

CULTURA LIVRE NA INTERNET: DO SOFTWARE LIVRE AOS COMUNS

Leonardo Foletto¹

RESUMO

Este texto² busca discutir a perspectiva da cultura livre, do início da internet até a sua terceira década de vida. Para isso, percorre a história do compartilhamento na rede, das primeiras iniciativas de troca par a par de arquivos até a perseguição dessa prática, tornada “pirataria” e criminalizada por grandes atores da intermediação cultural. Discute a chegada do *streaming* e das redes sociais digitais como elementos que mudaram a forma de acessar e compartilhar conteúdo na internet para então problematizar a questão de iniciativas identificadas à cultura livre oriundas do *copyleft*, como o Creative Commons. Destaca a ideia dos comuns digitais e como ela dialoga, em um sentido ainda mais amplo, com a cultura livre. Finaliza trazendo ideias e iniciativas que buscam alternativas ao cultivo de bens culturais livres à margem da busca proprietária da cultura predominante no Ocidente.

Palavras-chave: Cultura Livre. Internet. Acesso à Cultura. Propriedade Intelectual. Tecnologia.

ABSTRACT

This text seeks to discuss the perspective of free culture, from the beginning of the internet to its third decade of life. To this end, it goes through the history of sharing on the internet, from the first peer-to-peer (P2p) initiatives to the criminalization of the “piracy” on internet by major actors in cultural intermediation. It discusses the arrival of streaming and digital social networks as elements that have changed the way of accessing and sharing content to then problematize the issue of initiatives identified as free culture originating from copyleft, such as Creative Commons. It

1 Jornalista, escritor e pesquisador, doutor em comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Trabalha com projetos de cultura livre e ativismo digital desde 2008. Atualmente, é editor do *BaixaCultura.org* (<https://baixacultura.org>), pesquisador no LabCidade (FAU-USP) e coordenador do capítulo brasileiro do Creative Commons (<https://br.creativecommons.net/>). E-mail: leofoletto@gmail.com.

2 Este texto é uma versão adaptada de dois trechos do livro *A cultura é livre: uma história da resistência antipropriedade* (FOLETTTO, 2021).

highlights the idea of digital commons and how it dialogues, in an even broader sense, with free culture. It concludes by bringing ideas and initiatives that seek alternatives to the cultivation of free cultural goods outside the proprietary search for the predominant culture in the West.

Keywords: Free Culture. Internet. Technology. Intellectual Property. Open Access.

I

A internet em suas primeiras décadas, 1990 e 2000, foi um momento de extrema liberdade e imaginação, manifestada pelo otimismo reinante em torno das possibilidades que a rede trazia e pela liberdade de compartilhamento permitida nos diversos sites de disponibilização dos mais variados arquivos de bens culturais do planeta. Como uma rede baseada na troca de informações, a internet, desde seus primórdios, permitiu e facilitou o livre compartilhamento de arquivos. Enquanto ainda era nicho usado principalmente por cientistas, militares e representantes da contracultura, nos anos 1980 e nos primeiros anos da década de 1990, a livre circulação de informações não chegou a incomodar de modo significativo as indústrias baseadas na propriedade intelectual — afinal, na época, só era possível enviar arquivos pequenos, bytes de informação que circulavam entre poucas pessoas. Os formatos de codificação de um arquivo de áudio, por exemplo, só transformariam uma música em dados que podem ser enviados na internet livremente a partir de 1993, com o lançamento do MP3, um dos primeiros tipos de compressão de áudio com perdas quase imperceptíveis ao ouvido humano.

Com o início da internet comercial no mundo a partir de 1994 (no Brasil, em 1995), milhares de pessoas passaram a poder subir e baixar arquivos livremente, protegidos ou não por copyright, a partir de práticas par a par (*peer to peer*, também abreviada para *p2p*), como o *torrent*, processo descentralizado de compartilhamento que facilita o download de forma que cada usuário possa baixar partes de um arquivo a partir de outras partes espalhadas em diversos computadores — quanto mais dispositivos, mais rápido o processo. A facilidade de circulação de informação proporcionada pela internet cresceu exponencialmente com o aumento da velocidade das conexões; as redes discadas de 56 kbps comuns em 1995, em poucos anos seriam de 1.000 kbps com a popularização do serviço conhecido como ADSL (*Assymmetric Digital Subscriber Line*, Linha Digital Assimétrica

para Assinante), responsável pela maior parte do acesso à internet de computadores pessoais já no início dos anos 2000. Com mais velocidade para baixar arquivos maiores na rede, uma prática temida e combatida desde o princípio do direito autoral voltaria a ser o foco: a pirataria.

Para as indústrias baseadas na propriedade intelectual, os problemas com a pirataria começaram a valer com o Napster, software criado em 1999 — ano também em que o formato de distribuição de música MP3 tornava-se comum — por um jovem hacker chamado Shawn Fanning. Funcionava da seguinte forma: um usuário baixava o software, acessava uma interface de busca, procurava por uma música e, caso encontrasse disponível um arquivo com a canção (ou disco) disponibilizado por um ou mais computadores também com o software, selecionava-o para baixar e esperava — para o download de uma música, a espera poderia ser às vezes de horas; um livro, algumas dezenas de minutos e um filme, dias ou semanas. Em qualquer das velocidades, a possibilidade de escolha era gigantesca e o arquivo vinha gratuito. A sacada de Fanning e de seu cofundador, Sean Parker (que depois seria um dos primeiros acionistas do Facebook), foi criar um software de interface gráfica amigável, facilmente baixável nos computadores da época, para que qualquer pessoa pudesse buscar suas músicas, em MP3, por nome do artista, disco, faixas e até gêneros inteiros, e fazer o download de uma cópia para sua máquina. Era o hábito de compartilhar músicas, popularizado nas gravações em fitas cassetes dos anos 1970 em diante, levado a uma escala global facilitado por um formato que permitia ao mesmo tempo compartilhar a música e mantê-la consigo nos HDs, CDs e disquetes da época.

O download de MP3 gratuito foi a primeira grande possibilidade de quebra, na internet, do sistema baseado na venda de bens culturais erigido pela exploração da propriedade intelectual ainda no século XIX. Sem remunerar os autores pelo download, esse sistema, tendo o Napster como primeiro caso, foi rapidamente atacado: já no final de 1999, a Record Industries Association of America (RIAA) moveu uma ação contra o software de Fanning e Parker, que em seu primeiro ano de funcionamento teve que responder nos tribunais pela acusação de pirataria e se defender contra um pedido de indenização de 100 mil dólares por música baixada. Mesmo com todo o apoio obtido na época, o Napster perdeu o processo e, no ano seguinte, teve que cessar o compartilhamento de obras registradas em copyright. Em julho de 2001, encerrou suas atividades, mas no ano

seguinte reabriu como um serviço de assinaturas de download de músicas e assim permanece até hoje³.

Os mais de 100 mil usuários ativos que o Napster registrava em 1999, na maioria jovens do mundo inteiro que davam seus primeiros passos na internet, e a repercussão que o caso teve entre artistas e ciberativistas do mundo inteiro eram indícios de que o processo não terminaria ali. Softwares que funcionavam de maneira semelhante, baseados no compartilhamento p2p, se espalharam pela rede, caso de *Gnutella*, *Grokster*, *Kazaa*, *FreeNet*, *Morpheus*, *Soulseek*, entre outros, que levaram adiante os mesmos procedimentos de livre compartilhamento de arquivos, enquanto a RIAA seguiu e intensificou os impopulares processos contra usuários que compartilhavam arquivos nesses programas⁴.

Nos anos seguintes, a miniaturização dos dispositivos digitais e seu barateamento abriu ainda mais espaço em CD-ROM, DVDs, HDs e *pen drives* para armazenamento de arquivos. A popularização de novas tecnologias de transmissão de dados, como a já citada ADSL, via TV a cabo, ondas de rádio e satélites, e depois os sistemas 2, 3 e 4G também para os *smartphones*, triplicaram a velocidade da internet e diminuíram o tempo de download e upload de conteúdos, enquanto o acesso à rede se tornava mais barato e mais fácil em todo o planeta — sobretudo no norte global. Nesse cenário, a batalha pelo livre compartilhamento de arquivos se tornou uma discussão incontornável. A cultura livre, uma visão de cultura a favor do compartilhamento popularizada a partir do software livre e da ideia do *copyleft*⁵, se espalhava na esteira da bandeira da liberdade de acesso e circulação de informação e encontrava espaço para se fortalecer nos serviços de compartilhamento de arquivos e entre pessoas que baixavam conteúdo livremente e queriam manter essa prática.

3 Sem o alcance que obteve em seus primeiros dois anos, o site foi comprado pelo serviço chamado Rhapsody em 2011 e funciona por assinatura paga no endereço: <<https://us.napster.com/home>>.

4 Só em 2004, foram 264 ações movidas pela RIAA (ver VALENTE, 2016).

5 A propagação da ideia de cultura livre se dá no final dos anos 1990 e início dos 2000, a partir da adaptação das quatro liberdades do software livre para os bens culturais, a saber: (0) de executar o programa, para qualquer propósito; (1) de estudar o programa e adaptá-lo para as suas necessidades; (2) de redistribuir cópias do programa; (3) de modificar (aperfeiçoar) o programa e distribuir essas modificações (FSF, 2012). O *copyleft*, por sua vez, surge como um *hack* jurídico, proposto inicialmente por Richard Stallman, de requerer a posse legal para, na prática, renunciar a esta ao autorizar que todos façam o uso que desejarem da obra, desde que transmitam suas mesmas liberdades a outros. Mais informações sobre ambos em Foletto (2021).

À época, Lawrence Lessig, um dos criadores do *Creative Commons*⁶ e autor de *Free Culture* (2005), disse que, “ao passo que no mundo analógico a vida dispensa copyright, no mundo digital a vida está sujeita à lei do copyright” (idem, 1999, p. 192), uma frase que denota um certo espírito desses anos em que a principal questão política e legal na rede girou em torno do download: sua legalidade ou não, seu impacto na construção do conhecimento, no acesso à informação, na cadeia de produção das artes, na sustentabilidade de projetos culturais, na necessidade de uma reforma das leis de direito autoral para que estas deixassem de criminalizar uma prática habitual de milhões de pessoas. Os grandes intermediários já citados, representados por organizações que tinham dinheiro suficiente para contratar diversos advogados e ir até o fim em qualquer processo, acionaram na Justiça alguns ícones do livre compartilhamento na rede, caso do site de *torrents* The Pirate Bay (TPB)⁷.

Na década de 2000, as organizações ligadas à indústria da intermediação tornaram também comuns campanhas antipirataria em que insistiam na comparação de um arquivo, copiável e não rival, com um bem físico rival como um CD ou DVD; que um filme baixado era um DVD a menos vendido e, com isso, se ajudava a “matar” os artistas de fome; que a pirataria “acabava com a emoção”, pois o arquivo baixado não tinha a mesma qualidade do visto em DVD ou no cinema⁸; que, “quando você está baixando arquivos MP3, você também está baixando o comunismo”, numa imagem hoje histórica em que um Lênin vestido de farda militar e cabeça de diabo aparece ao lado de um jovem branco de fones de ouvido em

6 Organização sem fins lucrativos criada em 2001 nos Estados Unidos que permite o compartilhamento e uso da criatividade e do conhecimento através de licenças CC, instrumentos jurídicos adaptados para mais de cinquenta países onde em 2021 a organização, através de uma estrutura de rede, funcionava: <<https://creativecommons.org/>>.

7 Pressionados por empresas ligadas à Motion Pictures Association (MPAA), promotores suecos, país de origem do The Pirate Bay, entraram com acusações em 31 de janeiro de 2008 contra Fredrik Neij, Gottfrid Svartholm e Peter Sundé, que administravam o site, e Carl Lundström, empresário sueco que havia financiado de início o TPB, por ajudar a disponibilizar conteúdos com direitos autorais. Foram condenados em 17 de abril de 2009 a uma pena de prisão de um ano e ao pagamento de 2,7 milhões de euros às empresas representadas pela MPAA, como 20th Century Fox, Columbia Pictures, Warner Bros, EMI, entre outras. O caso teve apelação em 2010, que reduziu o tempo de prisão de todos os acusados (quatro a dez meses). Depois de alguns anos foragidos, cumpriram suas penas e desde 2015 estão liberados. O site, que agregava links mas não hospedava os conteúdos protegidos por direitos autorais alegados, se mantém ativo a partir de diversos espelhos.

8 Mote de uma campanha da Honour Intellectual Property (HPI) que trazia super-heróis como o Super-Homem, Homem de Ferro e outros salvando o mundo com os dizeres, em inglês, *Piracy kill the real thrill* (A pirataria mata a emoção verdadeira). Mais detalhes em: <<http://baixacultura.org/propagandas--antipirataria-o-retorno-2>>.

frente a um computador. Houve outros motes parecidos em campanhas, mas nenhuma chegou a acabar com o compartilhamento de arquivos; um site fechado era como matar uma cabeça da Hidra de Lerna, outra crescia no lugar. Mas, ainda assim, serviram para produzir muitos números de cópias destruídas, sites fechados, pessoas processadas e, principalmente, para mostrar para a indústria da intermediação cultural — principalmente estúdios e distribuidoras de cinema e vídeo para a televisão, gravadoras e distribuidoras de música e editoras de livros — que não seria dessa forma que terminariam com o compartilhamento de arquivos.

II

O movimento do livre compartilhamento na rede criminalizado como pirataria só passaria a diminuir sua força na década seguinte, com a entrada de dois grandes atores que, juntos, transformariam a internet em algo bastante diferente daquela dos primeiros anos. O primeiro foram os serviços de *streaming*, que, de uma tendência vaga nos anos 2000, se tornaram um investimento básico mensal, como água e luz, para milhões de famílias de classe média em diversos lugares do mundo a partir dos anos 2010. E que contou com, é importante frisar, o considerável crescimento da velocidade na rede nesse período, com fibras óticas que permitem uma velocidade pelo menos cem vezes maiores que no início dos anos 2000.

A mesma indústria que promovia campanhas antipirataria soube ouvir uma demanda reclamada por alguns dos que usavam os *torrents* para ter acesso a diversas produções culturais mundiais: faça melhor que eu pago⁹. Criaram (ou se aliaram a) plataformas com muita música, filmes e séries à disposição de forma fácil, barata, numa interface amigável, já legendados em muitas línguas (caso dos filmes e séries), com cada vez mais potentes algoritmos que aprendiam o gosto das pessoas e indicavam outros produtos que o assinante poderia querer de forma cada vez mais precisa. Funcionava, ainda, nos já diversos dispositivos (*smartphones*, *tablets*) que passariam a se tornar cada vez menores, mais potentes e populares, e com isso conseguiram tanto ganhar aqueles que achavam difícil baixar um filme (ou uma música) como legalizar o consumo cultural on-line, já que tudo aquilo que está na *Netflix*, no *Spotify*, na *Amazon Prime* e no *Deezer*, alguns dos mais populares desses serviços hoje, é disponibilizado dentro da lei. Não acabaram com o download par a par, via *torrent*, mas tornaram essa opção mais trabalhosa, restrita a grupos menores — no

9 Sobre essa ideia, ver Germani (2010).

início na década de 2020, ainda um número considerável (e difícil de mensurar) de pessoas, mas certamente menor que nas décadas anteriores.

O segundo ator a entrar no cenário e diminuir o movimento do livre compartilhamento na internet foram as redes sociais, primeiro o *Orkut* (ano de lançamento: 2004), depois o *MySpace* (entre 2005 e 2008, a rede social digital mais popular do planeta) e finalmente, e em muito maior escala, o *Facebook* (100 milhões de usuários em 2008, 2,5 bilhões em 2020). Navegar na internet era uma frase comum nos anos 1990 e 2000 para designar o hábito cotidiano de entrar em um site e, dele, pular para outro, e outro, e outro, até se perder, horas depois, em uma página em que não se sabia bem como se havia entrado. *Flâneur digital* era outra expressão utilizada para identificar esse caminhante sem rumo pela rede, que se perdia nas esquinas dos blogs como um andarilho pelas ruas das grandes cidades.

O Facebook, em especial, mudou esse movimento; trouxe a cidade inteira para o caminhante andar sem sair do lugar. Uma cidade construída por uma única empresa privada que, em cada movimento feito pelos seus habitantes, produz um dado, o qual, re combinado a outros milhares, torna-se muito rentável para ser comercializado pela empresa. Falar com as pessoas, escrever, publicar, tirar fotos, ver vídeos e trabalhar, atividades que antes eram feitas em lugares diferentes na rede, passaram a poder ser realizadas em um único lugar, a plataforma do *Facebook* — que depois, com planos cada vez mais ambiciosos de criar uma internet paralela em seus domínios, foi transformado em duas, com a compra do Instagram (em 2012, por US\$ 1 bilhão), e em três, com o WhatsApp (em 2014, por US\$ 16 bilhões¹⁰).

Em conjunto com outras das chamadas *big techs* (Google, Amazon, Apple e Microsoft), a empresa criada por Mark Zuckerberg mudou o jeito de as pessoas produzirem e consumirem informação na internet. Passou a dizer onde, como e de que forma a informação passaria a circular na rede — e não eram mais os sites, *torrents* e blogs criados para o livre compartilhamento de arquivos, mas um único espaço fechado, vigiado e monopolizado, uma ferramenta de modulação de opiniões e comportamentos conforme os caminhos oferecidos pelos cada vez mais complexos (e secretos) algoritmos.

Foi o começo de uma certa ressaca da internet¹¹, em que críticas a certos comportamentos ingênuos adotados nas duas primeiras décadas da

10 Para mais informações, ver Penatti (2014).

11 Em 2018, sintetizei essa ideia num texto intitulado “Ressaca da internet, espírito do tempo”, publicado no BaixaCultura. Disponível em: <<https://baixacultura.org/ressaca-da-internet-espírito-do-tempo/>>.

rede passaram a ser frequentes — entre eles, à cultura livre e, particularmente, ao *copyleft*. O sociólogo espanhol César Rendueles resgata um aspecto importante nessa crítica pós-ressaca: a livre circulação de informação e compartilhamento de arquivos pode ser vista também como uma desregulamentação completa, próxima à que ocorre no livre mercado — que estava na raiz da criação do copyright e da proposta inicial de Lessig da cultura livre. Guarda uma relação, portanto, com a universalização do mercado capitalista desenvolvido a partir do século XIX e propaga o “dogma de que a coordenação social surge espontaneamente da interação individual egoísta, sem necessidade de nenhuma mediação institucional (RENDUELES, 2016, p. 94).

A crença ciberfetichista criticada por Rendueles foi muito popular nos primeiros anos da internet e moldou uma forma de pensar ainda hoje dominante no noticiário de tecnologia e no discurso das *startups* digitais. Um texto conhecido dessa época a demonstra de maneira nítida: “A Declaração de Independência do ciberespaço”, publicada fevereiro de 1996, escrita por John Perry Barlow — um dos criadores da Electronic Frontier Foundation (EFF) e incentivador do Creative Commons — em resposta a um ato que regularia as telecomunicações nos Estados Unidos e pela primeira vez incluía a internet:

Governos do Mundo Industrial, vocês, gigantes aborrecidos de carne e aço, eu venho do espaço cibernético, o novo lar da Mente. Em nome do futuro, eu peço a vocês do passado que nos deixem em paz. Vocês não são bem-vindos entre nós. Vocês não têm a independência que nos une. (BARLOW, 1994.)

Suas primeiras palavras já trazem, como num manifesto, uma visão utópica e idealizada de que a internet seria algo externo à sociedade, expressa de forma mais evidente num outro trecho na sequência:

Estamos formando nosso próprio Contrato Social. Essa maneira de governar surgirá de acordo com as condições do nosso mundo, não do seu. (...) Nosso mundo é diferente. Seus conceitos legais sobre propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Eles são baseados na matéria. Não há nenhuma matéria aqui. (Ibidem.)

Barlow soube traduzir a novidade que a internet representou na história da humanidade e se esbaldou com a promessa de que essa liberdade transformaria para melhor toda a sociedade. Diferente de outro texto da mesma época, que se tornaria conhecido ao analisar essa ideia tecnoutópica: “A ideologia californiana”, de Richard Barbrook e Andy Cameron. A ideologia em questão seria uma mescla das atitudes boêmias e antiautoritárias da contracultura hippie da Costa Oeste dos EUA com o utopismo tecnológico (outro nome para o ciberfetichismo) e o (neo)liberalismo econômico.

Uma mescla de ideias um tanto inusitada — “quem pensaria que uma mistura tão contraditória de determinismo tecnológico e individualismo libertário se tornaria a ortodoxia híbrida da era da informação?” (BARBROOK; CAMERON, 2018, p. 10) — que forma o espírito das *big techs* dos anos 1990 em diante e alimenta o entendimento de que todos podem ser *hip and rich*. Para isso, bastaria acreditar em seu trabalho e ter fé em que as novas tecnologias de informação vão emancipar o ser humano ao ampliar a liberdade de cada um e reduzir o poder do Estado burocrático.

As palavras de Barbrook e Cameron em 1995 são, quase duas décadas depois, precisas e premonitórias:

Por um lado, estes artesãos hi-tech não apenas tendem a ser bem pagos, mas também possuem considerável autonomia sobre seu ritmo de trabalho e local de emprego. Como resultado, a fronteira cultural entre o hippie e o “homem organização” tornou-se bastante vaga. Porém, por outro lado, esses trabalhadores estão presos pelos termos de seus contratos e não têm garantia de emprego continuado. Sem o tempo livre dos hippies, o trabalho em si tornou-se o principal caminho de autossatisfação para boa parte da “classe virtual”. (Ibidem.)

A ideologia californiana reflete tanto as disciplinas da economia de mercado quanto as liberdades do “artesanato hippie”, um híbrido unido pela fé de que a tecnologia digital vai resolver os problemas e criar uma sociedade igualitária e sem privilégios ou preconceitos onde, como muito bem representa “A Declaração de Independência do ciberespaço”, todos possam expressar suas opiniões sem se importar com o quanto elas sejam singulares e diferentes. Com a ascensão do *streaming* e das redes sociais, ficaria mais evidente que uma sociedade em que as tecnologias de informação conectadas em rede resolvem tudo não é necessariamente melhor, e pode ser muito pior. Um sistema algorítmico forte que, como um *deus ex*

machina, seja chamado para resolver tudo ao final endossa uma crença também conhecida como “solucionismo tecnológico” — a ideia de que basta um software, um algoritmo, mais tecnologia, para resolver e consertar todos os problemas do mundo¹². É a busca de uma saída mágica, rápida e supostamente indolor que descarta as alternativas institucionais ou construídas pela organização da sociedade civil, mais lentas e complexas, e que pode ser comprada pronta, oferecida por empresas criadas ou de alguma forma relacionadas aos serviços fornecidos pelas *big techs*.

Além de ameaçar ainda mais a privacidade dos usuários, soluções tecnológicas prontas, produzidas por empresas privadas e compradas como salvadoras por governos, não tocam naquilo que se constituiu como a instituição central da vida moderna: o mercado. A crítica de Rendueles ao *copyleft* reside também no fato de que o problema principal a ser resolvido com ele é o rompimento das barreiras de livre circulação da informação e acesso a bens culturais, sem, entretanto, e na maior parte das vezes, tocar nas condições sociais desse mercado. A forma como a energia viva das pessoas passa a ser explorada por empresas que não as tratam mais como trabalhadores, mas como colaboradores, trocando direitos trabalhistas historicamente conquistados por uma suposta liberdade de escolher seus horários de trabalho, tendeu a ser, durante boa parte da existência do *copyleft* até agora, um problema lateral. A fonte dos problemas não seria o mercado da informação nem o mercado de trabalho, mas sim as barreiras à circulação e ao uso da informação (RENDUELES, 2016, p. 94).

Outro aspecto da crítica ao *copyleft* é que mais acesso à informação ou mais obras baixadas não necessariamente significa consciência crítica. A desinformação e o crescimento de um mercado de informações falsas (*fake news*) foi um dos resultados da “liberação do polo emissor da informação” para que qualquer um — com acesso à internet — pudesse falar em um blog, site ou um perfil em redes sociais. Um resultado direto do fato de o mercado (de softwares e produtos tecnológicos em especial) se manter intocável, sem regularização estatal ou equilíbrio externo, o que nos últimos anos tem trazido consequências como a proliferação das informações falsas e o uso destas na manipulação de massas de pessoas para fins político-eleitorais, caso das eleições e de Donald Trump nos Estados Unidos, em 2016, e de Jair Bolsonaro no Brasil, em 2018.

12 Ver Morozov (2020).

III

A escolha do movimento da cultura livre por considerar a barreira ao acesso à informação e ao conhecimento como sua principal questão tem várias justificativas, boa parte delas relacionada à área originária do copyleft, a produção de software. Para Rendueles, e também para Dmitry Kleiner, em *The Telekommunist Manifesto* (2010), o copyleft falharia ao não perceber as diferenças implícitas entre o software e a cultura livre. No primeiro, as condições sociais de remuneração dos programadores de software, por exemplo, não costumam depender da venda por unidade de produção (software), mas por serviço continuado, desenvolvimento, customização e manutenção, entre outras formas ainda mais complexas que envolvem a venda casada com outros produtos. É prática na área de desenvolvimento de software liberar um código e vender serviços sobre ele, também porque esse procedimento, além de ser parte do modo colaborativo e fragmentado em que o software é produzido desde seu início, não atrapalha a remuneração dos seus desenvolvedores. Não só é possível liberar um código e vender serviços sobre ele em paralelo como também existe um mercado de tecnologias abertas, inspirado na ideia do movimento *open source*, em que um dos principais atores é a Microsoft, histórica opositora ao software livre¹³.

Nesse aspecto, a situação da cultura é um pouco diferente. Trabalhadores do setor, como músicos, em sua maioria autônomos não assalariados (ao contrário de programadores de software), têm como principal fonte de renda a execução individual de suas obras ao vivo (shows) e de uma porcentagem por obra comercializada (RENDUELES, 2016, p. 86). A liberação de uma música e a venda de serviços sobre ela, tal qual no software, é ainda possível — e prática de muitos artistas, seja por princípios éticos ou, principalmente, como forma de “isca” para a venda de shows. Mas, não sendo assalariados como os desenvolvedores de software, é mais difícil existir serviço agregado a ser oferecido que compense o seu custo. Para Rendueles e Kleiner, liberar gratuitamente a informação usada para a produção de um software — o código — não altera tanto a remuneração (na maioria dos casos, já garantida) de seus produtores quanto disponibilizar na íntegra e de graça uma informação musical — uma música ou um disco — modificaria os ganhos de um músico autônomo. Esse argumento, diz Rendueles, foi um dos que teria limitado o alcance das licenças livres baseadas no copyleft para a área cultural.

13 Um texto da Linux Foundation explica como funciona o trabalho *open source* da Microsoft: Baker, *The Open Source Programa at Microsoft: How Open Source Thrives*. The Linux Foundation, 2 mar. 2018. Disponível em: <<https://www.linuxfoundation.org/blog/2018/03/open-source-program-microsoft-open-source-thrives>>.

Há também nessa posição uma ressalva importante: licenciar uma obra cultural para modificação e uso comercial, como o *copyleft* propôs primeiramente para o software, pode se tornar, na prática, pouco razoável para músicos e outros artistas independentes. Por mais criatividade que haja na escrita de linhas de código, ele é um conjunto de instruções a serem executadas por uma máquina, um tipo de produto intelectual que tem uma função específica que depende de outro objeto para ser realizado. Não é preciso dizer que uma obra de arte como uma música ou um filme tem por objetivo uma apreciação estética ou de entretenimento que não costuma ser apenas funcional. Um software e uma obra cultural são objetos de natureza diferente, produzidos de jeitos e para fins distintos, o que significaria que também seus produtores não deveriam ser tratados da mesma forma. O próprio Richard Stallman, fundador do movimento do software livre e proponente da ideia do *copyleft*, já comentou a questão: “para os romances, e em geral para as obras que são utilizadas como entretenimento, a redistribuição textual não comercial poderia ser uma liberdade suficiente para os leitores” (STALLMAN, 2004, p. 119).

Stallman argumenta que esse tipo de obra, assim como trabalhos que informam o pensamento de uma pessoa (memórias, artigos de opinião e científicos), deveria ter possibilidades limitadas de uso, pois é diferente das obras que ele categoriza como “funcionais”, nas quais se incluem receitas, obras educativas e softwares. Ele defende, portanto, que, nos casos de obras estéticas e que informam o pensamento de alguém, ter a liberdade de fazer cópias já seria suficiente para que qualquer pessoa pudesse compartilhar como e onde bem quisesse, vetando o uso comercial e certas possibilidades de modificação da obra que pudessem alterar ou deturpar a visão proposta pelo seu autor.

Um outro modo de equilibrar a equação remuneração dos autores vs. respeito às formas “originais” das ideias vs. acesso público aos bens criativos da humanidade é a visão que Kleiner (2010) apresenta com o conceito de licenças *copyfarleft*¹⁴, que têm uma regra para uso na produção coletiva e outra para uso por quem empregue trabalho assalariado em sua produção. Aos trabalhadoras/es, por exemplo, seria permitido o uso, inclusive

14 Uma versão atualizada da mesma ideia ganhou o nome de *copyfair* e foi definida por Michel Bauwens, fundador da P2P Foundation, como “um princípio que visa reintroduzir requisitos de reciprocidade nas atividades de mercado”. Faz isso ao preservar o direito de compartilhar conhecimento sem objeções, mas visa sujeitar a comercialização de tais bens comuns a algum tipo de contribuição para esses bens comuns (<https://wiki.p2pfoundation.net/Copyfair>). Uma das licenças criadas como exemplo desse conceito e com as mesmas limitações de venda que a *Copyfarleft* é a *Peer Production License* (https://wiki.p2pfoundation.net/Peer_Production_License), usada no âmbito do comum — no Brasil, a licença é usada no projeto Biblioteca do Comum (<http://bibliotecadocomum.org>).

comercial, da obra cultural, mas não àqueles que explorem o trabalho assalariado, que seriam obrigados a negociar o acesso. De acordo com sua proposta, “seria possível preservar um estoque comum de bens culturais disponível a produtores independentes das grandes indústrias da intermediação já citadas, mas ao mesmo tempo impedir sua expropriação por agentes privados” (FOLETTTO; MARTINS; LUNA, 2020, p. 114).

IV

Estoque comum de bens culturais. Domínio público. Aqui aportamos num campo de discussão maior em que, desde meados dos anos 2000, a cultura livre tem desembocado como um afluente caudaloso: o comum (*procomún*, em espanhol; *commons*, em inglês). Conceito amplo, de larga tradição histórica que remete aos gregos antigos, o comum, historicamente, definiu tanto um conjunto de recursos (bosques, água, ar, campos) e coisas (uma ferramenta, uma máquina) como um produto social e uma prática.

Em “O comum entre nós” (2018), Rodrigo Savazoni usa as palavras de Massimo De Angelis, *there is no commons without commoning*, e as do pesquisador brasileiro Miguel Said Vieira para designar o comum como um “substantivo” (o conjunto de bens compartilhados) e um “verbo” (a ação de compartilhar; o *commoning*, o “fazer comum”) (SAVAZONI, 2018, p. 38). São muitos os pesquisadores e pesquisadoras que trabalham com a ideia de comum. A começar por “A tragédia dos comuns”, publicado em 1968 pelo ecologista Garret Hardin, que, ao analisar o uso comum de um pasto aberto por diferentes rebanhos, argumenta que uma gestão comum desse e outros comuns livres levará à sua destruição — a solução seria a privatização ou a estatização. Algumas décadas mais tarde, Elinor Ostrom confronta essa ideia e, com estudos sistemáticos dos modelos de gestão autônoma de bens comuns como alternativa à gestão privada ou exclusivamente estatal dos bens naturais, ganha o Prêmio Nobel em Ciências Econômicas, em 2009. Também a partir dos anos 1990 e 2000, o comum se (re)aproxima da luta política do final do século XIX, em especial na esquerda de origem autonomista e a partir de obras (como “Multidão”, de 2004) de Michel Hardt e Antonio Negri, que desenvolvem um conceito de comum “como resultante da prática biopolítica da multidão, que se constitui como uma rede ‘aberta e em expansão’, múltipla e disforme, ampla e plural, que age para que possamos ‘trabalhar e viver em comum’” (ibidem, p. 45).

Há também a obra de Sílvia Federici, que, sobretudo em “Calibã e a bruxa” (2004) e “O ponto zero da revolução” (2019), evoca a importância

do trabalho feminino para preservar os comuns: “As mulheres estavam na dianteira na luta contra os cercamentos, tanto na Inglaterra quanto no ‘Novo Mundo’, e eram as defensoras mais ferrenhas das culturas comuns que a colonização europeia tentava destruir” (FEDERICI, 2019, p. 313¹⁵). O comum passa a ser com mais frequência relacionado a bens como software, conhecimento e aos arquivos de bens culturais na rede, assim como nos modos autônomos de gestão desses bens pelas comunidades, em meados da década de 2000, com a propagação das tecnologias digitais e da internet. Ao transformar o software em um conhecimento de uso, produção e gestão comum, o *copyleft* tornou o software livre um *commons* intelectual, diz Benkler em *The Wealth of Networks* (2006), um dos primeiros a aproximar o comum das tecnologias digitais em rede. Os *commons* intelectuais seriam baseados na informação digital posta em circulação na internet, bens não rivais que, por serem consumidos ou usados por uma pessoa, não se tornam indisponíveis para ser consumidos ou usados por outras (TORRES, 2018, p. 137). Por conta dessa característica, formariam uma nova modalidade de produção do conhecimento colaborativa baseada em bens comuns (*commons-based peer production* – CBPP), que, na visão do autor, geraria uma nova economia mais democrática e distributiva que a do período industrial.

A formulação de Benkler foi usada nos anos seguintes por alguns economistas do comum, entre eles Michel Bauwens, criador da *P2P Foundation*, que aponta que a economia dos pares dá origem a um terceiro modo de produção, de governança e de propriedade, que persegue o adágio “de cada um de acordo com suas capacidades; cada um de acordo com suas necessidades” (SAVAZONI, 2018, p. 49). A cultura livre, nesse sentido, seria a face dos bens culturais desse terceiro modo de produção (os outros dois seriam, *grosso modo*, o capitalismo e o socialismo), que “reorganizaria o sistema produtivo em torno do cuidado e da solidariedade, da troca equitativa entre pares e baseada na atuação de empreendedores cidadãos cujo objetivo final não é maximização do lucro, mas sim a melhoria das condições sociais de todas e todos” (ibidem).

15 Até hoje, são grupos de mulheres que preservam os comuns dos modos de vida coletivos nas montanhas do Peru e de agricultoras de subsistência africanas (que, segundo Federici, produzem 80% dos alimentos que a população do continente consome), para citar dois exemplos. O trabalho da historiadora aproxima os estudos feministas do comum e coloca os meios materiais de reprodução como mecanismo primário para o “tornar comum”.

V

O cultivo de bens culturais livres à margem da busca individualista e proprietária da cultura predominante no Ocidente requer resistência e criatividade. Resistir é procedimento necessário para a preservação de uma ampla base de dados coletiva de criação, ao passo que criar é necessidade básica para reinventar conceitos e práticas para construir caminhos alternativos de produção, circulação e remuneração da cultura menos restritivos e mais autônomos. Nesse sentido, há propostas distintas. Para o Creative Commons, reformar as leis de direitos autorais concedendo o direito de escolha das liberdades de uso, circulação e produção para os identificados como autores é um caminho para a construção de um domínio público vibrante e acessível. Para o *copyleft* proposto por Stallman, tornar softwares e alguns bens culturais livres é uma saída para lutar contra monopólios que retiram a liberdade de criação e de escolha autônoma dos usos de uma determinada obra.

Outras pessoas, como a ativista do conhecimento livre Evelin Heidel (Scann), dizem que o feminismo deveria se opor ao caráter patriarcal do direito de autor. Propõe, então, modificar a legislação não de modo punitivista, para dar mais proteção a criações de mulheres que ficaram de fora dessas legislações, mas sim para gerar um paradigma que valorize a criação como prática social e comunitária. “Buscar modificar as leis que hoje criminalizam ou proíbem práticas fundamentais para a liberdade de expressão, para o intercâmbio, a distribuição e a reapropriação da cultura” (HEIDEL, 2017), de modo que se calem as musas que inspiram os gênios para que, enfim, se possa falar das mulheres.

Os holandeses Joost Smiers e Marieke van Schijndel imaginam um mundo sem copyright que tem como ideia principal o fato de que a proteção oferecida pelos direitos de autor não é necessária para o processo de expansão da criação artística. Eles citam diversos argumentos que fazem que seja ilógico apostar no direito autoral como modelo de regulação da produção cultural; o fato de ser um direito exclusivo e monopolista de uma obra privatiza uma parte essencial da nossa comunicação e prejudica a democracia, por exemplo. A questão de se ele é de fato um incentivo econômico ao criador, motivo alegado desde o princípio do direito autoral, quando alguns estudos econômicos citados demonstram que, das receitas obtidas de cópias vendidas, 10% vai para 90% dos artistas e 90% vai para 10%; a falsa ideia de originalidade como expressão individual e exclusiva de algum criador; o fracasso do combate à chamada pirataria de arquivos digitais de obras culturais na rede (SMIERS; VAN SCHIJNDEL, 2006). Como solução, Smiers e Van Schijndel apontam para algo próximo ao comum: “Acreditamos que é possível criar mercados culturais de forma a

que a propriedade dos recursos de produção e distribuição esteja nas mãos de muita gente. Nessas condições, achamos nós, ninguém poderá controlar o conteúdo ou a utilização das formas de expressão cultural através da detenção exclusiva e monopolista de direitos de propriedade” (ibidem).

Desde sua invenção, no século XVIII, a partir dos primeiros *copyrights* ingleses e dos direitos de autor francêss, a propriedade intelectual se consolidou de tal forma que hoje, três séculos depois, ela parece ter se transformado no único sistema de mediação de posse legal entre o ser humano e suas criações. Naturalizamos a tal ponto a existência de uma propriedade intelectual que temos dificuldade de imaginar possibilidades que não sejam *dentro* da propriedade. Por isso, iniciativas como a de Smiers e van Schijndel, do *copyleft*, do Creative Commons e de Scann e outras ativistas feministas são, ainda que difíceis de serem praticadas de forma massiva no capitalismo informacional que vivemos no século XXI, muito necessárias. Assim como a ideia da cultura livre, são propostas que ajudam a construir imaginários e dialogar com perspectivas mais livres de produção, cuidado e circulação da cultura que, por serem mais próximas da realidade do ato criativo e do consumo cultural das pessoas, vão seguir existindo enquanto houver ser humano a criar nesse planeta.

REFERÊNCIAS

- BARBROOK, Richard; CAMERON, Andy. *A ideologia californiana: uma crítica ao livre mercado nascido no Vale do Silício*. Trad. Marcelo Träsel. Porto Alegre / União da Vitória: BaixaCultura / Monstro dos Mares, 2018.
- BARLOW, John Perry. “Declaração de Independência do ciberespaço”. Carta lida no Fórum Econômico Mundial, Davos, 8 fev. 1996. Disponível em: <<http://www.dhnet.org.br/ciber/textos/barlow.htm>>.
- BENKLER, Yochai. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press, 2006.
- FEDERICI, Silvia. *O ponto zero da revolução: trabalho doméstico, reprodução e luta feminista*. São Paulo: Elefante, 2019.
- FOLETTTO, Leonardo. “Ressaca da internet, espírito do tempo”. *BaixaCultura*, 9 jul. 2018. Disponível em: <<https://baixacultura.org/ressaca-da-internet-espírito-do-tempo/>>.
- _____. *A Cultura é Livre: uma história da resistência antipropriedade*. São Paulo: Autonomia Literária / Fundação Rosa Luxemburgo, 2021. Disponível em: <<https://baixacultura.org/aculturaelivre>>.
- _____; MARTINS, Beatriz; LUNA, Carlos. “Encontro On-Line Cultura Livre do Sul: a produção cultural comunitária para a construção do comum”. *Contratexto*, n. 33, pp. 105-24, jun. 2020.

- FSF – Free Software Foundation. “O que é software livre?”. Trad. Rafael Beraldo e Rafael Fontenelle. Boston: FSF, 2021 (2012). Disponível em: <<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>.
- GERMANI, Leo. “Faça melhor que eu pago: desafio a indústria”. Site Leo Germani, 10 jan. 2010. Disponível em: <<https://leogermani.com.br/2010/01/10/faca-melhor-que-eu-pago-desafio-a-industria>>.
- HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Multidão: guerra e democracia na era do império*. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- HEIDEL, Evelin (Scann). “Que se callen las musas: Por qué el feminismo debe oponerse al copyright”. *GenderIt.org* – Conversaciones feministas, 14 ago. 2017. Disponível em: <<https://www.genderit.org/es/feminist-talk/columna-que-se-callen-las-musas-por-que-el-feminismo-debe-oponerse-al-copyright>>.
- KLEINER, Dmytri. *The Telekommunist Manifesto*. Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2010. Disponível em: <https://www.networkcultures.org/_uploads/%233notebook_telekommunist.pdf>.
- LESSIG, Lawrence. *Code and Other Laws of Cyberspace*. Nova York: Basic Books, 1999.
- _____. *Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. Trad. Rodolfo S. Filho et. al. São Paulo: Trama, 2005.
- MOROZOV, Evgeny. *Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política*. Trad. Cláudio Marcondes. São Paulo: Ubu, 2018.
- _____. “Solucionismo, nova aposta das elites globais”. Trad. Simone Paz. *Outras Palavras*, 23 abr. 2020. Disponível em: <<https://outraspalavras.net/tecnologiaemdisputa/solucionismo-nova-aposta-das-elites-globais>>.
- PENATTI, Giovana. “Facebook compra Whatsapp por US\$ 16 bilhões”. *Tecnoblog*, 19 fev. 2014. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/151547/facebook-compra-whatsapp-16-bilhoes-de-dolares>>.
- RENDUELES, César. *Sociofobia: mudança política na era da utopia digital*. Trad. Sérgio Molina. São Paulo: Edições Sesc, 2016.
- _____; SUBIRATS, Joan. *Los (bienes) comunes: oportunidad o espejismo?* Madri: Icaria, 2017.
- SAVAZONI, Rodrigo. *O comum entre nós: da cultura digital à democracia do século XXI*. São Paulo: Edições Sesc, 2018.
- SMIERS, Joost; VAN SCHIJNDEL, Marieke. *Imagine um mundo sem direitos do autor nem monopólios*. Trad. Helena Barradas et al. 2006. Disponível em: <<http://baixacultura.org/nao-e-dificil-imaginar-um-mundo-sem-copyright/>>.
- STALLMAN, Richard. *Software libre para una sociedad libre*. Madri: Traficante de Sueños, 2004.

TORRES, Aracele. *A tecnoutopia do software livre: uma história do projeto técnico e político do GNU*. São Paulo: Alameda, 2018.

VALENTE, Mariana G. *Implicações políticas e jurídicas dos Direitos Autorais na internet*. Dissertação (Mestrado em Teoria do Direito) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.