira indevida. Uma das exigências da FDL é que o material tenha publicação em um formato transparente para melhor se exercer os direitos que a licença garante.

A GNU/FDL permite explicitamente a qualquer usuário do item licenciado copiá-lo literalmente e distribuir essas cópias, inclusive recebendo compensação monetária por elas; permite ainda locá-las e exibí-las publicamente. Impõe, porém, exigências e obrigações, como a de disponibilizar uma cópia transparente. Ela proíbe que se usem meios técnicos para impedir que pessoas que tenham acesso a qualquer cópia usufruam dos mesmos direitos que quaisquer outros. Versões modificadas (traduções, por exemplo) também podem ser incluídas, desde que o autor da modificação concorde em licenciar a versão modificada pela GNU/FDL.

4 As licenças *Creative Commons*

Uma outra iniciativa de regulação autônoma das formas de produção e uso de sistemas e conteúdos é concebida por Lessig (2005): o *Creative Commons* – CC [5]. O CC tem por finalidade desenvolver licenças que possam ser usadas por qualquer pessoa ou organização, para que seus trabalhos venham a ser disponibilizados para uso, cópia, disseminação e recriação. A criação de uma rede de produtores e usuários de sistemas e conteúdos permite que se compartilhem seus trabalhos pela Internet.

O *Creative Commons* é baseado na idéia de proporcionar instrumentos concretos

(as licenças) aos criadores para que possam regular os usos de suas obras. Quer dizer, passam a ser instrumentos legais que permitem aos autores estabelecer os termos sob os quais querem compartilhar suas obras com o mundo, deixando que outros as usem, copiem, distribuam e modifiquem, mantendo seu direito moral ao reconhecimento como criadores e proibindo, por exemplo, o uso comercial.

O *Creative Commons* facilita aos criadores a obtenção de licenças para a gestão de suas obras. Cabe mencionar que as novas tecnologias de informação e a Internet estão provocando fenômeno inédito no mundo da “criação”. Na atualidade qualquer pessoa pode usar a Internet para distribuir seus trabalhos de investigação, postar as canções que grava com seu grupo de música ou difundir sem restrições os vídeos que realiza com sua câmera digital. Desaparecem, nestas circunstâncias, os intermediários culturais. Torna-se mais imediata a relação criador-usuário. É neste contexto que o sistema de *copyright* parece não servir.

O *Creative Commons* cria opção de um meio termo legal entre “todos os direitos reservados” dos contratos de direito autorais tradicionais e o domínio comum, onde artistas e autores podem escolher como e o quanto desejam autorizar uso, cópia e recriação de suas obras. A iniciativa tem como finalidade principal discutir e construir um domínio comum das obras. A proposta de Lessig é mobilizar produtores e usuários de conteúdos na construção deste domínio comum e demonstrar a sua importância na produção cultural.

O *Creative Commons* se posiciona como mediador das autorizações de uso e põe a disposição dos autores licenças “*a la carte*”, cuja redação se incorpora ao *site* ou suporte da obra e onde se regulam os usos autorizados pelo autor com respeito à referida obra. Isto, evidentemente, também permite que os autores decidam que sua obra passe automaticamente ao domínio público, se assim desejarem. As características destas licenças as fazem particularmente atraentes para aqueles autores novos que, desejando distribuir sua obra pela Internet, colocam-na a disposição para uso de forma gratuita (Lemos, 2005).

É necessário entender o *Creative Commons* como dirigido principalmente àqueles autores que têm interesses predominantes na circulação ampla de sua obra. O *Creative Commons* também responde àqueles autores que possuem uma posição bem estabelecida

e querem uma opção de publicidade para suas obras desvinculadas dos mediadores da indústria cultural (editores, produtores, etc.). As licenças CC tocam em uma dos pontos mais sensíveis dos criadores profissionais: sua relação, nem sempre pacífica, com as empresas que normalmente se apropriam da titularidade das obras. Usando a licença *Creative Commons* o criador pode exercer o “monopólio legal” que a legislação reconhece.

O *Creative Commons* busca fomentar a reutilização criativa das obras intelectuais, permitindo que o criador mantenha os direitos que considere oportuno. O CC põe a disposição dos autores em sua página da Internet formulários que permitem escolher as características de distribuição das obras. Uma vez preenchidos estes formulários, o sistema gera uma licença em três formatos: um resumo de uso autorizado, um texto legal e uma versão digital com metadados que se pode usar para facilitar o trabalho dos buscadores na Internet.

O *Creative Commons* vem sendo adaptado no Brasil por especialistas da Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getúlio Vargas desde 2003. Há um esforço no sentido de adaptar estas licenças ao arcabouço jurídico nacional. Em 2004 o governo brasileiro anuncia oficialmente seu apoio à iniciativa, que se torna uma mobilização global, com a participação de mais de 30 países. A repercussão desta posição no exterior é tal que a revista *Wired* (2004), das mais importantes entre as que focam novas tecnologias, retrata o país como uma "Nação Open Source".

Um dos difusores da licença no Brasil, Ronaldo LEMOS, afirma que a força motriz da iniciativa é voluntária:

“Só participa do Creative Commons quem quer, só autoriza alguns usos da obra quem quer. O mote é trazer de volta a possibilidade natural de compartilhamento de idéias que se esvai com as recentes modificações na legislação. Tudo para garantir a existência de um universo cultural comum com obras livres para serem acessadas, compartilhadas, redistribuídas e, se o autor permitir, também modificadas” (2005, p.264)

Cabe advertir que as licenças *Creative Commons* têm duração indefinida, que pode ser perpétua e irrevogável. Isto tem como consequência não permitir ao autor ter controle sobre o tempo que quer que sua obra se submete aos termos da licença o que o coloca em situação de não proteção e, eventualmente, de prejuízo. Elimina-se a liberdade

do autor de poder, em qualquer momento, mudar da licença *Creative Commons* por outra ou anulá-la.

Além disto, toda vez que um autor emite uma licença *Creative Commons* que regule a exploração de sua obra, perde todo tipo de controle sobre a mesma. Os usuários de uma obra submetida a licença *Creative Commons* vão supor sempre que a exploração dessa obra se realize sob os termos da licença. Uma vez divulgada uma obra, o *Creative Commons* torna praticamente impossível que o autor a retire de circulação.

Considerando que o *Creative Commons* não é um repositório de conteúdos, ou seja, não armazena as obras licenciadas, sendo apenas lugar de consulta sobre a autorização dos autores e de mediação entre criadores e usuários, surge um importante hiato entre os lugares de publicação das obras e as suas licenças de uso. Este é um ponto negativo do *Creative Commons*, pois não se adapta a cultura de uso de conteúdos na Internet.

5 Considerações finais

As formas colaborativas de produção, disseminação e uso de informação, particularmente aquelas que usam a Internet, requerem novos enfoques da propriedade intelectual e do direito autoral. A produção colaborativa pode se construir sobre a “licença de uso” para usar e recriar livremente produções anteriores, sem autorização prévia específica. Fundam-se assim novos modos de produção e comunicação, colaborativos, que rompem com as formas capitalistas de organização das forças produtivas.

É perfeitamente possível imaginar a total dispensa da proteção legal do *copyright*, tornando as idéias, a música, as imagens e os textos livres e acessíveis a todos. Pode ser necessário encontrar outros mecanismos para compensar a criatividade dos autores, artistas e cientistas, mas não há motivo para presumir que a criatividade depende da promessa de lucros. A proposta de redução do controle político e econômico não visa apenas facilitar o acesso aos bens, mas também liberar a inovação e o desenvolvimento econômico.

No contexto colaborativo, a propriedade intelectual de quaisquer dos produtos

“intermediários” impede a continuidade do processo criador, e não apenas a sua apropriação universal por usuários. As licenças criativas correspondem à demarcação da autoria (direito moral), mas não reproduzem a forma de “caixa preta” das mercadorias capitalistas. As licenças criativas convidam à participação no processo, e não à mera escolha entre produtos no “mercado” de informações e de bens culturais.

Pode-se criticar o *Creative Commons* por ser apenas uma complementação das atuais leis de direitos autorais, atendendo àqueles que não querem suas restrições. Cabe observar que todas as licenças criativas apresentam potencialidades e limitações. Contudo, elas constituem um poderoso agente de mudança social e econômica, pois advertem para a inadequação dos sistemas de *copyright* e de propriedade intelectual.

Notas

[1] WIKIPEDIA. Disponível em: <http://www.wikipedia.org/>.

[2] GNU. **O sistema operacional GNU**. Disponível em: <http://www.gnu.org/home.pt.html>. Acesso em 05 mar. 2007.

[3] FREE SOFTWARE FOUNDATION. **FSF Free Software Licensing**. Disponível em: <http://www.fsf.org/licensing>. Acesso em 05 mar. 2007.

[4] O termo “*copyleft*” vem de um trocadilho com duplo sentido em inglês, que substitui o “*right*” (direita ou direito, em inglês) de “*copyright*” por “*left*”, que em inglês significa esquerda ou pode se referir à conjugação no passado do verbo “*leave*” (deixar). Este trocadilho torna o “*copyleft*” um termo próximo a “cópia autorizada”. Outro trocadilho brinca com a famosa frase “todos os direitos reservados”, que sempre acompanha o símbolo das obras protegidas. Com o “*copyleft*”, “*all rights reserved*” torna-se “*all rights reversed*” (“todos os direitos invertidos”).

[5] CREATIVE COMMONS. **Sobre o Creative Commons**. Disponível em: www.creativecommons.org.br. Acesso em: 05 mar. 2007.

Referências Bibliográficas

BARBROOK, Richard. A regulamentação da liberdade: liberdade de expressão, liberdade de comércio e liberdade de dívida na rede. In: COCCO, G.; GALVÃO, A. P.; SILVA, G. (orgs.). **Capitalismo cognitivo**: trabalho, redes e inovação. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

BERRY, David M.; MOSS, Giles. "The politics of the libre commons". **First Monday**, v.11, n.9, September 2006. Disponível em: http://firstmonday.org/issues/issues11_9/berry/index.html. Acesso em 15.07.2007.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

CHAUI, Marilena. **Cultura e democracia**: o discurso competente e as outras falas. São Paulo: Cortez, 1993.

DELEUZE, Giles; GUATTARI, Felix **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. v. I. Rio de Janeiro: 34, 1995.

GONZALEZ DE GOMEZ, Maria Nélida. Novos cenários políticos para a informação. **Ci. Inf.**, Brasília: IBICT, v.31, n.1, p.27-40, jan. 2002.

GORZ, André. **O imaterial**: conhecimento, valor e capital. São Paulo: Annablume, 2005.

GUATTARI, Felix. **Revolução molecular**: pulsações políticas do desejo. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

GUATTARI, Felix; NEGRI, Toni. **Os novos espaços de liberdade**. Lisboa: Centelha, 1987.

HARDT, Michael; NEGRI, Toni. **Império**. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

_____. **Multidão**: guerra e democracia na era do Império. Rio de Janeiro: Record, 2005.

KROWNE, Aaron; PUZIO, Raymond. The fog of copyleft. **First Monday**, v.11, n.7, July 2006. Disponível em: http://firstmonday.org/issues/issues11_7/krowne/index.html Acesso em 15.07.2007.

LAZZARATO, Maurizio; NEGRI, Toni. **Trabalho imaterial**: formas de vida e produção de subjetividade. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LEMOES, Ronaldo. O Creative Commons e as transformações da propriedade intelectual. In: BARBOSA FILHO, A.; CASTRO, C.; TOME, T. (orgs.). **Mídias digitais**: convergência tecnológica e inclusão social. São Paulo: Paulinas, 2005.

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.

LESSIG, L. **The people own ideas**. Disponível em: <http://www.lessig.org/blog/archives>. Acesso em: 21 ago. 2006.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: 34, 1993.

____. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 34, 1999.

LIMA, Clovis Ricardo Montenegro; SANTINI, Rose Marie. Trabalho imaterial, compartilhamento de informação e produção colaborativa na sociedade da informação. **R. Eletr. Biblioteconomia Ci. Inf.**, Florianópolis, n. 23, 1o. sem. 2007.

____. **MP3: música, comunicação e cultura**. Rio de Janeiro: Epapers, 2005.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. In: **Sociologia e antropologia**, vol. II. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda., 1974.

MIRANDA, Antonio. Sociedade da informação: globalização, identidade cultural e conteúdos. **Ci. Inf.**, Brasília: IBICT, v.29, n.2, p.78-88, maio/ago. 2000.

NEGRI, Toni. **Cinco lições sobre Império**. Rio de Janeiro: DPA, 2003.

PRADO, Cláudio. Sinapse XXI: novos paradigmas em comunicação. In: BARBOSA FILHO, A.; CASTRO, C.; TOME, T. (orgs.). **Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social**. São Paulo: Paulinas, 2005.

SILVEIRA, Sergio Amadeu. **A mobilização colaborativa e a teoria da propriedade do bem intangível**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2005. (Tese de doutorado). Disponível em: <http://twiki.softwarelivre.org/bin/view/TeseSA/WebHome> Acesso em 21.03.2007.

____. Propriedade intelectual, monopólios do conhecimento e software livre. In: CARVALHO, I.M. et. al. (org.) **Gestão do conhecimento: uma estratégia empresarial**. Brasília: SERPRO, 2006.

STALLMAN, Richard. O projeto GNU. **DataGramaZero: Revista de Ciência da Informação**. Rio de Janeiro, n.1, fev. 2000.

TORVALDS, Linus.; DIAMOND, D. **Just for fun: the story of an accidental revolutionary**. [s.l.]: Harper Business, 2001.

WIRED. We Pledge Allegiance to the Penguin. In: **Wired Magazine**, ed. 12.11, Nov. 2004.