

# A Propriedade Intelectual diante da Emergência da Produção Social

Imre Simon\* e Miguel Said Vieira†

19 de março de 2007

## Resumo

Este artigo visa apresentar tensões existentes entre a propriedade intelectual e a atual emergência da produção social. Para tanto, caracteriza a produção social e, em particular, uma de suas formas que mais se destaca: a produção por pares baseada em commons. Apresenta o conceito de commons, enfatiza os recentes desenvolvimentos teóricos pelo reconhecimento de um commons intelectual, e aponta a sua importância para o sucesso da produção social. Propõe, por um lado, que esse commons de conhecimento e a propriedade intelectual tem relação inversamente proporcional. Por outro lado, reconhece que os principais esforços da produção social apoiam-se nas próprias estruturas de propriedade intelectual. Recomenda, por fim, que é importante defender o commons intelectual, até mesmo para não sufocar a produção social; e que, para tanto, é importante desenvolver uma linguagem que valorize ambos: o commons e a produção social.

## Emergência da Produção Social

No curto período de bloqueio brasileiro ao portal YouTube, uma vaga movimentou-se. A MTV, emissora onde trabalha uma das protagonistas da crise, recebeu mais de 80 mil mensagens de protesto, em apenas um dia de bloqueio [G1]. Antes mesmo que o bloqueio fosse efetivado, já havia sido criado um blog que propunha ações de “boicote” à protagonista.

Curiosamente, é provável que tais ações não tivessem como motivação principal o desejo de conhecer o vídeo que motivara a censura ao YouTube, uma vez que esse já se encontrava irremediavelmente espalhado pela rede: em questão de minutos, uma busca localizaria várias cópias do vídeo alojadas em outros sítios que não o YouTube. Muito provavelmente,

---

\*Universidade de São Paulo, [is@ime.usp.br](mailto:is@ime.usp.br)

†[miguelsvieira@gmail.com](mailto:miguelsvieira@gmail.com)

as pessoas envolvidas estavam interessadas, isso sim, em garantir o funcionamento de um portal — febre instantânea — do qual eram tanto produtores como consumidores de conteúdo. Notavelmente, o próprio protesto seguia padrões similares aos procedimentos de uso do portal: participações individuais em grande escala, descentralizadas e sem uma organização hierárquica formal, mas ainda assim com resultados e coesão significativos.

Em ambos os casos, surgiram espontaneamente coordenações efetivas. No entanto, elas surgiram por auto-organização. Não compartilham as características das formas de coordenação de produção a que estamos mais habituados — a saber: hierarquias formais (eventualmente com poderes punitivos), nas empresas ou no Estado; e sinais de preços, nos mercados. Vemos, nas duas faces desse exemplo, as características principais da produção social mediada pela Internet. A emergência desse novo tipo de produção será o tema desta seção.

O exemplo citado não é completamente novo, e nem é uma aparição substancialmente maior que as que já conhecíamos — senão, talvez, pelo apelo midiático e pela rapidez com que o episódio se processou. Ele engrossa uma onda que já vem se formando há tempos no mundo das redes computacionais. Há dois outros exemplos de muito maior volume, que ainda estão longe de chegar a um ponto de equilíbrio; além disso, eles são mais característicos de um importante subconjunto da produção social, que abordaremos adiante: a produção por pares baseada em *commons* (*commons-based peer production*).

O mais recente desses exemplos é a Wikipedia. A Wikipedia é uma enciclopédia livre iniciada em 2001, que em 6 anos de existência transformou o conceito social de enciclopédia. No início de 2007 ela já ultrapassara 5 milhões de verbetes, distribuídos em mais de 180 idiomas, e tornara-se o 12o. sítio mais acessado da Internet (ou o oitavo, se excluídos os portais regionais). Três anos antes, ela estava apenas entre os novecentos sítios mais acessados. Ainda no começo de 2007, a revista *brandchannel.com* (produzida pela maior consultoria especializada em marcas do mundo), divulgou a escolha de seus leitores para as principais marcas de 2006: a Wikipedia estreava na 4a. posição, atrás apenas de Google, Apple e YouTube [ZUMPANO].

Em termos quantitativos, ela já é a maior enciclopédia da história: numa comparação conservadora com enciclopédias tradicionais, ela teria mais de 750 volumes [SMOLENSKI], contra os 32 da Enciclopédia Britânica, por exemplo; e de 2002 a 2007, ela dobrou o número de verbetes a cada ano. Em termos qualitativos, um estudo da revista *Nature* considerou seus verbetes sobre ciência comparáveis aos da mesma Britânica, tais como disponíveis em seu site [GILES]. Estudiosos de diferentes áreas fizeram avaliações cegas de verbetes de ambos os sites, e detectaram apenas uma diferença pequena em favor da Britânica.

Mas a inovação crucial da Wikipedia ainda não foi mencionada: nela, cada leitor é também um autor em potencial. Todo o seu conteúdo é produzido pelos usuários do site, que podem editar praticamente todas as páginas por meio de uma interface relativamente simples, a do sistema Wiki. Embora a edição seja razoavelmente intuitiva, o sistema tem características poderosas, como o armazenamento de todo o histórico do site (que arquiva todas as versões de cada verbete), e facilidades para detectar e reverter vandalismos.

Não é apenas conteúdo que produzem os usuários da Wikipedia. A liberdade que todo

leitor tem para editar significa que não só os autores, mas também os leitores produzem algo; em certa medida, eles produzem credibilidade. O leitor que duvida ou discorda de algum verbete pode indicar na página que determinada informação carece de fontes, reescrevê-la ou simplesmente propôr sua exclusão. Dada a liberdade do sítio, a não alteração da página é um assentimento dado por cada leitor.

O segundo exemplo é ainda maior: o movimento do software livre. Ainda que essa vaga seja menos visível (pois a compreensão de sua amplitude e do escopo de seus esforços já acumulados dependem de alguns conhecimentos técnicos), seus efeitos estão presentes por toda a sociedade. A IBM, em 2000, não tinha lucros provenientes de serviços relacionados a Linux; em 2003, esses lucros ultrapassaram o dobro dos lucros oriundos de propriedade intelectual (licenciamentos e royalties) [BENKLER, pp. 46-7]. (Vale lembrar que a IBM é a entidade que detem o maior número de patentes do mundo.) Sessenta por cento dos sítios da Internet são hospedados em servidores que utilizam softwares livres [NETCRAFT] — e não por acaso, sítios de projetos colaborativos bem-sucedidos e de altíssima complexidade, como o Slashdot e a Wikipedia, são também publicados, editados e administrados a partir de softwares livres.

O sistema GNU/Linux talvez seja o exemplo mais significativo do movimento do software livre. Ele incorpora o trabalho de dezenas de milhares de desenvolvedores, produzido ao longo de 20 anos. Em sua versão 2.2, a distribuição Debian GNU/Linux continha mais de 55 milhões de linhas de código-fonte. Um estudo calculou que, se ela tivesse sido desenvolvida utilizando métodos proprietários (com empresas e funcionários contratados), teria custado US\$ 1,9 bilhão (valores de 2000) [GONZÁLEZ]. Ainda assim, ele pode ser adquirido livremente por qualquer pessoa.

A *liberdade* do software livre escora-se em 4 princípios [STALLMAN, p. 18]:

1. liberdade para executá-lo irrestritamente;
2. liberdade para redistribuí-lo;
3. liberdade para modificá-lo;
4. liberdade para redistribuir versões modificadas.

Essas liberdades trazem uma série de conseqüências econômicas, sociais e culturais. Elas reduzem os custos de desenvolvimento, pela possibilidade de evolução “espontânea” do produto e de sua revisão por milhares de interessados; e conseqüentemente diminuem os custos fixos necessários para entrar no mercado. A disseminação do software, portanto, é incentivada não só pela liberdade de cópia, mas também pela liberdade e transparência dada à produção. A produção colaborativa dos softwares também facilita a formação de comunidades livres, de indivíduos com origens, qualificações e motivações altamente diversificadas, que compartilham uma cultura comum em torno do software desenvolvido.

O software livre valoriza as noções de bem comum, de uso compartilhado e responsável, e ressalta a importância da colaboração e do consenso. A ocorrência da bifurcação

(*forking*) é um bom exemplo disso. Quando há desacordo em relação aos rumos que o software deve seguir, pode ocorrer a bifurcação: a comunidade divide-se em dois (ou mais) grupos, que levam adiante o desenvolvimento do software de maneiras diferentes. A bifurcação é geralmente tida como ruim para o projeto, pois provoca a dispersão dos esforços e a dissolução da comunidade original. Seria de se esperar que a bifurcação fosse muito freqüente no cenário do software livre, dada a ausência de hierarquias formais e a liberdade em acessar e modificar o código dos softwares. No entanto, o que se vê é que, na prática, ela é muito rara, e é utilizada apenas como o último recurso para solução de disputas: a grande maioria delas é resolvida dentro da própria comunidade, por meio de consenso ou soluções de compromisso.

Há um conceito fundamental a unir os exemplos do software livre e da Wikipedia. Ambos têm seu uso definido nas licenças GPL e GFDL,<sup>1</sup> que implementam juridicamente (de maneira similar, tendo em vista que, na Wikipedia, o produto licenciado não é software) os princípios descritos. Surpreendentemente, essas liberdades, que distinguem tão claramente o software (e a cultura) livre do software (e da cultura) proprietária, são garantidas por um uso não convencional dos fundamentos da propriedade intelectual: nada mais que o alicerce do modelo proprietário. É o chamado mecanismo do copyleft, que reserva o direito autoral (ou seja, não libera os produtos no domínio público), mas exige que, para que seja redistribuído ou derivado, o produto mantenha a mesma licença. No caso do GNU/Linux, isso implica que a liberdade é replicada desde as primeiras linhas de código produzidas, até os acréscimos mais recentes — como os que compõem uma distribuição como a Debian, já mencionada. (Abordaremos o copyleft novamente mais adiante.)

Seria possível continuar com diversos exemplos. E, ao que parece, a cada ano surgem outros tantos novos, de menor ou maior grau de sucesso, que incorporam inovações anteriores, seja na forma de seus produtos (os softwares ou conteúdos disponibilizados por copyleft), seja na forma de suas metodologias de trabalho.

## Produção por pares baseada em commons

Até hoje, a melhor tentativa de explicar a emergência recente desses esforços, de identificar contornos comuns, e de prever suas conseqüências possíveis para nossa sociedade foi a de Yochai Benkler. A transdisciplinaridade de seu estudo sobre esses fenômenos (que enfeixa reflexões baseadas na economia, ciência política, direito, antropologia etc.) destaca a interconexão revelada neles por sua teoria.

Seu pensamento aparece cristalizado no livro de 2006, *The Wealth of Networks*. O trocadilho com o título de um clássico do pensamento econômico certamente não é casual. Nesses esforços produtivos de produção social, mais especificamente de produção por pares baseada em commons, Benkler vê a emergência de uma forma produtiva que se baseia na colaboração descentralizada, entre indivíduos associados mais informalmente, movidos por motivações muito variadas (que podem ou não incluir a recompensa monetária), e que buscam compartilhar os resultados dessa colaboração de maneira mais livre. A produção

por pares baseada em commons pode ser entendida como uma especificação da idéia de produção social: enquanto esta é definida negativamente em relação às hierarquias tradicionais e ao mercado (isto é, a produção social é toda aquela que é realizada *fora* dos contextos de empresas e Estados hierarquicamente organizados, bem como de mercados), aquela é definida positivamente; além disso, sua definição ressalta a relação intrínseca que estabelece com a coisa pública, o *commons* (tratado a seguir).

Essa forma produtiva não é original ou exclusiva do nosso tempo. Ela sempre esteve presente em nossa vida; desde a música amadora até as discussões da Academia de Mer-senne, passando pelo futebol de várzea. A dificuldade de mensurar com precisão os custos de transações dessa estrutura de produção colaborativa é que teria levado os economistas a deixarem-na de lado, ignorando-a como alternativa de produção comparável aos mercados e firmas [BENKLER, p. 108]. Além disso, como a “teoria de mercado postula que ‘riqueza’ é criada quando direitos de propriedade privada e preços são assinalados a recursos, ela freqüentemente tem dificuldade quanto ao valor efetivo de recursos *inalienáveis*” [BOLLIER, pp. 28-9].

Os exemplos que vimos indicam que esse descaso deve ser repensado. Uma anomalia não-prevista salta aos olhos, e solicita a revisão das teorias relacionadas; a quantidade e o sucesso de diversos esforços de produção colaborativa mostram que, por mais que essa emergência não sugira o fim das outras formas de produção, há uma parcela significativa da sociedade disposta a participar de relações produtivas fora das estruturas do mercado ou das firmas.

Para Benkler, os principais fatores que abriram caminho para possibilitar essa saliência atual da produção colaborativa são: a profunda mudança nas tecnologias de comunicação, representada principalmente pela Internet; e o esfrelamento contínuo e proporcional dos preços dos recursos computacionais nos últimos 60 anos.

Diferentemente do que ocorria nos meios de comunicação de massa, o capital hoje necessário para possibilitar a comunicação é muito menor, e encontra-se difuso nas mãos dos muitos participantes desses processos comunicativos; como exemplo, a diferença entre uma televisão e uma estação de transmissão de sinais televisivos é muito maior que a diferença entre um computador pessoal conectado à Internet e um servidor que hospeda um sítio na Internet.

Embora o avanço tecnológico por si não provoque alterações objetivas na comunicação (quem as provoca é a própria sociedade ao efetivar a comunicação, e não a tecnologia disponível para tanto), ele gera uma onda de choque. Os parâmetros da comunicação que é possível, determinados pela interface entre tecnologia, direito, instituições, políticas públicas, relações sociais etc., são alterados, pois há uma modificação de peso em um de seus alicerces — a tecnologia. Torna-se necessário reequilibrar os diferentes âmbitos; mas a partir daí as alternativas de arranjos entre eles são multiplicadas. É nesse cenário que surgem brechas para fenômenos fundamentados em mudanças tecnológicas, como o do bloqueio ao YouTube, ou o da atual emergência da produção social.

Outro exemplo de fenômenos desse tipo, que exploram a trilha aberta pelas mudanças tecnológicas, é o surgimento do método de produção colaborativa de software que gerou o

sistema GNU/Linux. Descoberto por Linus Torvalds em 1991, de maneira relativamente acidental, esse método serviu de modelo para toda a comunidade de software livre daí em diante. Em agosto daquele ano, Linus postou uma mensagem na Usenet pedindo sugestões para o que viria a ser o kernel Linux:

I'm doing a (free) operating system (just a hobby, won't be big and professional like gnu) for 386(486) AT clones. This has been brewing since april, and is starting to get ready. I'd like any feedback on things people like/dislike in minix, as my OS resembles it somewhat (same physical layout of the file-system (due to practical reasons) among other things).

O projeto GNU (que visava desenvolver um sistema operacional aberto) já existia havia 8 anos, e a própria licença GPL (que implementava formalmente o conceito de software livre) já existia havia 2 anos. Mas foi apenas a partir de Linus que a produção por pares tornou-se o método por excelência para desenvolvimento de software livre.

## **Modularidade, granularidade e integração**

Como nos mostra BENKLER, a eficiência da produção por pares depende de duas características ligadas ao gerenciamento do projeto: a granularidade e a modularidade. Um projeto organizado com modularidade é aquele que pode ser dividido em tarefas relativamente independentes e variadas; tal projeto poderá agrupar colaboradores com talentos e motivações variadas, e permitirá que eles trabalhem simultaneamente sem grandes riscos de incompatibilização de seus esforços.

Já o projeto com granularidade é aquele em que as tarefas são de “tamanhos” variados: há tarefas pequenas (isto é, curtas ou de simples), para quem tem poucos conhecimentos específicos ou pouca disponibilidade de tempo; e há tarefas “grandes”, para quem deseja dedicar-se mais ou tem conhecimentos raros na comunidade. A granularidade permite alcançar o maior número de interessados possível: se não houvesse tarefas “pequenas”, principalmente, muitos usuários decidiriam não contribuir para o projeto — ou porque não têm o tempo disponível, ou porque não são capazes de contribuir para o projeto.

Entendemos que há ainda um terceiro fator que possibilita o sucesso da produção por pares: trata-se do desenvolvimentos de ferramentas integradoras. Um projeto pode ser modular e granular; mas se ele não for capaz de integrar cada tarefa executada (cada módulo) em um produto coeso, ele desperdiça os esforços obtidos. E se um projeto visa obter contribuições de muitos usuários, como lhe facultam sua modularidade e granularidade, a integração desses módulos torna-se tarefa custosa e complexa.

O desenvolvimento do kernel Linux já é uma demonstração dos conceitos de modularidade e granularidade postos a bom uso. E a integração já começa a ser facilitada por uma estrutura que, em 1991, já tem mais relevância do que tinha em 1983, quando começava o GNU: a Internet. Os usuários não necessitavam estar fisicamente próximos para que suas contribuições fossem aglutinadas ao projeto. A partir daí, veremos o avanço progressivo das ferramentas integradoras; a Wikipedia, por exemplo, já tem uma ferramenta integradora

(todo o sistema Wiki customizado que a suporta) transparente e bastante automatizada — mas automatizada sem retirar dos usuários a prerrogativa de produzir conteúdo e credibilidade. O desenvolvimento dessas ferramentas tecnológicas de integração é acompanhado, nos projetos bem sucedidos, pelo desenvolvimento de códigos de conduta e dinâmicas sociais complexas, que também atuam na integração e aproveitamento dos esforços coletivos.

## Commons

### Commons “clássicos”

A propriedade é essencial para o funcionamento dos mercados tradicionais. Ela garante o lucro, uma vez que provoca a escassez do produto produzido, e impede sua utilização sem que haja uma relação contratualmente definida com o seu proprietário (ou mesmo uma relação menos formal, mas análoga à relação contratual).

Os homens, no entanto, não se relacionam com os objetos — sejam eles naturais ou produzidos — apenas por meio do mecanismo da propriedade. Um exemplo paradigmático é o que se costuma chamar de *commons*. Commons são conjuntos de recursos utilizados em comum por uma determinada comunidade. Todos os membros dessa comunidade podem utilizá-los, de forma transparente, sem necessidade de permissões de acesso. Por outro lado, em commons bem-sucedidos, convencionam-se regras de uso responsável para que os recursos não se extingam ou se deteriorem. Historicamente (e em especial na Europa), os commons típicos eram as áreas de pasto, florestas, faixas litorâneas e outros recursos naturais utilizados cooperativamente, sem que um indivíduo fosse o único proprietário dos mesmos. São commons também os recursos ambientais compartilhados, tais como ar e água, e alguns bens essenciais para a vida nas cidades: ruas, parques, pontes etc.

Esses commons baseados em recursos materiais são, naturalmente, esgotáveis. Se utilizarmos freqüentemente uma estrada, ela se deteriora; se um boi come certa quantidade de capim, ela não estará disponível para outros bois até que cresça uma nova planta. Além disso, o uso simultâneo dos recursos materiais, quando é possível, obedece a limites claros: uma área litorânea não produzirá pesca suficiente caso haja pescadores em excesso; uma calçada só suporta o tráfego de um certo número de pessoas a cada vez. Assim, os commons materiais são chamados de extinguíveis, competitivos ou *rivalis*: no sentido de que o meu uso de um recurso *rivaliza* com o seu uso. [HESS & OSTROM, pp. 9-12]

Para todos os tipos de commons, as questões fundamentais a analisar são “inevitavelmente sobre equidade, eficiência e sustentabilidade” [HESS & OSTROM, p. 6]. Em relação aos commons mencionados até aqui, e que poderíamos chamar de “clássicos”, houve bastante descrença quanto à possibilidade de sucesso nesses três parâmetros. Essa descrença tem suas raízes no influente artigo “Tragedy of The Commons” [HARDIN], do biólogo Garrett Hardin, em 1968. Para ele, os commons sempre tenderiam à extinção, pois a liberdade que permitem conduziria a uso irresponsável e excessivo.

Os estudos de lá para cá, no entanto, vieram a apontar falhas da visão de Hardin:

por exemplo, ele discutia commons de acesso totalmente livre, e não commons socialmente gerenciados; supunha que praticamente não haveria comunicação entre os utilizadores do commons; e afirmava que as pessoas só agem em vistas do seu interesse próprio e imediato [HESS & OSTROM, p. 11]. Assim, progressivamente tem se construído a compreensão de que é possível que os commons existam de maneira sustentável, desde que determinadas condições (ligadas principalmente à regulamentação do uso possível) sejam cumpridas. A refutação dessa crítica é relativamente recente (e nesse sentido, os trabalhos de Elinor Ostrom e Charlotte Hess são cruciais), e conduziu a uma nova vertente de estudo.

## **Os bens não-rivais e o commons intelectual**

Com os trabalhos de BOYLE, BENKLER, LESSIG, e das próprias HESS & OSTROM, percebeu-se que além dos commons clássicos — até há pouco tempo tidos como vulneráveis a críticas como a de Hardin — também é possível conceber commons baseados em bens não-rivais. Entre eles está o que vem sendo chamado de commons de conhecimento ou intelectual, por ser composto justamente por conhecimento ou bens intelectuais.

Os bens intelectuais são não-rivais porque não é possível provocar a escassez de um determinado conhecimento pelo seu uso excessivo: a cada vez que uma pessoa entra em contato com esse conhecimento, ele se multiplica; pertence à pessoa que entrou em contato com ele, mas nem por isso deixa de existir em sua fonte original (seja ela um livro, outra pessoa etc.). Eles são abundantes; o uso por um indivíduo não interfere no uso de outro.

No âmbito da cultura, pode-se até dizer que esse commons já é formalmente reconhecido: trata-se do domínio público. O domínio público é um tipo específico de commons, que praticamente não possui regras formalizadas que restrinjam o uso de seus bens; ele é um commons de acesso e uso livre e universal, e não um commons regulamentado.<sup>2</sup> Salvo quando houver indicação em contrário, é a esse tipo de commons — amplo e livre — que nos referimos, quando neste artigo falamos em commons intelectual.

## **O problema do provisionamento e os bens “anti-rivais”**

Embora a escassez não afete os bens não-rivais, há outro dilema que afeta a ambos os tipos de bens. Trata-se do problema do provisionamento, que traduz-se na seguinte pergunta: como garantir que haverá incentivo suficiente para que os bens sejam produzidos? Por si só, a abundância característica dos bens intelectuais não fornece esse incentivo.

Steven Weber oferece uma solução possível para esse dilema. Weber, falando do software livre como um bem intelectual, afirma que ele não é apenas não-rival. Ele é anti-rival. O meu uso do software livre não só não rivaliza com o uso de uma outra pessoa; pelo contrário, cada pessoa a mais que o usa auxilia os demais usuários — seja contribuindo de volta ao commons do software livre, seja tornando seus bens mais valiosos. O usuário pode contribuir de volta ao commons desenvolvendo o software (isto é, programando), identificando erros, ou simplesmente indicando características novas que poderiam ser implementadas; e torna os programas mais valiosos pois a adoção em larga escala do software



aumenta a comunicabilidade e a compatibilidade entre os membros da comunidade que se forma ao redor desse software: se todos utilizam um mesmo editor de textos, por exemplo, podem trocar livremente arquivos entre si. Trata-se de um efeito de rede; o valor de uma rede cresce mais do que cresce o seu número de nós — para ser mais preciso, de acordo com a lei de Metcalfe, o valor da rede é o quadrado do seu número de nós. Weber explica com clareza:

Assim como é mais valioso para mim ter um aparelho de fax se muitas outras pessoas também têm aparelhos de fax, à medida que mais computadores no mundo rodam um determinado sistema operacional ou aplicativo torna-se mais fácil comunicar-se e trocar arquivos entre esses computadores. A cada usuário que entra no quadro, cada computador torna-se levemente mais valioso para os usuários existentes. [WEBER, p. 153-4]

Embora Weber tivesse em mente apenas o fenômeno do software livre, entendemos que o raciocínio aplica-se a todo commons intelectual. Com efeito, a característica do commons é justamente permitir o uso coletivo e indiscriminário de seus bens. Além disso, no caso do commons intelectual não existem restrições quanto ao número de usuários, já que os bens intelectuais são naturalmente abundantes. Tome-se como exemplo a linguagem, entendida como um commons intelectual: o benefício de dominá-la é tanto maior quanto maior for a comunidade que a fala; portanto, ela valoriza-se a cada nova pessoa que a utiliza.

## A “descoberta” do commons intelectual

Embora estejamos apenas no início da formulação do conceito de commons intelectual, esse é (mais) um fenômeno que não é novo. As características que podemos identificar nele estiveram presentes em toda a produção científica ou cultural, que só é possível tal como a conhecemos pela natureza não-rival de seus bens. A produção cultural têm entre seus fundamentos implícitos diversos tipos de recursos à informação já existente: a citação, a revisão, o reprocessamento, a sátira, a paródia, a referência, a crítica, a versão etc. E, pelo menos a partir do surgimento da imprensa, a ciência moderna também tem parte importante de sua produção dentro do commons intelectual. Isso ocorreu por conta da valorização da comunicação científica, e, com ela, a necessidade de que os experimentos sejam descritos de forma a possibilitar sua repetição por qualquer cientista. Caso a informação (científica ou cultural) se esgotasse com cada um desses usos, toda produção de bens intelectuais teria sido minimizada ao extremo.<sup>3</sup>

A utilização reiterada e inovadora de bens intelectuais que mencionamos relaciona-se ao fenômeno conhecido como “ombros de gigantes”. (A expressão baseia-se num lugar comum tornado famoso por Isaac Newton, que afirmou que, se ele via mais longe, era porque estava sobre ombros de gigantes.) Ele consiste no fato de que, no processo de geração de cultura ou conhecimento, os bens intelectuais são tanto um produto final como uma matéria-prima. No caso da ciência, a cumulatividade possibilitada por essas duas características dos bens intelectuais (a não-rivalidade e o efeito “ombros de gigantes”) é um dos instrumentos para

a evolução das idéias científicas. Pode-se fazer uma analogia clara, por exemplo, entre o processo de bifurcação no campo do software livre e a evolução biológica. E, embora não se possa falar em “evolução” para a cultura da mesma forma que para a ciência, é certo que essa cumulatividade é que permite que obras sejam criticadas, revistas, reinterpretadas, e portanto que obras e conhecimentos inovadores sejam gerados; além do que, é na cultura que a reutilização de bens de conhecimento surge mais distribuída e granularizada.

## A importância atual do commons intelectual

Como já dissemos, esses aspectos do commons intelectual não são novos. O que pode-se ver como novidade é o fato de que a produção social — e em particular a produção por pares baseada em commons —, cada vez mais relevante, acentua a importância desses bens comuns para nossa sociedade.

Hoje, nos encontramos em uma circunstância social, econômica e tecnológica que possibilita a mais perfeita implementação dos commons não-rivais já vista. Em primeiro lugar, os bens intelectuais tem adquirido cada vez mais valor e importância nas sociedades atuais, principalmente se comparados aos bens materiais. Em segundo lugar, o nível e a distribuição da tecnologia permitiu um salto significativo da eficiência da distribuição da informação enquanto bem não-rival. Expliquemos. Embora o conteúdo de um livro possa ser considerado um bem não-rival, um livro em uma biblioteca é efetivamente um bem rival, extinguível: enquanto uma pessoa o retira para consulta, outras não podem utilizá-lo. Isso não acontece nas informações digitalizadas, cujo custo de armazenamento e reprodução é praticamente nulo. Elas têm também as vantagens de serem cópias perfeitas (indistinguíveis de seus originais), e de não perderem qualidade com o decorrer do tempo. Além disso, uma biblioteca só pode atender a uma determinada comunidade; a partir de uma certa distância física, o custo do transporte (do livro ou do leitor) ultrapassa o benefício do acesso gratuito ao livro. Com a Internet, isso também é modificado: o custo para enviar ou receber a cópia de um arquivo digital também é desprezível. Naturalmente, ainda há custos envolvidos em ambos os casos (aquisição de uma mídia, e pagamento do acesso à Internet). Mas eles são de uma escala muito inferior, e que torna-se cada vez menor. Consegue-se, assim, a melhor implementação física do commons não-rival vista até hoje.

Não se pode negar, porém, que há ainda custos fixos significativos envolvidos no uso de informação digitalizada que não estavam presentes para o usuário de uma biblioteca, como o custo de um computador e do aprendizado necessário para manipulá-lo. Embora essa de fato seja uma questão que está longe de ser resolvida, nesse caso também estamos em uma circunstância que é favorável: os custos dos processadores (bem como, em outra escala, o do acesso à Internet) têm sofrido uma redução proporcional contínua. Isso faz com que, por um lado, seja mais barato adquirir um computador que cumpra as necessidades de um usuário; e por outro lado, que os usuários tenham em suas mãos cada vez mais disponibilidade de *excedente* de processamento: com processadores mais rápidos, os computadores têm mais tempo ocioso, que pode ser destinado, por exemplo, a esforços de produção colaborativa.

Dessa forma, a produção colaborativa encontra na Internet um aliado poderoso. Por um

lado, ela impulsiona e possibilita tecnologicamente a substituição do sistema baseado em propriedade por um sistema baseado em commons. Por outro lado, ela oferece atualmente a possibilidade de utilização de um excedente computacional de infra-estrutura ociosa amplamente distribuído. Além disso, ela permite que um excedente paralelo a esse — a saber, o capital humano, da mão-de-obra e do conhecimento especializados — seja distribuível e compartilhável de forma não ditada pelos parâmetros do mercado e das remunerações monetária do trabalho. Embora a distribuição de ambos esses recursos (os excedentes computacionais e humanos) ainda seja bastante desigual, é possível vislumbrar um panorama significativamente mais livre e justo que o das comunicações de massa do último século, em que a produção social tem condições de destacar-se vigorosamente, eventualmente como uma força transformadora da sociedade.

## **A Instituição da Propriedade Intelectual — uma abordagem socio-cultural**

O que convencionou-se chamar de propriedade intelectual é na verdade um conjunto complexo de sistemas de proteção. Os elementos mais importantes desse conjunto são a proteção a marcas registradas, a patentes, e ao direito autoral. O direito autoral é o foco principal deste artigo, pois é o que projeta mais influências sobre a produção social — o que não quer dizer, no entanto, que marcas e patentes não o façam (vide, por exemplo, as discussões sobre patentes de softwares).

Um tema bastante controverso no cenário da propriedade intelectual é o de sua função social. Os defensores mais radicais do recrudescimento desses sistemas entendem que a propriedade intelectual seria um direito natural (assim como o seria a propriedade de bens materiais). Orrin Hatch, um dos senadores que apoiou o Digital Millennium Copyright Act (legislação estadunidense que tornou crime a quebra de ferramentas eletrônicas de proteção, como a criptografia ou os mecanismos de DRM, independentemente de sua finalidade ser legítima), expressou-se da seguinte maneira: “The first principle of a contemporary copyright philosophy should be that copyright is a property right that ought to be respected as any other property right” [HATCH].

A naturalidade de um direito, nessa visão, implica que ele não deve ser limitado em vista ao bem comum, por exemplo. Assim, a propriedade intelectual não teria caráter pragmático ou histórico, mas seria o simples reconhecimento de um direito absoluto do homem sobre sua produção intelectual.

Outra linha de pensamento é a de que esses sistemas de proteção são socialmente construídos, e que portanto (reflitam ou não um direito adicional, intrínseco ao homem) devem ser limitados de forma a cumprir apenas a finalidade para a qual foram concebidos; eles seriam construções artificiais, que não refletem necessariamente a natureza humana, mas sim um cálculo em vista de determinados fins (por exemplo, a promoção das artes e das ciências). Assim, a finalidade e a eficácia de eventuais leis de propriedade intelectual

deveria ser julgada tendo em vista o bem de que as institui, ou seja, o bem da sociedade como um todo. VAIDHYANATHAN, por exemplo, entende que seria esse o raciocínio dos Pais Fundadores, materializado na definição dos direitos autorais presentes na constituição americana:

[Congress shall have the power to] promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries. [EUA]

Por essa perspectiva pragmática, uma virtude importante de um sistema de proteção à propriedade intelectual seria a transparência em relação ao seu funcionamento, vantagens e desvantagens. Infelizmente, essa transparência está longe do ideal nos dias de hoje. Oferecemos dois motivos possíveis para tanto. Em primeiro lugar, como mencionamos acima, a linguagem que temos para discutir tais temas tem um viés que privilegia a propriedade e o uso individual, em detrimento do uso comum e da pluralidade. É significativo o fato de que expressões como “pirataria” e “roubo” (referindo-se a uso não autorizado) sejam tão comuns, e que praticamente não haja expressões correspondentes de uma perspectiva do uso compartilhado ou colaborativo. (A introdução recente de conceitos como “apropriação” — “enclosure” — e “commons” na literatura crítica sobre a propriedade intelectual é um passo importante para começar a reverter essa situação.) Em segundo lugar, a afirmação da naturalidade dos direitos de propriedade intelectual sugere que não é necessário discutir os “porquês”, mas apenas os “comos” desses sistemas.

Essa falta de transparência tende a mascarar uma equação que nos parece fundamental na discussão deste tema, e que raramente é enunciada com clareza. Ela é a seguinte: *tudo bem que passa a ser protegido pela propriedade intelectual deixa de integrar com liberdade o commons intelectual*. Logo, para uma defesa coerente da propriedade intelectual, não bastaria afirmar que ela *pode* trazer vantagens à sociedade. Seria necessário, antes disso, admitir que ela *traz* desvantagens.

A característica mais saliente da idéia de propriedade é a possibilidade que ela oferece de excluir outras pessoas de terem acesso ao bem em questão. Isso vale claramente para a propriedade física, rival; essa exclusão é a razão pela qual a propriedade é fundamental para a nossa sociedade (capitalista e baseada no Direito): é só ela que possibilita a comercialização de bens rivais e o cumprimento dos contratos que envolvem bens rivais. Como afirma BENKLER [pp. 23-4], se eu não posso excluir todas as pessoas de terem acesso a determinado bem rival, não posso prometer entregá-lo a alguém em determinado momento; é só pela exclusão que tais contratos são possíveis.

No entanto, a propriedade intelectual aplica-se a bens que não são rivais. No caso deles, a exclusão não é necessária para garantir o cumprimento de contratos; ela justificaria-se, argumenta-se, por garantir a comercialização por meio da escassez, e com isso incentivar a produção de novos bens.

Mas a escassez é claramente uma desvantagem trazida pela propriedade intelectual. Desvia para o uso privado bens que, de outra forma, teriam uso público; torna bens naturalmente abundantes em artificialmente rivais, e portanto escassos. A questão, então,

passa a ser se as vantagens que ela eventualmente proporciona são maiores (ou simplesmente preferíveis) que as desvantagens que ela certamente acarreta.

O recrudescimento da proteção à propriedade intelectual não é, portanto, uma escolha do tipo “ganha-ganha”. Ela é, como a maioria das decisões referentes a políticas públicas, um *trade-off*: propriedade intelectual mais ampla implica um commons intelectual mais restrito. Os bens intelectuais, como já mencionamos, tem a peculiaridade de, para serem produzidos, necessitarem de outros bens intelectuais como *inputs*. Isso significa que, com a redução do commons, eles tornam-se menos plurais e diversificados, e mais caros (tanto em termos absolutos como em termos de custos transacionais) para serem produzidos. Em outras palavras, esses custos restringem a diversidade e o ciclo evolutivo dos bens intelectuais disponíveis.

Poderia-se afirmar, em oposição à leitura acima, que o commons não diminui com o recrudescimento da proteção à propriedade intelectual, mas só deixa de aumentar. Ele continuaria crescendo: apenas sua velocidade de crescimento é que diminui; o que entrava no domínio público em  $N$  anos passa a entrar em  $N + 10$  anos, e assim por diante. Esse argumento, no entanto, tem três problemas sérios.

Em primeiro lugar, ele subordina o commons à propriedade intelectual, na medida em que afirma que algo só chega ao commons depois de passar pela propriedade intelectual. É mais razoável, no entanto, dizer o contrário: que os bens intelectuais deixam o commons e — se a sociedade assim determina — são temporariamente sujeitos à propriedade intelectual; e depois disso retornam novamente ao commons. Essa maneira de ver a cadeia de produção da informação é simplesmente o reconhecimento de que a produção de toda informação toma como *input* outra informação. É também o reconhecimento de que os bens intelectuais “nascem” no commons, e não sob a “propriedade intelectual”, pois são as sociedades que constroem e optam por esses direitos: eles são produto artificial de cada sociedade.

Em segundo lugar, o argumento ignora o fato de que o commons intelectual é uma estrutura complexa, viva; como a cultura humana, ele não existe de forma estática, mas como processo, em constante reatualização e mutação. A vitalidade e a importância desse commons, portanto, não pode ser medida apenas em termos quantitativos: se, por exemplo, ele contiver muitos bens intelectuais, mas estiver muito restrito quanto ao tipo de uso que é possível fazer deles, ele será menos rico. E mesmo se pensarmos em termos quantitativos, a situação é igualmente problemática; se o commons cresce menos que a demanda por ele na sociedade (que é tanto maior quanto mais a população cresce e mais se produz informação), ele diminui proporcionalmente: o “commons per capita” cai. Assim, não é possível dizer que o commons já seria suficientemente grande como está: ele só pode ser concebido em relação proporcional com a dinâmica de crescimento de nossa sociedade.

E em terceiro lugar, o argumento não leva em conta a perspectiva histórica de longo prazo, e não oferece evidências contrárias a essa perspectiva. Olhando a história humana, constata-se que, durante a maior parte do tempo, nossa cultura prosperou sob regimes frouxos (ou inexistentes) de “propriedade intelectual”, que privilegiavam um commons intelectual amplo. Por outro lado, ainda não há evidências sólidas de que a inversão dessa

balança irá manter (muito menos de que irá melhorar) a vitalidade da cultura e da ciência. Com efeito, os defensores de mais propriedade intelectual não se baseiam em evidências desse tipo.

O próximo econometrista que a Organização Mundial da Propriedade intelectual contratar para fazer estudos comparativos de diferentes níveis de proteção será o seu primeiro. O estudo de políticas de propriedade intelectual é uma *evidence-free zone*. [BOYLE 2005]

A afirmação de Boyle seria engraçada se não fosse verdadeira. Nesse sentido, estamos plenamente de acordo com as recomendações da Cartilha Adelphi [ADELPHI]:

Deve existir uma presunção automática contra a criação de novas áreas de proteção por propriedade intelectual, a extensão de privilégios já existentes ou do período de duração de direitos.

O ônus da prova nesses casos deve recair sobre os defensores das mudanças.

Tais mudanças devem ser autorizadas apenas se uma análise rigorosa demonstrar claramente que elas promoverão direitos fundamentais das pessoas e bem-estar econômico.

A abordagem da propriedade intelectual como direito natural e a ausência de uma linguagem dos commons intelectuais contribuem para distanciar a discussão sobre os fundamentos sociais da “propriedade intelectual” de seus verdadeiros interessados: o público. Se um uso não autorizado é “roubo”, há algo profunda e moralmente errado com ele; não caberia discutir sua eventual legitimidade, mas sim discutir como se pode coibi-lo. Essa discussão é técnica, e o assunto passa a ser da alçada de juristas e advogados. Assim, a sociedade passa a aceitar que usuários (e em menor medida os próprios autores) não sejam claramente informados dos seus direitos e obrigações. Contratos e licenças de uso, por exemplo, tornam-se a cada dia mais obscuros, e, não fundando-se em justificações práticas, reforçam a sensação de que a propriedade intelectual tem motivações intrínsecas, quicá misteriosas.

Exemplos dessa opacidade crescente em relação aos direitos e deveres de usuários são as licenças de uso abusivas, como as “shrink-wrap” ou “click-through”. Hoje abundantes em softwares e sítios da Internet, são licenças de uso obrigatórias, que condicionam o uso do produto em questão a determinadas exigências. Isso não seria especialmente problemático caso as licenças fossem transparentes, claras, fizessem exigências justas, e possivelmente oferecessem alguma alternativa para o uso do produto — por exemplo, a opção de fazer algum uso do software sob outra licença.

No entanto, o que se vê na maioria esmagadora de tais licenças é que muito pouco disso ocorre:

- *Transparência*: a própria expressão “shrink-wrap” origina-se do fato de que algumas dessas licenças aplicam-se a partir do momento em que o usuário abre o pacote que

contém os discos para instalação do software (“shrinkwrap” é o nome do plástico que envolve pacotes desse tipo); em alguns casos, só é possível ter acesso à licença depois de comprar o produto e abrir a embalagem — ou seja, quando o usuário já “aceitou” a licença automaticamente. Além disso, uma cláusula freqüente nessas licenças que permite ao produtor alterar a licença quando lhe aprouver, sem que seja necessário avisar o usuário; o simples ato de continuar usando o produto significa que o usuário é obrigado a aceitar quaisquer cláusulas que o produtor deseje adicionar à licença — mesmo sem conhecê-las. Essa cláusula associa-se ao que Ronaldo Lemos chama de “volatilidade” dessas licenças: o fato de que eles são armazenados pelo próprio produtor, e portanto podem, de fato, ser alterados a qualquer momento sem que o usuário o saiba [LEMOS, p. 155].

- *Clareza*: muitas dessas licenças são escritas em “legalês” (isto é, de maneira que sua compreensão requer conhecimentos significativos de Direito), e estendem-se por páginas a fio. Frequentemente, informações importantes estão enterradas após dezenas de parágrafos, sem que haja, por exemplo, um resumo dos direitos e deveres mais importantes no início da licença.
- *Exigências justas*: alguns termos de serviço indicam que o computador em que o software for instalado será monitorado, terá programas adicionais (não revelados) instalados e que poderão rodar continuamente, sem o conhecimento do usuário. Outros exigem que o usuário não utilize nenhum meio “não autorizado” para desinstalar o programa em questão — impossibilitando, por exemplo, o uso de ferramentas anti-spyware.
- *Alternativa para uso do produto*: as licenças têm linguagem do tipo “você concorda que...”, “você autoriza...”. De certa forma, isso é retórica: não existe a opção de que o usuário não concorde com parte da licença, não autorize determinado aspecto dela; nem, tampouco, há alternativas de uso dos mesmos softwares sob outras licenças, ou sem a licença em questão. A relação entre o produtor e o usuário é, neste caso, bastante assimétrica. Essa característica, bem como a anterior, relacionam-se ao que Ronaldo Lemos chama de “unilateralidade” de tais licenças: é o produtor que as redige e fixa seus termos – que, na prática, não são negociáveis [LEMOS, pp. 155-6].

Tais características, em especial a ausência de clareza e transparência, deixam claro que essas licenças dificilmente tem o intuito de informar direitos e deveres, e sim o de identificar e eventualmente processar quem fizer uso diferente do esperado pelo produtor, e de autorizá-lo a fazer o que desejar em relação ao usuário e ao produto. Vale lembrar que os exemplos citados não referem-se apenas a softwares raros e obscuros, mas a produtos como o iTunes da Apple, os vídeos sob demanda da Amazon, o sistema operacional Windows da Microsoft etc. [NEWITZ, DOCTOROW 2006, DOCTOROW 2007]

## Como a propriedade intelectual é administrada na produção social?

A equação enunciada acima — cada uso da propriedade intelectual depleta o commons intelectual — mostra que há uma tensão clara entre a produção social, que apoia-se em estruturas de commons (tanto o commons intelectual como outros), e a propriedade intelectual (usada de maneira restritiva), que vincula-se diretamente aos mercados.

No entanto, coincidentemente ou não, a produção social tem interfaces férteis e importantes com a propriedade intelectual — em especial com o direito autoral. De fato, boa parte da produção social apoia-se diretamente no direito autoral, e depende dele para manter o seu dinamismo.

O exemplo fundamental vem, mais uma vez, da arena do software livre. Trata-se do conceito de copyleft, inventado na década de 1980 por Richard Stallman, fundador e uma das principais lideranças dessa área. O copyleft baseia-se no copyright (o direito autoral): na premissa de que o autor tem, em boa parte, o direito de decidir sobre o destino e o uso (mais especificamente, sobre a sua distribuição e a elaboração de produtos derivados) do bem intelectual que ele produz. No entanto, o que o copyleft faz a partir daí é inverter o funcionamento tradicional da propriedade intelectual: o criador autoriza que aquela obra seja usada, derivada e redistribuída irrestritamente, desde que sob as mesmas condições. Ou seja, as obras redistribuídas e/ou derivadas também devem ser redistribuídas e/ou derivadas irrestritamente — sempre sob os termos da mesma licença. Dessa forma, “perpetuam-se” as quatro liberdades do software livre (ver acima) para todas as obras que dele derivarem.

Isso distingue o copyleft da liberação de um produto no domínio público. Um produto no domínio público pode ser livremente derivado; mas o produto resultante poderá ser protegido por propriedade intelectual, tendo como titular o autor da derivação. No copyleft, isso não é possível: inaugura-se, a partir do produto inicial, uma cadeia de derivação que terá sempre as mesmas condições de uso.

Note-se que o copyleft é um mecanismo de exclusão. Isto confere um caráter paradoxal para o conceito do copyleft. Seu objetivo maior é construir um commons amplo, rico e dinâmico. Para construí-lo, julga-se necessária a exclusão parcial (para efeitos de distribuição de obras derivadas, apenas) de quem não concorde com os termos das licenças que foram elaboradas para a manutenção da riqueza do commons e que, ademais, expressam a filosofia da comunidade. Tal exclusão é praticada com base nos fundamentos do direito autoral. É importante observar, porém, que esse caráter exclusionário do copyleft é limitado: está nas mãos de cada um a possibilidade de aderir; basta aceitar e cumprir as regras da comunidade.

Infelizmente, existe a possibilidade de fragmentação dos commons assim construídos. Um exemplo é oferecido pela multiplicidade de licenças copyleft que tem se proliferado. Essas licenças são, em geral, mutuamente incompatíveis. Tal situação vem preocupando a comunidade de software livre e ela só não se torna crítica em face da existência de uma comunidade dominante, a da GPL, que detém mais de 80% de todo o parque de software



livre existente no momento.

O copyleft é um dos aspectos da licença mais valorizados pela comunidade. A comunidade apóia entusiasticamente o copyleft e o interpreta como o principal mecanismo de defesa contra defecções do commons, isto é, contra a perda de código do commons. Ademais, é inquestionável que ele forneceu um mecanismo poderoso de construção de uma identidade muito forte para a comunidade de software livre.

Uma invenção de Richard Stallman, feita por volta dos anos 1990, o copyleft talvez seja a maior inovação na área do direito autoral desde a sua concepção. Ele serviu para deixar claro o importante papel dos commons na produção de informação e, de certa forma, foi o mecanismo que colocou em evidência a importância do *trade-off* entre a propriedade intelectual e o commons — a equação que enunciamos acima. De fato, o copyleft foi instrumental na construção de duas comunidades fortes e coerentes que conseguiram mostrar a enorme força de um commons dinâmico e rico de conteúdos. Os dois maiores exemplos da produção por pares baseada em commons, o Software Livre e a Wikipedia, ambos usam o copyleft como instrumento formador das comunidades envolvidas.

Além disto, o copyleft passou para muitas outras licenças também, entre elas, com o nome de “Sharealike”, é uma das opções disponíveis na família de licenças do Creative Commons.

O projeto Creative Commons tem três particularidades importantes. A primeira é que, diferentemente da GPL, que é uma licença de copyleft criada no interior da comunidade de software livre, e visando apenas produzir e distribuir software livre, o Creative Commons foi pensado como uma ferramenta de uso amplo, para quaisquer produtores de conteúdo (não apenas de software) que se interessassem em maneiras alternativas de restringir seus direitos autorais. A segunda peculiaridade é a maneira pela qual essas licenças tentam resolver o problema da transparência, já mencionado em relação às leis, contratos e licenças que implementam propriedade intelectual. Toda licença Creative Commons possui — além de um texto jurídico que a fundamenta, por exemplo, perante um tribunal — um texto simplificado, legível por leigos, e que explica claramente os direitos e deveres de usuários e produtores em relação ao produto licenciado. A sofisticação dessa simplificação chega ao ponto de existirem ícones que indicam as características possíveis para as licenças: é possível saber *visualmente* quais os direitos e deveres implicados naquela licença. A última peculiaridade é a posição que as licenças Creative Commons ocupam, num espectro extenso a meio caminho entre o direito autoral tradicional (que reserva todos os direitos ao produtor e os usa plenamente, no sentido restritivo) e o direito autoral tipificado pelo software livre (que também reserva todos os direitos ao produtor, mas devolve a quase totalidade destes direitos ao usuário do produto). Elas são altamente configuráveis; a única característica fixa em todas as licenças é a exigência da atribuição (nos casos de citação, redistribuição ou derivação). Há as opções de regular (exigindo, permitindo ou proibindo) o uso não-comercial, a derivação, a redistribuição livre etc.; e há ainda licenças que cobrem casos particulares, como as que permitem determinados usos apenas em países pobres.

Embora vise um espectro mais amplo de usos do que o software livre, o projeto Creative Commons fortalece o commons intelectual, pois todas as suas licenças permitem no

mínimo a redistribuição não-comercial do produto. Ele tem o potencial de agregar mais produtores para a causa da flexibilização do direito autoral, tanto pela gama de opções que oferece, como por não restringir-se a software, e portanto dirigir-se a um universo maior de produtores. O projeto é muito bem sucedido: após cinco anos de vida, existem hoje mais de 140 milhões de páginas na web usando as licenças CC. Isto certamente mostra que a idéia é bem recebida por amplas camadas da sociedade.<sup>4</sup>

Licenças mais flexíveis permitem a participação de uma comunidade maior, mas efetivamente diminuem a potência da contribuição ao commons intelectual; licenças mais “livres” (não as que são mais customizáveis, mas as que exigem que as derivações mantenham o alto grau de liberdade do produto inicial) contribuem mais ao commons a cada produto licenciado; mas também podem atrair menos interessados, já que reservam menos direitos ao produtor, por um lado, e estabelecem algumas exclusões, por outro.

Há aí um paradoxo. As licenças mais “livres”, baseadas em copyleft (como a GPL e algumas das licenças Creative Commons), são em certo sentido também mais restritivas: permitem qualquer *uso* livremente, mas exigem que as *derivações* sigam sempre determinadas condições. Assim, como já dissemos, embora a derivação de tais produtos seja permitida, ela não é irrestritamente livre, como no caso do domínio público (em que existe liberdade até mesmo para apropriar-se das derivações, restringindo seu acesso pelo direito autoral). Podemos ver essas licenças como os “contratos sociais” das comunidades formadas em torno da produção e compartilhamento de seus produtos. Elas são as regras de uso e provisionamento de um commons intelectual amplo e com poucas restrições; mas um commons intelectual que, em comparação ao domínio público, é um commons “local”, e não de livre acesso universal. Assim, como nas terras de pasto comunais na Grã-Bretanha era necessário cumprir certos requisitos para utilizá-las (por exemplo, não ser um forasteiro, mas pertencer à região dessas terras), para derivar produtos distribuídos sob copyleft é necessário também cumprir um requisito: contribuir de volta ao commons “local” — isto é, ao domínio das obras protegidas sob o copyleft.

Esses commons “locais” constituídos pelas licenças copyleft são subconjuntos de commons intelectuais maiores, como o domínio público. Assim como a propriedade intelectual, podemos dizer que eles também tiram algo do domínio público, na medida em que restringem a derivação (exigindo que ela realmente seu commons “local”). Mas o benefício em prol de um bem comum é provavelmente muito maior que esse custo: porque ainda que a derivação não o seja, o *uso* de todos os produtos desse commons local é livre; porque a restrição à derivação que ele faz visa justamente o provisionamento desse commons “local”; e finalmente, porque o controle em relação às restrições de uso e derivação é feito de maneira transparente, e decidida pela comunidade — ao contrário do que acontece na propriedade intelectual restritiva, em que cada indivíduo escolhe a seu bel-prazer quanto às restrições de uso e derivação, potencialmente gerando situações de grande assimetria e/ou arbitrariedade.

# Considerações finais: Algumas reflexões sobre a tensão existente entre propriedade intelectual e produção social

## A construção de uma linguagem e a valorização da produção social

A viabilidade e importância cada vez mais perceptível de uma concepção de commons de conhecimento fundamenta nosso entendimento de que a produção social, em geral, e a produção por pares baseada em commons, em particular, não são uma moda passageira, mas uma estrutura que conhecemos há tempos, e que vem crescendo de acordo com as últimas inovações tecnológicas e as transformações de nossa sociedade. Mas para que esse fenômeno não seja sufocado, é necessário valorizar, garantir e defender os commons de conhecimento, que tem diante de si diversos obstáculos. Os negócios baseados em sistemas de propriedade, e os detentores dos meios de comunicação centralizados vêm-se ameaçados pelas mudanças possíveis; indústrias estabelecidas vêm seus modelos de negócio repentinamente perderem eficácia. Além disso, os EUA, que até o fim do século 19 eram nação “pirata” em relação à propriedade intelectual estrangeira (sustentavam seu mercado literário através da reprodução e venda não autorizada de literatura britânica), consolidaram-se durante o século seguinte como o maior recebedor de direitos autorais e royalties do mundo [DENICOLA, p. 204; VAIDHYANATHAN, p. 160]. Não por acaso, vêm progressivamente fortalecendo seu sistema de propriedade intelectual, antes mesmo que se iniciasse a emergência da produção social delineada acima.

Infelizmente, em muitos círculos do sistema vigente a produção social é vista como uma ameaça a alguns interesses constituídos, e isso tem levado a uma onda de ofensivas para limitar o avanço e os efeitos da produção social. O capítulo 11 de *Wealth of Networks* [BENKLER] traz uma sistematização impressionante dessas ofensivas, que se valem dos três poderes dos governos republicanos (judiciário, legislativo e executivo) para tentar conter os avanços da produção social em cada uma das três camadas de um sistema de comunicações (a saber, as camadas física, lógica e de conteúdos). A parte mais maciça dessas ofensivas é baseada exatamente na propriedade intelectual. Essa situação tem levado à necessidade de formular e defender o commons intelectual.

Para sustentar esse commons, é preciso reconhecer sua existência e realçar sua importância. Para tanto, é necessário, nas palavras de BOLLIER, construir uma nova linguagem que o valorize; que afirme a importância da cultura como coisa pública, que demonstre como é possível gerar valor fora do mercado, e que permita conhecer com transparência quais são os direitos e deveres que estão em jogo para produtores e usuários.

Os defensores do fortalecimento da propriedade intelectual já construíram essa linguagem, no seu campo. É necessário identificar, caracterizar e compreender os commons intelectuais, de conhecimento, para que eles não sejam mais saqueados a cada momento de estupor que se segue a um grito de “pirataria!”.

Ao valorizarmos o commons intelectual automaticamente estaremos fortalecendo a pro-

dução social — pois o commons fundamenta a produção social, como já pudemos ver em vários dos exemplos de produção social surgidos após a Internet. O capítulo 12 de *Wealth of Networks* [BENKLER] traz uma defesa eloqüente da produção social, e explicita também o que está em jogo nas disputas atuais desse campo; os autores recomendam fortemente a sua leitura.

## A produção de bens intelectuais como um processo

O modo de produção proprietário tende a nos fazer ver a produção de bens intelectuais como um acontecimento estático. Se produzo um bem desse tipo, faço-o apenas graças a uma aptidão intrínseca minha; portanto, ele nasce “congelado” sob a minha propriedade. E para que o sistema funcione, é necessário manter esse congelamento: é só a possibilidade de restringir o uso que permite e incentiva a produção de novos bens.

Essa é uma visão que encara cada bem intelectual e cada autor individualmente, de maneira isolada em tempo e espaço; como fotografias, por exemplo. Há uma outra maneira de ver a produção de bens intelectuais, e que diremos que aproxima-se mais da imagem de um filme, por exemplo. Se produzo um bem intelectual, isso ocorre não só por minha capacidade criativa, mas porque tive acesso a um vasto universo de bens culturais produzidos anteriormente — um commons intelectual. Esse bem que produzo é original, mas é tributário direto desse commons intelectual; ao mesmo tempo, ele já nasce alimentando-o, pois ilumina e reinterpreta bens culturais que o compõem. É a diversidade do conjunto de produções individuais contidas nesse commons que determina a sua fertilidade — e, portanto, a grandeza e pluralidade do commons influencia diretamente a produção de novos bens. Sem um commons rico, não haverá incentivo que seja capaz de manter a produção de bens culturais que temos hoje, ou de alcançar a que desejamos para nossos descendentes. Não se trata apenas de pensar no incentivo que é necessário para produzir *hoje*, mas nos recursos que podem sustentar a produção de amanhã.

O recrudescimento da propriedade intelectual pode até mostrar-nos belas fotografias — por exemplo, a prosperidade de determinados produtores que foram remunerados por uma obra bem acolhida em nossa sociedade. Mas esse álbum não mostra a história toda. Ele ignora os eventos que sucedem as restrições implementadas pela propriedade intelectual; ignora as obras que deixarão de ser produzidas por tais restrições. Se pensarmos a história da cultura como um filme, em que cada quadro não é isolado, mas obtém seu sentido a partir da relação com os quadros anteriores e posteriores, vemos que a riqueza de nossas produções vem justamente de sua inserção em um contexto mais amplo. Inserção que requer circulação ampla dos bens intelectuais, crítica e homenagem, ruptura e reverência. Não será possível pensar a produção cultural dessa maneira se a proteção à propriedade intelectual for encarada como um fim em si mesma, sem subordinar-se ao bem público.

Novamente, ao valorizarmos o commons intelectual estaremos abrindo o caminho para o reconhecimento da importância e da complexidade de encarar a produção de bens intelectuais como um processo ou um filme, em vez de encará-lo como uma seqüência de acontecimentos estáticos ou de fotografias.

## Notas

<sup>1</sup> Respectivamente, General Public License e GNU Free Documentation License. Mais informações específicas sobre essas licenças em <<http://www.gnu.org/copyleft/>>. Para informações gerais e exaustivas sobre as licenças abertas de maneira geral, ver [ST. LAURENT].

<sup>2</sup> Um ponto focal da defesa e da conceituação do domínio público foi a conferência sobre esse tema realizada pela Duke University School of Law, em 2001, cujos anais, editados por James Boyle, foram publicados em 2003 e estão disponíveis na internet [BOYLE 2003].

<sup>3</sup> A possibilidade de um commons científico significativo é um tema bastante discutido atualmente. Para uma defesa detalhada, ver [WILLINSKY].

<sup>4</sup> Para uma análise mais detalhada das licenças Creative Commons, ver [LEMOES, pp. 82-90].

## Referências

(Para todas as referências disponíveis na Internet, a última data de acesso foi 14/3/2007.)

[ADELPHI] Adelphi Charter on creativity, innovation and intellectual property, RSA, Adelphi, London, 13 October 2005. Disponível em <<http://www.adelphicharter.org/>>.

[BENKLER] BENKLER, Yochai. “The Wealth of Networks, How Social Production Transforms Markets and Freedom”, Yale University Press, 2006. Disponível em <[http://www.benkler.org/wealth\\_of\\_networks](http://www.benkler.org/wealth_of_networks)>.

[BOLLIER] BOLLIER, David. “The Growth of the Commons Paradigm”. Em HESS, Charlotte & OSTROM, Elinor. *Understanding Knowledge as a Commons, From Theory to Practice*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

[BOYLE 2003] BOYLE, James (ed.). *Law and Contemporary Problems, 66\*(1-2), inverno/primavera 2003 [edição especial intitulada \*The Public Domain]*. Disponível em <<http://www.law.duke.edu/journals/lcp/indexpd.htm>>.

[BOYLE 2005] BOYLE, James. “Protecting the public domain”. *Guardian*, 14/10/2005. Disponível em <<http://education.guardian.co.uk/higher/comment/story/0,,1591467,00.html>>.

- [DENICOLA] DENICOLA, Robert C. “Mostly dead? Copyright law in the new millennium”. *Journal of the Copyright Society of the USA*, 47: 193-207, 2000.
- [DOCTOROW 2006] DOCTOROW, Cory. “Amazon Unbox to customers: Eat shit and die”, 15/9/2006. Disponível em <[http://www.boingboing.net/2006/09/15/amazon\\_unbox\\_to\\_cust.html](http://www.boingboing.net/2006/09/15/amazon_unbox_to_cust.html)>.
- [DOCTOROW 2007] DOCTOROW, Cory. “Shrinkwrap Licenses: An Epidemic Of Lawsuits Waiting To Happen”. *InformationWeek*, 3/2/2007. Disponível em <<http://www.informationweek.com/news/showArticle.jhtml?articleID=197003052>>.
- [EUA] Estados Unidos da América. *Constitution Of The United States*. Disponível em <<http://www.gpoaccess.gov/constitution/pdf2002/006-Constitution.pdf>>.
- [G1] G1. “MTV recebe ameaça de boicote caso não demita Cicarelli”. 9/1/2007. Disponível em <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,AA1414176-6174,00.html>>.
- [GILES] Giles, Jim. “Internet encyclopaedias go head to head”. *Nature* 438(2005), pp. 900-1. Disponível em <<http://www.nature.com/news/2005/051212/full/438900a.html>>.
- [GONZÁLEZ] GONZÁLEZ-BARAHONA, Jesús M. et al. “Counting potatoes: The size of Debian 2.2”. Disponível em <<http://people.debian.org/~jgb/debian-counting/counting-potatoes/>>.
- [HARDIN] HARDIN, Garrett. “The Tragedy of the Commons”. *Science* 162:1243-1248, 1968.
- [HATCH] HATCH, Orrin. “Toward a Principled Approach to Copyright Legislation at the Turn of the Millennium”. *U. Pitt. L. Rev.* 59(1998), pp. 722-3.
- [HESS & OSTROM] HESS, Charlotte & OSTROM, Elinor. “*Understanding Knowledge as a Commons, From Theory to Practice*”. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- [LE MOS] LEMOS, Ronaldo. *Direito, tecnologia e cultura*. Rio de Janeiro: FGV, 2006. Disponível em <<http://www.overmundo.com.br/banco/livro-direito-tecnologia-e-cultural-ronaldo-lemos>>.
- [LESSIG] LESSIG, Lawrence. *The future of ideas: The fate of the commons in a connected world*. New York: Vintage, 2002.

[NETCRAFT] NETCRAFT. “January 2007 Web Server Survey”. Disponível em <[http://news.netcraft.com/archives/2007/01/05/january\\_2007\\_web\\_server\\_survey.html](http://news.netcraft.com/archives/2007/01/05/january_2007_web_server_survey.html)>.

[NEWITZ] NEWITZ, Annalee. “Dangerous Terms: A User’s Guide to EULAs”. Disponível em <<http://www.eff.org/wp/eula.php>>.

[SMOLENSKI] SMOLENSKI, Nikola. “Size of English Wikipedia”. Disponível em <[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Size\\_of\\_English\\_Wikipedia.svg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Size_of_English_Wikipedia.svg)>.

[STALLMAN] STALLMAN, Richard. *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman*. Boston: GNU Press, 2002.

[ST. LAURENT] ST. LAURENT, Andrew M. *Understanding open source and free software licensing*. Pequim / Sebastopol, CA: O’Reilly, 2004. Disponível em <<http://www.oreilly.com/catalog/osfreesoft/book/>>.

[VAIDHYANATHAN] VAIDHYANATHAN, Siva. *Copyrights and copywrongs: the rise of intellectual property and how it threatens creativity*. New York: New York University; 2001.

[WEBER] WEBER, Steven. *The Success of Open Source*. Cambridge: Harvard University Press, 2004.

[WILLINSKY] WILLINSKY, John. *The Access Principle*. Cambridge/Massachusetts: MIT, 2005. Disponível em <<http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?tids=10611&ttype=2>>.

[ZUMPANO] ZUMPANO, Anthony. “Similar Search Results: Google Wins”. Disponível em <[http://www.brandchannel.com/start1.asp?fa\\_id=352](http://www.brandchannel.com/start1.asp?fa_id=352)>.