

Clóvis Ricardo Montenegro de Lima
Rose Marie Santini

PRODUÇÃO
COLABORATIVA
NA SOCIEDADE
DA INFORMAÇÃO

Rio de Janeiro, 2008

 e-papers

© Clóvis Ricardo Montenegro de Lima e Rose Marie Santini / E-papers
Serviços Editoriais Ltda., 2008.

Todos os direitos reservados a Clóvis Ricardo Montenegro de Lima e Rose
Marie Santini / E-papers Serviços Editoriais Ltda. É proibida a reprodução
ou transmissão desta obra, ou parte dela, por qualquer meio, sem a prévia
autorização dos editores.
Impresso no Brasil.

ISBN 978-85-7650-159-6

Projeto gráfico, diagramação e capa

Livia Krykhtine

Revisão

Elisa Sankuevitz

Helô Castro

Imagem da capa

AF-studio

Esta publicação encontra-se à venda no *site* da

E-papers Serviços Editoriais.

<http://www.e-papers.com.br>

E-papers Serviços Editoriais Ltda.

Rua Mariz e Barros, 72, sala 202

Praça da Bandeira – Rio de Janeiro

CEP: 20.270-006

Rio de Janeiro – Brasil

CIP-Brasil. Catalogação na fonte
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ

L563p

Lima, Clóvis Ricardo Montenegro de, 1960-

Produção colaborativa na sociedade da informação / Clóvis
Ricardo Montenegro de Lima, Rose Marie Santini. - Rio de Janeiro :
E-papers, 2008.

114p.

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7650-159-6

1. Sociedade da informação. 2. Redes de comunicação. 3. Cooperação
intelectual. I. Santini, Rose Marie. II. Título.

08-2514.

CDD: 303.483

CDU: 316.422.44

SUMÁRIO

- 5 **PREFÁCIO**
- 7 **APRESENTAÇÃO**
- 11 **“CREATIVE COMMONS” E PRODUÇÃO CULTURAL COLABORATIVA NO BRASIL**
- 27 **CÓDIGO ABERTO E PRODUÇÃO COLABORATIVA NOS PONTOS DE CULTURA**
- 39 **TRABALHO IMATERIAL, COMPARTILHAMENTO DE INFORMAÇÃO E PRODUÇÃO COLABORATIVA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO**
- 59 **TRABALHO IMATERIAL, PRODUÇÃO COLABORATIVA E ECONOMIA DA DÁDIVA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO**
com a colaboração de Armando de Melo Lisboa
- 75 **PRODUÇÃO COLABORATIVA DE SOFTWARES LIVRES: TRABALHO E TECNOLOGIA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO**
- 91 **COPYLEFT E LICENÇAS CRIATIVAS DE USO DE INFORMAÇÃO NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO**
- 105 **REFERÊNCIAS**
- 111 **SOBRE OS ARTIGOS**
- 113 **SOBRE OS AUTORES**

PREFÁCIO

A reunião dos textos produzidos em colaboração por Clovis Montenegro Lima e Rose Marie Santini, em seqüência cronológica, nos apresentam uma construção instigante de conceitos que vão ganhando densidade e contexto no decurso do próprio e público processo de interlocução.

Se as tecnologias e a sociedade da informação são os conceitos que organizam o domínio da indagação, o trabalho imaterial, o *Creative Commons*, o software com fonte aberta e as experiências Wiki's são manifestações e evidências das mudanças em andamento.

A remissiva ao agir comunicacional, e as esferas públicas autônomas, compõem o esforço de pensar na direção e no sentido daquelas manifestações e mudanças.

Citações e bibliografias não buscam legitimar nem ordenar esse esforço de pensamento, colocando-se em movimento.

Formam parte dos mosaicos de palavras que nos fazem promessas de uma configuração maior, um dia, em algum momento, e nunca nem necessariamente definitiva.

Rio de Janeiro, 14 de julho de 2008

Maria Nélide Gonzalez de Gómez
Pesquisadora Titular do Instituto Brasileiro de
Informação em Ciência e Tecnologia do
Ministério da Ciência e Tecnologia – IBICT/MCT.

APRESENTAÇÃO

Este livro traz a coletânea de artigos produzidos de modo colaborativo com Rose Marie Santini entre o segundo semestre de 2006 e meados de 2008. Estes artigos são resultado da investigação sobre informação nos processos de produção dos Pontos de Cultura fomentados pelo Ministério da Cultura, como professor do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da UFSC, e da investigação de Marie sobre organização e recuperação da música como doutoranda em Ciência da Informação no IBICT.

Quer-se contribuir para a discussão do trabalho e da tecnologia na sociedade da informação. Destacam-se os conceitos de trabalho imaterial e de tecnologias de informação e comunicação. A descrição do processo de desenvolvimento dos softwares livres evidencia diferenças entre copyright e copyleft na economia capitalista pós-industrial. O conceito de produção colaborativa contribui para pensar de modo crítico o pós-fordismo e a inovação produtiva.

O primeiro capítulo é sobre o *Creative Commons* e a produção cultural colaborativa. Ele evidencia que o conceito de direito autoral como propriedade intelectual parece esgotado e se mostra inadequado na sociedade da informação. As formas colaborativas de produção de saberes, bens culturais e informação impõem novo enfoque. *Wikipédia* e o Linux são exemplos desta cooperação em estruturas abertas. A Internet viabiliza comunicação horizontal e em tempo real entre produtores e usuários que se potencializam por “licenças de uso”.

O capítulo seguinte aborda o código fonte aberto e a produção colaborativa nos Pontos de Cultura fomentados pelo Ministério da Cultura. Os Pontos de Cultura são agentes da preservação e da promoção da diversidade cultural. A formação de

territórios conectados em plataformas tecnológicas, onde se produz, registra e compartilha texto, som e imagem, e outras formas de criação artística, podem potencializar processos de inclusão e bem-estar social. A iniciativa dos Pontos destaca o potencial das novas tecnologias digitais como dispositivos articuladores da sociedade, entrelaçando experiências, saberes e informações.

O terceiro capítulo fala sobre trabalho imaterial, compartilhamento de informação e produção colaborativa na sociedade da informação. Neste trabalho são revistos e discutidos conceitos em torno das formas colaborativas de produção na sociedade da informação, particularmente o trabalho imaterial e o compartilhamento de informação. O capitalismo pós-industrial (seu modo de desenvolvimento informacional) produz mudanças nas relações entre formas sociais de produção e tecnologias de informação e comunicação.

A produção capitalista atual centraliza os bens imateriais, especialmente a informação. O compartilhamento de informação é parte de processo de produção e, ao mesmo tempo, o seu principal produto. O compartilhamento intersubjetivo possibilita a construção de modos de organização e produção inteligentes e solidários. O compartilhamento produz o comum, em comum. Cria-se uma densa esfera do comum, base para uma recriação incessante. As formas colaborativas de produção são importantes para que se singularizem as subjetividades e se produzam modos autônomos de vida.

A seguir um capítulo discute novamente trabalho imaterial e produção colaborativa na sociedade da informação, conectados ao conceito da economia da dádiva de Marcel Mauss. O capítulo registra como o capitalismo informacional produz mudanças nas formas sociais de produção. Compartilhamento e colaboração possibilitam a construção de modos de organização solidários. Aqui formas colaborativas de produção são relacionadas principalmente aos modos autônomos de trabalho.

O quinto capítulo foca na produção colaborativa de softwares livres, como processo típico das relações entre trabalho e tecnologia na sociedade da informação. A combinação do código fonte aberta com licenças criativas pode fazer que os pro-

cessos de produção colaborativa não se interrompam com a apropriação privada dos seus produtos. Estes processos abertos viabilizam trabalho cooperativo e solidário.

O último capítulo fala das licenças de uso de informação e da inteligência coletiva no capitalismo pós-industrial. São destacadas a Free Documents License – FDL e o *Creative Commons* – CC. As formas imateriais e colaborativas da informação requerem novos enfoques do direito autoral como direito moral e não proprietário. A produção colaborativa pode se construir sob licenças para usar e recriar livremente produções anteriores.

É possível imaginar a dispensa da proteção legal do copyright, tornando idéias, softwares, músicas, imagens e textos livres e acessíveis a todos. A redução do controle político e econômico não visa apenas facilitar o acesso aos bens, mas também liberar inovação e desenvolvimento econômico. As licenças criativas de uso da informação constituem poderoso agente de mudança social e econômica, pois advertem para a inadequação dos sistemas de copyright e de patentes na sociedade da informação.

O livro repete a exaustão alguns conceitos – sociedade da informação em primeiro lugar. A sociedade da informação se diferencia das outras sociedades do conhecimento, particularmente pela centralidade da informação nos processos sociais e nas relações econômicas. A sociedade da informação é bem mais do que uma política de estados pós-nacionais e nacionais, sendo um conceito que aparece em autores como André Gorz, Antonio Negri e Manuel Castells para designar este tempo de capitalismo pós-industrial.

A partir das discussões vai-se desenvolvendo o conceito de produção colaborativa. Este conceito parte do trabalho imaterial e da cooperação no trabalho para produzir um contraponto pós-industrial à linha de montagem da indústria moderna. A produção de softwares livres é exemplar deste processo, em que o compartilhamento intersubjetivo cria vínculos e solidariedade. A cooperação parece contribuir mais do que a competição para a inovação produtiva.

Florianópolis, 18 de junho de 2008.

Clóvis Ricardo Montenegro de Lima

“CREATIVE COMMONS” E PRODUÇÃO CULTURAL COLABORATIVA NO BRASIL

INTRODUÇÃO

A Sociedade da Informação vê surgirem formas colaborativas de produção de bens culturais, de conhecimento e de informação a partir das tecnologias digitais de informação e comunicação. Software livre, um dos casos bem-sucedidos desse modelo colaborativo, acabou por servir de exemplo para que bens culturais, conhecimento e informação também caminhem para as formas abertas.

Assim como aconteceu com o software, enquanto o direito autoral aplicável permanece intacto, ou se torna ainda mais severo na indústria cultural remanescente, uma forma paralela fundada na idéia de *copyleft* é desenvolvida. As estruturas abertas dependem da micro-política dos desejos, ou seja, de “micro-atores” que dedicam seu tempo livre para a iniciativa e usam suas prerrogativas de autores para exigir que seus trabalhos permaneçam abertos.

O licenciamento *Creative Commons* surge sem a intervenção estatal ou a mudança do arcabouço jurídico-normativo. Trata-se de um uso da própria idéia e conceitos do direito autoral para modificar sua estrutura caso a caso, gerando autorizações caracterizadas pelo termo “copyleft”. A idéia é permitir a criação de coletividades de obras culturais publicamente acessíveis, incrementando o domínio público e materializando as promessas da internet e das tecnologias digitais de maximizarem o potencial criativo humano.

A sociedade está desenvolvendo formas inovadoras de reproduzir e disseminar conhecimento e informação. A finalidade do *Creative Commons* é simplificar para os criadores o processo de expressar a sua concessão de uso. O *Creative Commons* demarca uma esfera de conteúdos que podem ser usados, de forma fácil e segura, como base para o trabalho e para outras obras.

A batalha deflagrada na internet sobre direitos autorais ganhou grande visibilidade com os arquivos e o compartilhamento de música. É uma das primeiras aplicações do conceito inovador de compartilhamento instantâneo, através de redes de compartilhamento gratuita de arquivos baseados em sistemas P2P na internet. Estes sistemas de compartilhamento aumentam a demanda por alargamento da banda digital e também por regulação na rede.

Atualmente o compartilhamento dos arquivos pessoais funciona como modo fácil e rápido de acesso a vasta gama de conteúdos. Pode ser que não continue sendo daqui a dez ou quinze anos. A maioria da população mundial ainda não possui acesso à internet, principalmente nos países em desenvolvimento. Contudo, conforme aconteceu com o telefone, o rádio e a TV, a internet sempre conectada será cada vez mais acessível para milhões ou bilhões de pessoas. Os modos atuais de reprodução, difusão e acesso de conteúdos são transitórios.

As políticas públicas culturais não devem estabelecer políticas para internet com base no caminho que ela indica neste momento, isto é, a questão não é como a legislação pode regular o compartilhamento, mas sim de que legislação se precisa quando a rede se tornar uma realidade na qual todas as máquinas com eletricidade estarão essencialmente na Internet. Nesta era digital será cada vez mais fácil se conectar a provedores de acesso gratuito ao conteúdo em tempo real – como rádios de Internet, que envia conteúdo por streaming quando o usuário solicita ou autoriza.

O ponto crítico é: quando for extremamente fácil para a maioria das pessoas se conectar aos provedores de conteúdo, será mais fácil acessar conteúdo do que armazenar nos dispositivos disponíveis para executar conteúdo (no caso da música, para tocar a música). Será mais fácil, em outras palavras, aces-

sar um serviço do que administrar um banco de dados, como se tornam todas as atuais tecnologias de compartilhamento P2P, como o Emule e os pioneiros Napster e Kaaza. Uma nova camada de interfaces pode aparecer.

A elaboração de cenários futuros permite uma análise do presente: é um equívoco estabelecer políticas para os problemas do compartilhamento de arquivos à luz de uma tecnologia transitória. A questão não é como regular a Internet para eliminar as redes P2P. A questão deve ser como assegurar as condições de possibilidade da criação e da recriação artística e cultural durante a transição entre a indústria cultural do século XX e as formações sócio-técnicas do século XXI.

CONVERGÊNCIA TECNOLÓGICA E PRODUÇÃO COLABORATIVA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Desde o final do século XX ocorrem globalmente mudanças históricas, que desmantelam as configurações sociais e os processos de produção que marcam a Modernidade. As principais características da sociedade capitalista industrial perdem força com a flexibilização globalizada das formas de organização econômica e social. Castells (2001) observa que cada modo de desenvolvimento é definido pelo elemento determinante dos níveis de produtividade no processo de produção, que na Sociedade da Informação estas fontes se encontram na tecnologia de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação de signos.

Uma das contribuições mais relevantes da Internet é permitir que qualquer indivíduo conectado venha a ser produtor, mediador e usuário. O alcance dos conteúdos é universal, resguardadas as barreiras lingüísticas e tecnológicas dos processos de produção, disseminação e uso. É por meio da operação em redes de conteúdos que a sociedade atual se move para a Sociedade da Informação. A internet inclui pessoas não somente como receptores passivos, mas também como agentes ativos e determinantes, livres para escolherem o conteúdo, interagirem com ele, independentemente do espaço e do tempo em que se localizam. (MIRANDA, 2000).

A construção da Sociedade da Informação se dá em ritmo acelerado e atinge níveis díspares nas diferentes sociedades. Werthein (2000) aponta que as desigualdades de renda e de desenvolvimento se reproduzem na Sociedade da Informação. Enquanto no mundo industrializado a informatização dos processos sociais tem que incorporar segmentos sociais e minorias excluídas, na grande maioria dos países em desenvolvimento, vastos setores engrossam a fatia dos que estão longe de poder se integrar. Este fato constitui um desafio ético para a construção da Sociedade da Informação.

As tecnologias e as relações de produção difundem-se por todas as estruturas sociais, penetrando nas relações de poder e nas experiências, podendo induzir e gerar mudanças. O modo de desenvolvimento modela todas as esferas de comportamento social, inclusive a comunicação de signos. Há íntima conexão entre cultura e forças produtivas. Castells (2001) afirma que se pode esperar novas formas históricas de interação, controle e ação social.

A formação de redes sociais ganha novo vigor atualmente, transformando-se em redes descentralizadas potencializadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação. As redes têm vantagens extraordinárias como ferramentas de organização em virtude da flexibilidade e adaptabilidade que lhes são inerentes, características essenciais para se sobreviver e prosperar no ambiente em rápida mutação, como é o caso nas sociedades atuais (CASTELLS, 2001).

A convergência tecnológica vem suprimindo os limites entre os meios de comunicação. A tecnologia digital torna possível o uso de linguagem comum: tudo pode ser transformado em dígitos e distribuído por fi os telefônicos, fi bras óticas e satélites ou ainda por via de um meio físico de gravação, como disco magnético, CD ou pen-drive. A digitalização torna o conteúdo totalmente plástico, isto é, qualquer mensagem, som ou imagem pode ser editada.

As tecnologias digitais possibilitam novas formas de gravação, armazenamento e distribuição dos textos, sons e imagens. Esta oferta de recursos viabiliza o acesso de mais pessoas aos modos inovadores de produção, criação e registro de bens cul-

turais, conhecimento e informação. Criar e registrar usando recursos digitais tornou-se relativamente simples e comum. A partir das tecnologias digitais muitos softwares são criados para possibilitar a construção e reconstrução de texto, som e imagem.

As tecnologias digitais viabilizam novas relações sociais de produção. Os softwares livres operam por lógica de uso que criam dinâmicas particulares de produção e regras próprias de circulação de produtos, bem como muda o comportamento em relação aos meios. A grande inovação está na estrutura de divisão do trabalho em uma rede aberta e as licenças públicas e criativas funcionam como mecanismos que a protege e expande.

Prado et al. (2005) enfatiza dois aspectos da dimensão dinâmica do software livre: 1. desenvolvimento colaborativo e relação de utilização ativa que pressupõe aprendizado; 2. resignificação e refundação das relações de trabalho sob outros mecanismos de motivação que apontam para uma outra ecologia do virtual. Destaca ainda, dentro do desenvolvimento colaborativo e da relação ativa de uso, a dimensão comunicativa dos fóruns e canais criados para essa comunicação e, conseqüentemente, para a produção.

As relações sociais de colaboração entre produtores e usuários são horizontais, diferindo das relações entre produtores e consumidores da industrial cultural. As relações são constituídas a partir da comunicação entre pessoas e do compartilhamento simbólico, que criam vínculos e possibilitam a solidariedade. As redes horizontais de produção colaborativa não são prisioneiras dos valores de troca dos seus produtos. As redes horizontais de produção são processos sociais criativos.

Habermas (2005) afirma que a linguagem opera como meio para criar vínculos e solidariedades, quando os mundos da vida e do trabalho não têm mais este poder. O que para a utopia da sociedade do trabalho era pressuposto ou condição agora se converte em tema. O acento utópico desloca-se do trabalho para a comunicação. O abandono dos conteúdos utópicos da sociedade do trabalho não acaba, de modo algum, a dimensão utópica da consciência da história e do conflito político.

O conteúdo utópico da sociedade da comunicação se reduz aos aspectos formais da intersubjetividade intacta. A expressão lingüística ideal ainda engana tanto quanto sugere uma forma concreta de vida. O que se deixa discernir normativamente são condições necessárias, embora reais, para uma práxis comunicativa cotidiana e para processos de formação discursiva da vontade, as quais criam condições para os próprios participantes realizarem possibilidades concretas de uma vida melhor e menos ameaçada. É necessário remover a ilusão metodológica de uma totalidade concreta de possibilidades futuras de vida. (HABERMAS, 2005)

Habermas (2005), citando Offe, aponta três arenas políticas. Na primeira, facilmente reconhecível, elites políticas levam a termo suas resoluções de dentro do aparelho estatal. Na segunda, grupos anônimos e atores coletivos influem uns sobre os outros, formam coalizões, controlam o acesso aos meios de produção e de comunicação e demarcam o campo para a tematização e resolução das questões políticas. Na terceira arena, os fluxos de comunicação determinam a forma da cultura política e com referência nas estruturas sociais rivalizam em torno do que Gramsci chamou de “hegemonia cultural”.

Habermas (2005) afirma que quem quiser redirecionar forças em favor da solidariedade deve mobilizar a arena inferior ante as duas de cima. Nessa arena não se luta diretamente por dinheiro ou poder, mas por definições. Trata-se da integridade e da autonomia de estilos de vida, como, por exemplo, a defesa de sub-culturas tradicionalmente estabelecidas ou a transformação da gramática de formas de vida. Exemplos de um oferecem os movimentos regionais e, de outro, os movimentos feministas e ecologistas. Essas lutas permanecem quase sempre latentes e têm lugar nos micro-domínios da comunicação cotidiana.

Em tais arenas podem constituir-se esferas públicas autônomas, segundo Habermas (2005), que podem entrar em comunicação umas com as outras tão logo o seu potencial é aproveitado para a auto-organização e para o uso auto-organizado dos meios de comunicação. As esferas públicas autônomas têm de alcançar a combinação de poder e auto-limitação inteligente que poderia tornar os mecanismos de auto-regulação do Esta-

do e da economia suficientemente sensíveis diante dos resultados orientados afins da formação radicalmente democrática de vontade.

Em suas notas para fundamentação da ética da discussão, Habermas (1989) faz considerações para defender a abordagem cognitiva, e responder em que sentido e de que maneira podem ser fundamentados os mandamentos e normas morais. As interações comunicativas são aquelas nas quais as pessoas envolvidas se põem de acordo para coordenarem seus planos de ação, o acordo alcançado em cada caso medindo-se pelo reconhecimento intersubjetivo de pretensões de validade.

Na ética da discussão a norma só deve pretender validade quando todos os que possam ser concernidos por ela cheguem ou possam chegar, enquanto participantes de uma discussão prática, a um acordo quanto a validade dessa norma. A regra de argumentação possibilita o acordo em discussões práticas sempre que as matérias possam ser regradas no interesse igual de todos os concernidos.

As argumentações aparecem como processo de entendimento mútuo que são regulados de tal maneira que proponentes e oponentes possam, em hipótese, e liberados da pressão da ação e da experiência, examinar as pretensões de validade que se tornaram problemáticas. Nesse plano estão pressupostos pragmáticos de uma forma especial de interação: a busca cooperativa da “verdade”, organizada como uma competição.

A discussão argumentativa apresenta-se, finalmente, como processo de comunicação que, em relação com o objetivo de um acordo racionalmente motivado, tem que satisfazer a condições inverossímeis. Na discussão argumentativa mostram-se estruturas de uma situação de fala que está particularmente imunizada contra a repressão e a desigualdade: ela apresenta-se como uma forma de comunicação suficientemente aproximada de condições ideais. A ética da discussão vem ao encontro dessa concepção construtivista da aprendizagem na medida em que compreende a formação discursiva da vontade como forma de reflexão do agir comunicativo.

LICENÇAS CRIATIVAS PARA PRODUÇÃO CULTURAL COLABORATIVA

Nos últimos anos o Brasil assume um papel de destaque no contexto internacional de produção e uso dos softwares livres. Além disto, o Governo Federal se posiciona publicamente em defesa da adoção de softwares livres em suas organizações e iniciativas. A repercussão desta posição no exterior é tal que a revista Wired, das mais importantes entre as que focam novas tecnologias, retrata o país como uma “Nação Open Source” (WIRED, 11 nov., 2004).

Atualmente, iniciativas do Governo Federal pretendem adotar o uso de softwares livres em larga escala: PC conectado, que trata de financiamento subsidiado para computadores com preços menores do que 1500 reais, e laptop de 100 dólares, que está sendo estudado pelo Ministério da Educação em parceria com o Massachusetts Institute of Technology – MIT para ser distribuído para alunos das escolas públicas, e os Pontos de Cultura do programa Cultura Viva do Ministério da Cultura.

Apesar de toda a publicidade gerada, entretanto, o posicionamento de forte apoio ao software livre tem sido muito mais presente em fóruns e eventos públicos do que em ações governamentais efetivas. Quando se trata de profunda mudança de paradigma, como é o caso de, nos órgãos públicos, sair do uso cotidiano de um sistema operacional proprietário para um Software Livre e de Código Aberto, a inércia e resistência a estas migrações são ainda maiores.

Todavia, o sucesso na implementação de softwares livres pode ser observado em iniciativas locais. Há uma série de diferentes iniciativas de implementação de tele-centros, que disponibilizam o uso de softwares livres. A experiência de maior repercussão são os tele-centros na cidade de São Paulo, que em 2004 tinha meio milhão de usuários registrados em mais de 100 tele-centros em todas as áreas da cidade. Além disto, cabe mencionar a existência de 600 Pontos de Cultura no Brasil, que usam softwares livres.

Existe atualmente uma infinidade de iniciativas de produção colaborativa em todo mundo, todos fundados em estruturas abertas como a do software livre, onde qualquer interessado

pode participar. Isso denota uma nova forma de organização produtiva e fundam organizações que se opõem aos conceitos de empresa e mercado. Inspiradas no software livre GNU/Linux, as formas de produção colaborativas criam novos modos de organização social e econômica, com impacto profundo nas formas de produção e organização do conhecimento, da informação e dos bens culturais.

Um dos mais importantes exemplos no Brasil de produção de música coletiva colaborativa é o Re:combo, onde artistas dedicam seu tempo “livre” para desenvolver colagens musicais e produções coletivas através da web, sem esperar remuneração ou direitos autorais em troca, mas apenas para “poder participar de um modelo colaborativo de música e por incentivos que não guardam relação direta com benefícios econômicos, mas sim com interesses sociais e individuais” (TORVALDS; DIAMOND, 2001).

É por causa desses interesses “não-capitalistas” que pessoas em todo o mundo decidem dedicar parte substancial de seu tempo para, por exemplo, redigir ou aprimorar um verbete da *Wikipédia*. Muitos fazem isso porque consideram esta atividade divertida, outros o fazem porque acreditam estar retribuindo conhecimento a sociedade, e outros ainda porque querem se sentir parte de uma iniciativa global que pode beneficiar diretamente centenas de milhares de pessoas, senão a humanidade como um todo (LEMOS, 2005).

Os coletivos virtuais não pressupõem autoralidade específica, hierarquia de funções, centralidade administrativa ou metas únicas em suas atividades artísticas. As tecnologias digitais mudam o conceito de produção coletiva. Os coletivos virtuais se diferenciam dos grupos convencionais por se articularem com limites poucos definidos e muito receptivos a novas adesões. Assim, a entrada e a saída dos participantes é um procedimento extremamente simples e de baixo custo. Cada participante tem a possibilidade de preservar suas singularidades: não é preciso abrir mão da “identidade” e do gosto pessoal para participar da produção. Os integrantes produzem obras em parcerias que podem ser virtualmente realizadas.

A Internet está colocando problemas legais sem paralelos no mundo real. Há muitas perguntas sobre a regulamentação da Internet para as quais são difíceis as respostas – muitas delas vão depender de como será a “vida” no ciberespaço. Portanto, faz-se necessária extrema criatividade para decidir como arquitetar o ciberespaço e refletir valores que considerados importantes pela sociedade: a Internet torna necessário construir novos modos de lidar com os conflitos sociais e políticos.

A Internet modifica certos conceitos de propriedade intelectual – atingindo conceitos éticos e morais tradicionais e dando origem a uma nova cultura baseada na “liberdade de informação”. Isto faz com que muitos especialistas discutam a sobrevivência do copyright. O professor da Universidade de Stanford, Lawrence Lessig (1999), afirma que “a nova arquitetura da Internet está sendo traçada por empresas norte-americanas com a ajuda silenciosa e protecionista do governo dos Estados Unidos” – em prejuízo do usuário comum e de outros países, como o Brasil.

Lessig (2005) alerta para decisões e ações do governo norte-americano, pressionado pelo lobby do comércio: eles tem legislado sobre as leis de software, baseado no *Digital Millennium Copyright Act*¹, tornando as regras de direitos autorais e patentes muito mais duras do que no mundo real, além de não coibir a invasão de privacidade. Esta regulamentação traz três grandes grupos de riscos para a sociedade: em primeiro lugar, estão criminalizando defensores do código livre – muitas vezes chamados de *hackers* pelo governo norte-americano - contrários ao uso de direitos autorais em softwares; em segundo, a não regulamentação sobre privacidade no ciberespaço facilita

1. O DMCA é um texto normativo adotado nos EUA em 1998, com o objetivo de modificar o regime de proteção à propriedade intelectual, mais especificamente os direitos autorais, no sentido de combater a facilidade de cópia, circulação e, conseqüentemente, de violação de direitos autorais, trazida pela conjugação da tecnologia digital com a internet. As disposições do DMCA ampliaram de forma significativa os tradicionais limites do direito autoral, tais como forjados no século XIX – como por exemplo, criminalizou quaisquer iniciativas que tivessem por objetivo violar mecanismos técnicos de proteção a propriedade intelectual, isto é, bens intelectuais. Outro aspecto importante do DMCA é a necessidade de responsabilização de terceiros pela violação de direitos autorais na internet, como provedores de serviço de acesso (PSAs) e provedores de serviços on-line (PSOs). Ver detalhes na obra de Ronaldo Lemos, 2005.

o uso de tecnologias que tornam vulnerável a vida privada do internauta; e por último, no futuro, ficará mais difícil para que outros países, como o Brasil, desenvolvam programas na Internet sem ter de prestar contas aos Estados Unidos².

Em relação ao paradigma do MP3 na Internet, Lessig explica que o problema dessa tecnologia é que ela não dá ao proprietário dos direitos autorais um controle suficiente. É por isso que a indústria da música está trabalhando para transformar o MP3 em uma tecnologia na qual possam ter controle sobre o uso que as pessoas fazem de música. O modo mais apropriado do governo intervir é garantir os direitos individuais (direito moral do autor) e transferir esses direitos para o mundo on-line, para que se tenha um sistema de proteção no ciberespaço semelhante ao do mundo real.

Cabe discutir o estatuto jurídico desta formas colaborativas de produção, ou ainda, como podemos fundamentá-la juridicamente e administrá-la. Uma das repostas a esta questão é a iniciativa concebida por Lessig e atualmente sediada na Universidade de Standford: o modelo *Creative Commons* – CC. Ele tem por finalidade desenvolver licenças públicas, isto é, licenças que possam ser utilizadas por qualquer indivíduo ou entidade, para que seus trabalhos possam ser disponibilizados em formas abertas.

Lessig (2004) inventou este “passaporte virtual” para o usuário da Internet em uma rede paralela: visando criar alternativa para o meio termo legal entre “todos os direitos reservados” dos contratos de direito autorais tradicionais e o domínio público, ele lançou a licença *Creative Commons*, onde os artistas e autores podem escolher como e quanto deseja autorizar uso e criação de sua obra para o público ao disponibilizar sua obra.

Lessig exemplifica que se um artista quiser oferecer sua música para uso não-comercial, o sistema da *Creative Commons*

2. É importante destacar que, dado o caráter global da internet, o Brasil enfrenta questões semelhantes na internet, mas ainda não adotou nenhuma disposição legal específica regulamentando a responsabilidade de terceiros (conforme prevê o DMCA) pela violação de direitos autorais na Rede. Entretanto, segundo Lemos (2005) o DMCA exerce influência retórica imensa sobre a interpretação do projeto brasileiro proposto pela OAB em 1999, ou mesmo sobre praticantes do direito no Brasil quanto à resposta a essas perguntas.

expressará essa intenção de uma maneira “legível a computadores”: “Os equipamentos serão capazes de identificar e entender os termos do licenciamento do autor, facilitando a busca e o compartilhamento de trabalhos entre os internautas”. (LESSIG, Disponível em: <www.creativecommons.org> Acesso: 12 out. 2003). A iniciativa é aberta a qualquer produtor cultural interessado. O *Creative Commons* licencia o “pode tudo”, mas se o artista preferir alguns direitos serão reservados:

No momento, dou a ele (artista) a chance de experimentar. Ver se ajuda a divulgar e vender sua música e encorajar outras inovações criativas em torno da obra. Se a experiência for ruim, vá tentar alguma outra coisa. Não deve haver uma ideologia que pregue um único modo de produzir e distribuir música e que quem se desviar disso passe a ser um criminoso. (LESSIG In: Folha de São Paulo, 03 jun.2004, p. E1)

A idéia é criar uma rede de artistas e autores, além de outros criadores de conteúdo, que podem compartilhar seus trabalhos pela Internet sem violar leis de direitos autorais. A novidade, segundo informações no site da entidade <www.creativecommons.org>, visa afrouxar as barreiras jurídicas em relação à criatividade, unindo novos conceitos de tecnologia e regras: “Nossas ferramentas facilitarão a vida dos artistas e autores que desejam colocar parte ou todo o material de sua autoria aberto ao público”, disse Lessig. (Disponível em: <www.creativecommons.org>. Acesso: 12 out.2003)

Esse modelo aplica-se a qualquer obra: como regra geral, presume-se que, para se utilizar uma música, um filme, uma foto, um texto ou quaisquer outras obras, é necessário pedir autorização prévia, porque “todos os direitos estão reservados”. Como consequência disso, os custos de transação envolvidos na obtenção dessa autorização prévia restringem de forma brutal a quantidade de bens culturais que uma determinada sociedade tem disponível para acesso em um determinado tempo.

Cabe destacar que existe um grande número de autores, detentores de direitos e criadores em geral que simplesmente não

se importa que outras pessoas tenham acesso às suas obras. Há músicos, produtores de vídeo ou escritores que querem que as pessoas tenham acesso às suas obras, ou, eventualmente, que outras pessoas dêem continuidade ao seu trabalho, seja reinterpretando, seja reconstruindo ou recriando.

A escolha voluntária dos indivíduos e criadores tornam o conteúdo disponível. A iniciativa tem como finalidade principal discutir e pedir ajuda a legisladores para construir o domínio público das obras. A proposta de Lessig é mobilizar produtores e consumidores de conteúdo para construir este domínio público e, através de seu trabalho, demonstrar a importância do domínio público para outras manifestações artísticas. (LESSIG, 2005)

O CC – de acordo com informação na sua site – não luta contra o “copyright”, onde todos os direitos são reservados, mas sim os complementa. As leis atuais de reprodução e difusão de bens culturais, do conhecimento e da informação foram escritas há séculos, aplicadas a outros tipos de tecnologia. O mundo digital possui demanda latente por normas flexíveis, com liberdades diferentes, expressa de forma tal que pessoas possam utilizá-las com facilidade, sem a mediação da indústria ou de advogados.

O *Creative Commons* vem sendo adaptado no Brasil por grupos de especialistas da Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getúlio Vargas desde 2003³. Em 2004 o governo brasileiro anunciou oficialmente seu apoio à iniciativa, que se tornou uma mobilização global com a participação de mais de 30 países, tais como EUA, Brasil, Alemanha, França, Itália, Croácia, Inglaterra, África do Sul. Em meados de 2005 mais de 15 milhões de obras encontravam-se licenciadas no *Creative Commons*, incluindo trabalhos acadêmicos, filmes, músicas, e livros.

3. Em relação à difusão da música através da Internet, o ECAD vem se esforçando para tentar impedir a disseminação da idéia de que o pagamento de direitos esteja ultrapassado no momento em que a licença *Creative Commons* adotou a idéia do “copyleft” contra o “copyright”, de liberdade autoral versus direito autoral. O escritório centralizador da arrecadação no Brasil anunciou uma ofensiva de cobrança de direitos em ambientes como a Internet e nos toques de campanha de telefones celulares (ringtones) em junho de 2004. De acordo com Glória Braga, superintendente do ECAD, o valor cobrado deve ser 5% em cima do preço do download, seja qual for o preço cobrado pelo site ou operadora de celular. (Folha S. Paulo, 18 de jun. 2004, p. E6)

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

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

Não estamos de acordo, contudo, com o enunciado de Lemos de que o uso da licença criativa se reduz a uma “estratégia econômica”:

Permitir a distribuição de uma canção através de uma licença do Creative Commons é a melhor forma de maximizar as receitas provenientes de cada um desses produtos. Quanto mais ouvido e conhecido um artista, maior o consumo de produtos relacionados a ele, nos mais diversos âmbitos. (2005, p. 268-269)

A licença criativa não é apenas uma forma opcional de investimento mercadológico. Não se trata de “inundar rapidamente o universo digital com conteúdo cultural do país”, mas de construir outras relações sociais e tecnológicas para produção, disseminação e uso de bens culturais e simbólicos. É, como observou Prado et al. (2005), uma questão de processo criativo e não de produtos para troca. Além disto, parece ser precipitado afirmar que, como diz Lemos (2005, p. 268), a inovação cultural das tecnologias digitais “trata-se de uma oportunidade efêmera”, que só existe “enquanto a captura das novas mídias ainda não é completa”.

Lessig (2005) defende que os governos devem ter a preocupação de garantir um ambiente competitivo e aquecido na Internet, e não devem permitir que empresas tenham controle do conteúdo ou das aplicações utilizadas na rede. A lei de prote-

ção intelectual tem sido sempre a tentativa de equilíbrio entre a oferta de proteção aos detentores de direitos autorais e a garantia de alguns direitos de uso para os consumidores comuns.

Antes do surgimento da internet, da tecnologia digital e de modelos como o *Creative Commons*, não havia meios para que esses autores pudessem indicar à sociedade que eles simplesmente não se importam com a divulgação de suas obras. Um modelo de licenciamento como este cria meios para que autores, criadores e outros detentores de direitos possam indicar a todos seus interesses e relação ao uso de duas obras, através da opção por uma licença específica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As formas colaborativas de produção, particularmente aquelas que usam a Internet, requerem novos enfoques da propriedade intelectual e do direito autoral. A produção colaborativa se constrói sobre a “licença de uso” para usar e recriar livremente produções anteriores, sem autorização prévia específica. Funda-se assim novo modo de produção cultural que rompe com as formas tradicionais de organização das forças produtivas em bases empresariais ou mercantis, mas relacionadas com o modo colaborativo.

As formas de produção cultural colaborativa implicam na interação dialógica entre pessoas. As novas tecnologias de informação e comunicação potencializam e intensificam as relações sociais entre produtores e usuários de bens culturais. A solidariedade produz e resulta da ação comunicativa. Os processos criadores e a cultura de uso estão assim profundamente vinculados a esta solidariedade, que se contrapõe à mediação do dinheiro ou do poder.

No contexto colaborativo, a propriedade intelectual de quaisquer dos produtos “intermediários” impede a continuidade do processo criador, e não apenas a sua apropriação universal por consumidores. As licenças criativas correspondem à demarcação da autoria, mas não reproduz a forma de “caixa preta” das mercadorias capitalistas. As licenças criativas convi-

dam a participação no processo, e não a escolha entre produtos no supermercado de bens culturais.

O *Creative Commons* é uma iniciativa de licença criativa e pública. A discussão continua em aberto. A produção, o compartilhamento e o uso de bens culturais dependem destas soluções, de licenças abertas para a criatividade coletiva e publicamente acessíveis. Estas licenças incrementam o “domínio público” dos bens culturais e concretizam as promessas das novas tecnologias de informação e comunicação de maximizarem o potencial criativo humano e das sociedades.

CÓDIGO ABERTO E PRODUÇÃO COLABORATIVA NOS PONTOS DE CULTURA

INTRODUÇÃO

Os Pontos de Cultura, que estão sendo criados em todo o país, fomentados pelo Ministério da Cultura -MinC, fazem parte das estratégias de ampliação do acesso às novas tecnologias de informação e comunicação. A formação de territórios conectados a plataformas tecnológicas, onde se produz, registra e compartilha diferentes formas de criação artística e cultural, amplia os espaços de inclusão digital e potencializa processos de inclusão e bem-estar social.

Desde o final do século XX ocorrem globalmente mudanças históricas, que desmantelam as configurações sociais e os processos de produção que marcam a Modernidade. As principais características da sociedade capitalista industrial perdem força com a flexibilização globalizada das formas de organização econômica e social. Castells (2001) observa que cada modo de desenvolvimento é definido pelo elemento determinante dos níveis de produtividade no processo de produção, que na sociedade da informação estas fontes se encontram na tecnologia de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação de signos.

Uma das contribuições mais relevantes da Internet é permitir que qualquer indivíduo conectado venha a ser produtor, mediador e usuário. O alcance dos conteúdos é universal, resguardadas as barreiras lingüísticas e tecnológicas dos processos de produção, disseminação e uso. É por meio da operação em

redes de conteúdos que a sociedade atual se move para a sociedade da informação. A internet inclui pessoas não somente como receptores passivos, mas também como agentes ativos e determinantes, livres para escolherem o conteúdo, interagirem com ele, independentemente do espaço e do tempo em que se localizam. (MIRANDA. 2000).

A construção da sociedade da informação se dá em ritmo acelerado e atinge níveis díspares nas diferentes sociedades. Werthein (2000) aponta que as desigualdades de renda e de desenvolvimento se reproduzem na sociedade da informação. Enquanto no mundo industrializado a informatização dos processos sociais tem que incorporar segmentos sociais e minorias excluídas, na grande maioria dos países em desenvolvimento, vastos setores engrossam a fatia dos que estão longe de poder se integrar. Este fato constitui um desafio ético para a construção da sociedade da informação.

As tecnologias e as relações de produção difundem-se por todas as estruturas sociais, penetrando nas relações de poder e nas experiências, podendo induzir e gerar mudanças. O modo de desenvolvimento modela todas as esferas de comportamento social, inclusive a comunicação de signos. Há íntima conexão entre cultura e forças produtivas. Castells (2001) afirma que se pode esperar novas formas históricas de interação, controle e ação social.

A formação de redes sociais ganha novo vigor atualmente, transformando-se em redes descentralizadas potencializadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação. As redes têm vantagens extraordinárias como ferramentas de organização em virtude da flexibilidade e adaptabilidade que lhes são inerentes, características essenciais para se sobreviver e prosperar no ambiente em rápida mutação, como é o caso nas sociedades atuais (CASTELLS. 2001).

Gonzalez de Gómez (2002) comenta que os padrões de infra-estrutura de informação produzem nas redes um primeiro plano de zoneamento discursivo, dentro do qual são facilitadas certas relações e ocorrências semânticas, enquanto outras são dificultadas. As conseqüências da escolha entre programas e sistema operacional da Microsoft ou softwares livres, como o

Linux, em uma grande de rede de comunicação são exemplos do caráter regulador dos padrões tecnológicos, que interferem como micropolíticas tácitas sobre os processos de informação e comunicação. A convergência tecnológica vem suprimindo os limites entre os meios de comunicação. A tecnologia digital torna possível o uso de linguagem comum: tudo pode ser transformado em dígitos e distribuído por fios telefônicos, fibras óticas e satélites ou ainda por via de um meio físico de gravação, como disco magnético, CD ou pen-drive. A digitalização torna o conteúdo totalmente plástico, isto é, qualquer mensagem, som ou imagem pode ser editada.

As tecnologias digitais possibilitam novas formas de gravação, armazenamento e distribuição dos textos, sons e imagens. Esta oferta de recursos viabiliza o acesso de mais pessoas aos modos inovadores de produção, criação e registro de bens culturais, conhecimento e informação. Criar e registrar usando recursos digitais sofisticados tornou-se relativamente simples e comum. A partir das tecnologias digitais muitos softwares são criados para possibilitar a construção e reconstrução de texto, som e imagem.

Atualmente no Brasil muitos órgãos governamentais e organizações da sociedade civil estão mobilizados nos processos de inclusão digital cognitiva, afetiva e social. Os Pontos de Cultura estão sendo criados a partir de ações do Ministério da Cultura, como parte do Programa “Cultura Viva”, e de organizações não-governamentais. Os Pontos têm a finalidade de ampliar e qualificar o processo de inclusão digital, através da criação e implementação de uma rede horizontal de articulação e disseminação de ações e vontades criadoras.

O Ministério da Cultura lança em 2003 um edital de seleção dos primeiros 100 Pontos de Cultura, para eleger projetos da sociedade civil e das comunidades locais, que desenvolvam alguma iniciativa de inclusão digital. A meta é chegar a mil unidades até o final de 2006. A proposta é implantar os Pontos principalmente em regiões com escassa oferta de ações e serviços culturais nos grandes centros urbanos e nos pequenos municípios. Em meados de 2006 são quase 600 Pontos de Cultura funcionando em todo o país.

As políticas públicas de inclusão digital cultural através dos Pontos de Cultura têm as seguintes finalidades formais: 1) tornar o acesso ao conteúdo musical mais fácil e promover a inclusão digital e cultural. 2) diminuir os custos de produção, licenciamento e difusão dos conteúdos musicais. 3) desenvolver o patrimônio cultural como produto para ser compartilhado. 4) preservar o patrimônio cultural do Brasil. 5) liberar produto cultural para domínio público em tempo real. 6) disseminar o patrimônio cultural. 7) licenciar coletivamente as obras para facilitar o acesso à informação. 8) apropriar efetivamente o direito das obras por artistas e criadores, excluindo mediadores e indústria cultural. 9) incluir as cenas musicais regionais e locais na internet. 10) criar pólos culturais através da formação e capacitação de pessoas para transmissão de informação e conhecimento. 11) valorizar a experiência local e ações pré-existentes, ampliando o repertório cultural das comunidades envolvidas, integrando e incentivando a produção e a criatividade local. (Disponível em: www.cultura.gov.br. Acesso: 01.08.2005)

A efetivação da “dimensão digital” implica que os grupos selecionados receberão kit multimídia: unidades de memória, interfaces, softwares livres e acesso à internet banda larga. Os kits são concebidos, adquiridos e implantados de modo que possam ser geridos de forma autônoma e autosustentável por estes grupos. A iniciativa dos Pontos de Cultura destaca o potencial das novas tecnologias como dispositivos articuladores e organizadores da sociedade, entrelaçando experiências, saberes e informações.

A implantação dos kits multimídia visa interligar ações locais para promover: 1) a interatividade em textos, sons e imagens através de rádios livres e TVs comunitárias; 2) a criação de estúdio multimídia em software livre; 3) uso pleno da internet; 4) criação de estúdios livres com apropriação da tecnologia e dos meios de produção, autonomia, “desperiferização” das periferias e articulação em rede. (Disponível em: http://www.cultura.gov.br/programas_e_acoes/cultura_viva/index.php. Acesso:10.08.2005)

Todo o conteúdo produzido nos Pontos de Cultura converge para ser compartilhado através da Internet em redes descen-

tralizadas ponto-aponto. Os Pontos de Cultura incluem a implantação da licença *Creative Commons*. O *Creative Commons* (www.creativecommons.org) é uma organização virtual de produtores de conteúdos, criada por Lawrence Lessig, que está sendo adaptada por especialistas e consultores para a realidade do Brasil. O *Creative Commons* flexibiliza o direito autoral: possibilita a cópia, a distribuição e a modificação das obras por terceiros, sob condições determinadas pelo próprio autor.

Os Pontos de Cultura são nós de redes solidárias de produção e consumo de signos e bens culturais, conhecimento e informação, expressando potência de inclusão digital e bem-estar social. A produção, registro e compartilhamento de conteúdos artísticos e culturais nos Pontos de Cultura são formas atuais de produção e fluxo da informação, rompendo com modelos tradicionais de mediação da indústria cultural.

ACESSO LIVRE E CÓDIGO ABERTO NOS PONTOS DE CULTURA

Nos últimos anos o Brasil assume um papel de destaque no contexto internacional de produção e uso dos softwares livres. Além disto, o Governo Federal se posiciona publicamente em defesa da adoção de softwares livres em suas organizações e iniciativas. A repercussão desta posição no exterior é tal que a revista *Wired*, das mais importantes entre as que focam novas tecnologias, retrata o país como uma “Nação Open Source” (*WIRED*. 11 dez. 2004).

Atualmente, duas grandes iniciativas do Governo Federal pretendem adotar o uso de softwares livres em larga escala: PC conectado, que trata de financiamento subsidiado para computadores com preços menores do que 1500 reais, e laptop de 100 dólares, que está sendo estudado pelo Ministério da Educação em parceria com o Massachusetts Institute of Technology – MIT para ser distribuído para alunos das escolas públicas.

Apesar de toda a publicidade gerada, entretanto, o posicionamento de forte apoio ao software livre tem sido muito mais presente em fóruns e eventos públicos do que em ações governamentais efetivas. Quando a mudança trata de profunda mu-

dança de paradigma, como é o caso de sair do uso cotidiano de um sistema operacional proprietário para um Software Livre e de Código Aberto, a inércia e resistência a estas migrações são ainda maiores.

Todavia, o sucesso na implementação de softwares livres pode ser observado em iniciativas locais. Há uma série de diferentes iniciativas de implementação de tele-centros, que disponibilizam o uso de softwares livres. A experiência de maior repercussão são os tele-centros na cidade de São Paulo, que em 2004 tinha meio milhão de usuários registrados em mais de 100 tele-centros em todas as áreas da cidade.

Cabe destacar neste processo os Pontos de Cultura, parte do programa Cultura Viva do Ministério da Cultura, que vem se desenvolvendo de maneira mais aproximada a uma estratégia sustentável no longo prazo, contando com apoio efetivo das comunidades envolvidas não só com software livre, mas com todo um novo paradigma de produção cultural livre e coletiva.

Os Pontos de Cultura são uma possibilidade de materializar idéias e conceitos de movimentos culturais locais em escala nacional, e de catalisar grande grupo de atores sociais de origens distintas, vindos de diferentes coletivos que de alguma forma trabalhavam em busca de fins similares.

Alguns deles possuem experiência prévia com coletivos, ação e colaboração em rede. Outros não possuem, mas todos interagem e ampliam as redes de formas colaborativas de produção. No início da implantação dos Pontos de Cultura foi criada uma lista de discussão chamada “Articuladores”, que serviu como ambiente de “brainstorm” constante para pessoas de diferentes regiões do país que queriam participar do processo de implantação e para atender a demanda por ferramentas de colaboração para agregar as conversas destes “grupelhos” culturais.

Logo após, um ambiente “wiki”[1] foi criado, para consolidar o que é discutido através daquela lista. Nestes dois ambientes foi gerada grande parte da iniciativa dos Pontos de Cultura, desde o desenho estrutural até especificações técnicas do hardware e software que são usados, de princípios gerais de gestão até qual seriam as ferramentas de conversação pela internet.

A sociedade apropriou-se esta iniciativa e a reescreveu. A princípio a idéia era muito direcionada à divulgação cultural: “levar cultura para a periferia”. A ação dos articuladores inverteu a lógica. Cada ponta passou a ser um elo produtor de cultura e de informação, em vez de mera audiência. Todo esse processo de reestruturação aconteceu sem plano centralizado. Não havia sequer burocracia e normas definindo quem eram as pessoas que podem participar. A lista de discussão e o wiki possibilitaram que qualquer pessoa que se interessasse pela iniciativa pudesse entrar e participar.

O grupo tornou-se uma mistura de pessoas que pouco ou nunca se encontravam pessoalmente, e mesmo nessa dinâmica caótica a produção era intensa, baseada em princípios de igualdade de voz e ampla liberdade de opinião. Muitas pessoas que fizeram parte desse grupo tinham uma história de participação em outros movimentos, coletivos e iniciativas relacionados a arte, cultura, comunicação e tecnologia. A discussão aberta e continuada da inovação coletiva facilitou o entendimento e a solução de conflitos.

A lista de discussão, que existe desde 2003, tem uma média de 15 mensagens por dia. Muitos debates são gerados por e-mail e consolidados no ambiente “wiki”. A iniciativa tornou-se cada vez mais dinâmico e mais pessoas entraram para participar. Muitos buscam concretizar a proposta que permite a reprodução em larga escala de ambiente de comunicação e de informação ideais e de uma forma colaborativa de produção. Isto só havia sido experimentado por aquelas pessoas em pequenos grupos, longe da estrutura estatal. Especulou-se sobre a criação de HackLabs descentralizados mas coordenados, que também contemplam produção de meios de comunicação e informação e MetaReciclagem -reapropriação de hardware.

Todo o trabalho na lista e no “wiki”, após algum tempo gerou uma proposta de Bases de Apoio à Cultura -BAC. As BAC seriam grandes centros de produção, distribuição e exibição de conhecimento livre e formação de teóricos sob perspectiva de produção coletiva e horizontal. A proposta foi enviada ao Ministério da Cultura, porém nunca chegou a ser executada. A idéia de construir grandes centros nas grandes capitais brasileiras foi

considerada muito cara e demandaria enorme infra-estrutura de equipamentos, segurança e pessoal técnico especializado. Felizmente a energia que resultou nas BAC continuou no ar.

Outra iniciativa toma o lugar das BAC dentro do Ministério da Cultura. Esta nova idéia quer criar uma rede descentralizada de criadores e produtores culturais, compartilhando experiências dos diferentes contextos, e foi denominado Pontos de Cultura (em alusão ao “do-in antropológico”, que o Ministro da Cultural Gilberto Gil sugeriu na sua posse).

A maioria das pessoas que pensou as BAC ficou satisfeita por participar dos Pontos de Cultura. Eles querem ver a iniciativa funcionando, com pontos de cultura organizados em rede, autônomos e sustentáveis, distribuídos pela nação, colaborando e compartilhando sua produção cultural livre. Uma das mais importantes características dessa iniciativa é perspectiva de que, uma vez iniciado todo o processo, a rede construída entre Pontos de Cultura será auto-suficiente, não mais demandando apoio governamental para sua manutenção.

Os articulares continuam agindo em rede e realizaram dois encontros de artistas e ativistas: “SinapseDigital” e “Digitofagia”, além de um laboratório no Fórum Social Mundial de 2005. Lessig escreveu sobre sua visita a este laboratório no Fórum Social Mundial em seu blog:

Depois do almoço eu visitei o campo da juventude no FSM, onde 50.000 barracas e 80.000 jovens participavam de eventos do FSM. No centro existia um laboratório de Software Livre, com mais ou menos 50 máquinas, todas rodando GNU/Linux, e aulas constantes sobre como montar sistemas, como fazer música e editar vídeos, como participar em comunidades de software livre. Isto foi totalmente organizado pelos jovens que operavam o laboratório. Máquinas em caixotes, palha no chão, fios e caixas por todos os lados. Eu consegui conversar com pelo menos parte dos organizadores por quase uma hora. Enquanto eu e JP Barlow os interogávamos enquanto falavam sobre seu projeto de “Mil Pontos de Cultura” -construir mil

lugares pelo Brasil onde existem ferramentas de software livre para que as pessoas façam, e remitem, cultura. O foco é em edição de vídeo e áudio; ninguém está muito preocupado com aplicações de escritório e coisas do gênero. É um movimento de base extraordinário, dedicado primeiramente a um ideal (software livre) e segundo a uma prática (tornar isso uma realidade). Eles tem a cultura para fazê-lo. Novamente, lá estavam geeks, mas não somente. Estavam homens, mas muitas mulheres (e crianças). Eles estavam ensinando uns aos outros -alguns sobre código, outros sobre cultura, outros sobre organização, e mais sobre como lidar com o governo -enquanto eles construíam esta infra-estrutura. Pense em Woodstock, sem a lama, onde a audiência faz sua própria música. (LESSIG, 2004)

Um Ponto de Cultura é, ao mesmo tempo, produtor e consumidor cultural. Pode ser uma casa, uma sala, um depósito, uma estrutura física localizada estrategicamente em qualquer lugar onde haja produção cultural local. A iniciativa se propõe a captar essa produção cultural e irradiar seu conteúdo a todos os demais Pontos pelo país. Ela também possibilita acesso a infraestrutura básica, permitindo que se produzam bens culturais com uso de softwares livres e de código aberto, distribuindo essa produção através da rede de Pontos por meio de licenças *Creative Commons*, de modo a permitir a interferência, a recriação e a colaboração de outros Pontos.

Os Pontos de Cultura trabalha com a perspectiva de que cada usuário é um criador, produtor e desenvolvedor em potencial. Nenhum tipo de barreira deve impedir o usuário de olhar dentro dos sistemas e aprender/compreender como eles funcionam. Assim, as pessoas nos Pontos de Cultura podem compartilhar suas próprias produções culturais, independente de ser uma música, um filme ou um programa de computador.

Atualmente existem dois ambientes virtuais para registro e compartilhamento das produções realizadas nos Pontos de Cultura. Um deles é o Estúdio Livre (www.estudiolivre.org), am-

biente colaborativo em constante desenvolvimento que tem por objetivo a formação de espaços reais e virtuais que estimulem e permitam a produção, a distribuição e o desenvolvimento de meios de comunicação e de informação livres. O Estúdio Livre disponibiliza ferramentas baseadas nos conceitos de software livre, disponíveis para produzir vídeos, registrar e gravar em DVD, editoração gráfica, gravação e edição de áudio e acervo livre, para que as produções realizadas nos Pontos de Cultura possam ser disponibilizadas para download e upload.

O Estúdio Livre é baseado no conhecimento livre e apropriação tecnológica para interessados na produção e disseminação de softwares livres. Os estímulos à interação com este ambiente se apresentam através de discussões em lista, oficinas e eventos presenciais, grupos de pesquisa, website colaborativo, blogs pessoais, aplicativos para download, manuais para usuários, fóruns e outras ferramentas de trabalho colaborativo diferenciado.

Os principais objetivos do Estúdio Livre são: 1) reunir e formar uma comunidade que realiza pesquisa em software livre (produzindo e auxiliando na produção de conteúdo), trabalhando para que o portal se torne uma referência para quem busca informações em língua portuguesa sobre produção multimídia com software livre e que aconteçam produções colaborativas entre os participantes do site; 2) Incentivar a produção e circulação de bens culturais livres (obras que podem ser distribuídas, remixadas e retransmitidas livremente de forma legal, isto é, por meio de licenças *Creative Commons*). Neste sentido é importante que os membros do site colaborem ao máximo, colocando os seus conhecimentos à disposição de todos. Além disso, o acervo de acesso livre proporciona um local para a troca do conteúdo produzido. Qualquer pessoa conectada a internet pode editar as páginas do site: o Estúdio Livre é um wiki, o que significa que todo e qualquer usuário cadastrado pode editar as páginas após fazer um login.

Outro ambiente virtual de interação entre os Pontos de Cultura é o ambiente “Converse” (www.culturadigital.converse.org.br), espaço público virtual para troca de idéias entre pessoas e comunidades sobre cultura digital, software livre, acervos

culturais livres e para divulgação de atividades dos Pontos de Cultura. O “Converse” é uma ação em prol da cultura livre, e tem como objetivo promover a descentralização da produção cultural e a dinamização da distribuição de conhecimentos em rede, além de criar um ambiente virtual de comunicação entre os Pontos de Cultura espalhados pelo Brasil e pelo mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção artística e cultural é também informação. E atualmente a informação pode ser compartilhada e reproduzida com custos irrisórios. Músicas, livros e filmes são compartilhados nas redes P2P (ponto-a-ponto), contornando assim toda a infra-estrutura de distribuição da indústria cultural. Se estiverem sendo usadas licenças copyleft e *Creative Commons*, os direitos de propriedade intelectual sobre a produção cultural são preservados.

Quando se fala em rede, estamos nos referindo a uma estrutura social “sem cabeça”, sem centro, que pode ser basicamente reduzida a pontos e conexões. As conexões entre pontos só são possíveis quando se estabelece protocolo de comunicação entre eles. Quando se fala de protocolos em redes sociais, não se está falando de TCP/IP ou de X-Modem, mas sim dos meios escolhidos para se comunicar e agir, e de suas formas de uso.

A produção coletiva só acontece se as pessoas que tiverem interesse saibam como colaborar de forma produtiva e solidária. As formas colaborativas devem ser adaptativas e flexíveis, para se adequar a diferentes realidades locais, e precisam ser estabelecidas entre os membros da comunidade produtora. O processo de elaboração das BAC foi possível porque as pessoas que intervieram naquela fase do processo tinham conhecimento de protocolo em comum, do modo de agir e interagir. Além deste protocolo de comunicação, comprometimento solidário também é necessário. Comprometimento com a ação coletiva requerem que as pessoas, além do interesse, acreditem nos resultados futuros. Cabe observar que a cooperação produtiva é também forma das pessoas definem sua própria identidade, e isto se torna princípio comum à ação dos Pontos de Cultura.

Assim, os pontos permitem que as pessoas definam suas próprias identidades culturais por um processo dialógico entre os contextos local e nacional, compartilhando a produção artística e cultural originária de diferentes locais dentro e fora do Brasil.

O primeiro passo da iniciativa, a construção da rede em si, é chave para dar a partida no processo. Uma vez funcionando, essa rede conecta artistas, produtores culturais e desenvolvedores de softwares livres, o que possibilita criar saberes e produzir informações de uma estrutura social autosuficiente. Entretanto, esta rede pode afundar no oceano de banalidade e esquecimento se não houver infra-estrutura de hardware que mantenha as conexões funcionando. A infra-estrutura básica dos Pontos de Cultura está sendo implementada com esforço social, mas demanda manutenção e atualização tecnológica.

Os Pontos de Cultura estão usando o conceito de MetaReciclagem como ferramenta nesta manutenção e atualização tecnológica, de modo a garantir o funcionamento dos canais de comunicação e continuidade da infraestrutura computacional. Assim, pode-se sobreviver mesmo com escassez ou descontinuidade dos recursos públicos, evitando a repetição da orfandade de alguns tele-centros.

Os articuladores dos Pontos de Cultura foram capazes de se apropriar da iniciativa e com o Ministério da Cultura. Agora esses grupos estão desenvolvendo tecnologias sociais de produção cultural, que se dissemina pela rede. O desenvolvimento da iniciativa requer amplitude de banda, de computadores, e recursos financeiros. E requer a continuidade da colaboração solidária com outros grupos que tenham interesses análogos, em Tecnologia de Informação e Comunicação para o Desenvolvimento, principalmente nos contextos onde apenas ação local e focada pode ter forte impacto social.

TRABALHO IMATERIAL, COMPARTILHAMENTO DE INFORMAÇÃO E PRODUÇÃO COLABORATIVA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

INTRODUÇÃO

Este artigo é resultado parcial de investigações que estão sendo desenvolvidas por seus autores. Uma das pesquisas relaciona informação, processos de produção e disseminação de produtos culturais. Outra trabalha especialmente com as relações entre organização da informação e promoção da diversidade cultural. Ambas pretendem contribuir para que se possa entender os processos de produção imaterial, particularmente da produção cultural.

Procura-se rever e organizar conceitos e estratégias em torno das formas colaborativas de produção na sociedade da informação, particularmente aqueles relacionados com o trabalho imaterial e com o compartilhamento de informação. A produção econômica capitalista atual centraliza os bens imateriais – a informação em primeiro lugar. O compartilhamento de informação é parte do processo de produção e, ao mesmo tempo, seu principal produto. O conceito de compartilhamento de informação é desenvolvido, principalmente, a partir das relações entre processos de produção e processos de comunicação. Quer-se destacar a centralidade da informação nos processos de produção econômica e social da sociedade pós-industrial

e pós-moderna. A informação também pode funcionar como ferramenta importante de emancipação humana e social. A cooperação e a colaboração no trabalho aparecem como condição e produto das formas atuais de produção econômica. As formas colaborativas de produção parecem conter em si um gigantesco potencial de organização de formas de vida, de trabalho e de linguagem diferentes da modernidade industrial. O capitalismo no seu modo de desenvolvimento informacional produz mudanças profundas nas formações socio-técnicas, isto é, nas relações atuais entre as formas de organização social e de produção econômica com as tecnologias de informação e comunicação. As novas tecnologias digitais e a Internet não são determinantes exclusivas das formas históricas, mas parecem intervir de modo decisivo nas relações das pessoas consigo, com os outros e com o mundo (CASTELLS, 2001). O compartilhamento de informações é uma forma privilegiada de interação social, que possibilita a construção de modos de organização inteligentes e generosos, e modos de produção que podem não depender dos interesses mediadores do capitalismo. O compartilhamento de informação pode produzir o comum, em comum. O processo de melhoria contínua a partir do código aberto dos softwares livres é um exemplo de relação social produtiva, na qual a informação e o conhecimento são produzidos, disseminados e usados de modo compartilhado. A combinação do código aberto com as licenças criativas pode garantir que o processo de produção colaborativa não se interrompa com a apropriação privada dos seus produtos. Cria-se uma densa esfera do comum, base para uma recriação incessante. As formas colaborativas de produção podem, deste modo, derivar da cooperação imanente ao trabalho imaterial em rede. Estas colaborações são particularmente importantes para que se singularizem as subjetividades e se produzam modos autônomos de vida.

TRABALHO IMATERIAL E SUBJETIVIDADE

Castells (2001) afirma que cada modo de desenvolvimento é definido pelo elemento fundamental à promoção da produtivi-

dade no processo de produção. No modo de desenvolvimento industrial, o principal indutor de produtividade se encontra na introdução de novas fontes de energia e na capacidade de descentralização do seu uso ao longo dos processos de produção. Na sociedade da informação a fonte de produtividade se encontra nas tecnologias de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação de símbolos.

A revolução das tecnologias da informação é fundamental para que haja um profundo processo de reestruturação do modo de produção capitalista a partir da década de 1980. Castells (2001) observa que existem atualmente novas formações históricas, sociais e culturais, produzidas no modo de produção capitalista pela mudança do modo de desenvolvimento industrial para o modo de desenvolvimento informacional. A sociedade da informação se desenvolve através da operação em redes de conteúdos sobre a infra-estrutura digital de conectividade. Miranda (2000) afirma que o fenômeno que melhor caracteriza este funcionamento em rede é a convergência progressiva que ocorre entre produtores, mediadores e usuários em torno de recursos, produtos e serviços de informação. O alcance dos conteúdos é potencialmente universal, resguardadas as barreiras lingüísticas e tecnológicas.

O modo de desenvolvimento informacional modela todas as esferas de comportamento social, inclusive a comunicação de signos. Há íntima conexão entre as forças produtivas, a comunicação e a cultura. As novas tecnologias de informação e comunicação potencializam a formação de redes sociais descentralizadas. As redes têm vantagens extraordinárias como ferramentas de organização, em virtude da sua flexibilidade e adaptabilidade, características essenciais para sobreviver e prosperar no ambiente em rápida mutação, como é o caso nas sociedades atuais (CASTELLS, 2001). A revolução da comunicação e da informática transforma os processos de trabalho a tal ponto que eles tendem ao modelo das tecnologias de informação e comunicação. Máquinas interativas e cibernéticas tornam-se uma nova prótese integrada a nossos corpos e mentes, sendo uma lente pela qual são redefinidos corpos e mentes.

A antropologia do ciberespaço é, na realidade, um reconhecimento da nova condição humana (HARDT; NEGRI, 2003).

Com a informatização da produção, a heterogeneidade do trabalho concreto tende a ser reduzida, e o trabalhador é cada vez mais afastado do objeto do seu trabalho. O computador se apresenta como a ferramenta universal, ou melhor, como a ferramenta central, pela qual deve passar toda e qualquer atividade. Mediante a informatização da produção, portanto, o trabalho tende à posição de trabalho abstrato (HARDT; NEGRI, 2003).

Se antes, para produzir uma mercadoria, era necessário um certo número de horas de trabalho, ou se para produzir um número maior de mercadorias era necessário um aumento da massa de trabalho, atualmente observa-se, ao contrário, que o aumento de produção nasce da expressão de atividades intelectuais, da força produtiva da inovação científica e, sobretudo, da estreita aplicação da ciência e da tecnologia à elaboração das atividades de transformação da matéria. Esta é uma mudança radical da função do tempo produtivo e do tempo histórico (NEGRI, 2003).

O conceito de trabalho imaterial é desenvolvido por Lazzarato e Negri (2001), a partir da década de 1990, nas suas análises do desenvolvimento da sociedade pós-industrial. Os autores afirmam que as condições do desenvolvimento da sociedade pós-industrial são: 1) o trabalho se transforma integralmente em trabalho imaterial e a força de trabalho em “intelectualidade de massa” (os dois aspectos que Marx chama de *General Intellect*) e 2) a “intelectualidade de massa” pode se transformar em sujeito social e politicamente hegemônico.

A categoria clássica do trabalho se demonstra absolutamente insuficiente para dar conta da atividade do trabalho imaterial. Dentro desta atividade, é sempre mais difícil distinguir o tempo de trabalho do tempo da produção ou do tempo livre. Em um tempo de vida global, é quase impossível distinguir entre o tempo produtivo e o tempo de lazer. Quando o trabalho se transforma em trabalho imaterial e o trabalho imaterial é reconhecido como base fundamental da produção este processo não investe somente a produção, mas a forma inteira do ciclo

“reprodução-consumo”: o trabalho imaterial não se reproduz na forma de exploração, mas na forma de reprodução da subjetividade (LAZZARATO; NEGRI, 2001).

Hardt e Negri (2003) definem como trabalho imaterial àquele que produz um bem imaterial – informação, serviço, produto cultural, conhecimento ou comunicação. Nas formas de trabalho imaterial, a cooperação é totalmente inerente ao trabalho. O aspecto cooperativo do trabalho imaterial não é imposto e organizado de fora, como em formas anteriores de trabalho. O trabalho imaterial envolve de imediato a interação e a cooperação social.

Na sociedade pós-industrial os sujeitos produtivos se constituem, como tendência, primeiro e de modo independente da atividade empreendedora capitalista. A cooperação social do trabalho manifesta uma independência frente a qual a função empreendedora se adapta, ao invés de ser a fonte e a organização. Esta função empreendedora do capital, em vez de constituir uma premissa, deve reconhecer a articulação independente da cooperação social do trabalho, e adaptar-se a ela (LAZZARATO; NEGRI, 2001).

A cooperação no trabalho imaterial põe em questão a noção segundo a qual a força de trabalho é concebida como “capital variável”, isto é, uma força ativada e tornada coerente apenas pelo capital. Os poderes cooperativos da força de trabalho dão ao trabalho a possibilidade de produzir seu próprio valor. Corpos e cérebros ainda precisam de outros para produzir valor, mas os outros de que eles necessitam não são fornecidos obrigatoriamente pelo capital ou por sua capacidade de organizar a produção. A riqueza e a criação tomam a forma de interatividade cooperativa de redes lingüísticas, de comunicação e afetivas. Na expressão de suas próprias energias criativas, o trabalho imaterial parece, dessa forma, fornecer o potencial de um comunismo espontâneo e elementar (HARDT; NEGRI, 2003).

O trabalho imaterial pode ser concebido em duas formas fundamentais. A primeira refere-se ao trabalho que é primordialmente intelectual ou lingüístico, como a solução de problemas, as tarefas simbólicas e analíticas e as expressões lingüísticas. Esse tipo de trabalho imaterial produz idéias, símbolos,

códigos, textos, formas lingüísticas, imagens e outros produtos semelhantes. A outra forma de trabalho imaterial pode ser chamada de “trabalho afetivo”, que produz ou manipula afetos como a sensação de bem-estar, tranqüilidade, satisfação, excitação ou paixão (HARDT; NEGRI, 2005).

O trabalho na produção informacional baseia-se no que pode ser chamado de cooperação abstrata. Este trabalho confere ainda um lugar mais central à comunicação de conhecimento e de informação, mas aqueles que cooperam não precisam estar presentes num lugar e podem ser relativamente desconhecidos entre si, ou ser conhecidos apenas pelo compartilhamento de informações. Os lugares de produção podem ser desterritorializados e tendem a existência virtual, como coordenadas da rede de comunicação (HARDT; NEGRI, 2003).

A cooperação lingüística é o modelo de produção pós-industrial e pós-moderno – modelo não apenas pelo fato material de que as máquinas funcionam através de linguagens, mas também porque, através da linguagem, emergem formas sempre originais de cooperação entre as pessoas. Não nos encontramos diante de pessoas, mas diante de singularidades que cooperam. Se a cooperação lingüística é a cooperação produtiva, tudo, então, parece estar dentro dessa cooperação (NEGRI, 2003).

Se a comunicação se torna cada vez mais o tecido da produção, e se a cooperação lingüística se torna cada vez mais a estrutura da corporeidade produtiva, então o controle dos sentidos e dos significados lingüísticos e das redes de comunicação constituem uma questão cada vez mais central para a luta política. O conhecimento precisa tornar-se ação lingüística e a filosofia precisa se tornar real re-apropriação do conhecimento. Em outras palavras, conhecimento e comunicação devem constituir a vida mediante luta (HARDT; NEGRI, 2003).

A subjetividade está em circulação nos diferentes espaços sociais: ela é essencialmente social, e assumida e vivida pelas pessoas em suas existências particulares. O modo pelo qual as pessoas vivem essa subjetividade oscila entre dois extremos: uma relação de alienação e opressão, na qual a pessoa se submete à subjetividade tal como a recebe, ou uma relação de expressão e de criação, na qual a pessoa se re-apropria dos

componentes de subjetividade, produzindo um processo de singularização (GUATTARI, 1986).

Hardt e Negri (2005) observam que, embora bombardeados pelas mensagens e significados da cultura e dos meios de comunicação, não somos apenas receptores passivos. Estamos constantemente extraindo novos significados do mundo cultural, resistindo às mensagens dominantes e descobrindo novos modos de expressão social. Não nos isolamos do mundo social da cultura dominante, mas tampouco simplesmente concordamos com os poderes. O que fazemos é criar, do interior da cultura dominante, não apenas sub-culturas como também, o que é mais importante, novas redes coletivas de expressão.

Negri (2003) observa que o capital se torna produtivo somente na medida que capta valores do trabalho social. A função de comando capitalista se organiza como ameaça de bloqueio à informação e como interrupção dos processos cognitivos. Em suma, o capital parasitário é aquele que extrai valor, sobretudo, da interrupção dos movimentos de conhecimento, de cooperação e de linguagem. O capitalismo, para se reproduzir, é obrigado a bloquear os processos sociais de produção toda vez que apresentam excedente no que concerne ao seu comando.

Hardt e Negri (2005) comentam que, como o conhecimento se identifica com a produção, não deve surpreender que as potências econômicas apliquem suas marcas de propriedade às manifestações do conhecimento e submetam a produção do conhecimento e da informação às regras da maximização e da acumulação privada das riquezas. Trata-se de uma questão econômica, no sentido de que a riqueza está sendo apropriada através de copyright e patentes, e também na medida em que tais ações podem restringir o compartilhamento e o livre uso de informações necessárias para o desenvolvimento econômico, a inovação científica e tecnológica e a diversidade cultural.

Guattari e Negri (1987) propõem uma agenda que crie condições para a renovação permanente das atividades humanas e da produção social, através de processos de singularização, de auto-organização e de autovalorização. Só a re-apropriação do trabalho -enquanto atividade livre e criadora, enquanto transformação das relações entre sujeitos, e a revelação das

singularidades individuais e coletivas -esmagadas, bloqueadas, constrangidas -geram novas relações de desejo para inverter a situação presente. O trabalho pode ser libertado, pois ele é um modo de ser do homem que tende ao coletivo e ao solidário.

O que está em questão, afirmam Guattari e Negri (1987), é a capacidade das comunidades, dos grupos sociais e das minorias de todo tipo, para conquistar uma expressão autônoma. Trata-se de acumular outro capital -o da inteligência coletiva capaz de orientar as singularidades para fora da ordem do serial e do unidimensional do capitalismo. Trata-se de avançar os processos de emergência e de amplificação das iniciativas libertadoras, em outras palavras, de uma reconquista do domínio sobre o tempo de produção, que é fundamental ao tempo da vida.

Um ponto primordial na agenda de mudança social, aposta Guattari (1990), é fazer as sociedades capitalistas da era da “mídia” transitarem em direção a uma era “pós-mídia”, assim entendida como uma re-apropriação dos meios de comunicação por uma multidão de grupos-sujeito, capazes de geri-la numa via de re-singularização e heterogênese. Entre os fatores que apontam para esta possibilidade está a mutação tecnológica dos meios de comunicação, em particular a sua miniaturização, a diminuição do seu custo e seu uso potencial para fins não capitalistas.

A produção de novas formas de subjetividade coletiva, capazes de gerir segundo finalidades não capitalistas as revoluções da informática, da comunicação, da robótica e da produção difusa, não constitui de modo algum uma utopia. Ela inscreve-se na encruzilhada do presente histórico, como um dos seus desafios primordiais. Depende da capacidade da humanidade de se libertar dos seus antigos campos de inércia para transpor o muro dos saberes e dos poderes adjacentes às velhas estratificações sociais (GUATTARI; NEGRI, 1987).

O imaginário da libertação começa então a poder se sobrepor e se impor às ficções dominantes. As suas linhas de sensibilidades coletivas, as suas novas suavidades e doçuras, as suas capacidades de conjugar as preocupações mais imediatas com as mais amplas dimensões sociais, demonstram que as figuras

emergentes da produção não são as inimigas do desejo, da liberdade e da criatividade, mas sim da organização capitalista do trabalho para o lucro. São os valores do desejo que devem qualificar e orientar a produção, e não o inverso.

Torna-se cada vez menos legítimo que as retribuições financeiras e de prestígio das atividades humanas socialmente reconhecidas sejam reguladas apenas por um mercado fundado na acumulação privada de riquezas. O que condena o sistema de valor capitalista é seu caráter de equivalente geral, que aplana todos os outros modos de valorização, os quais ficam assim alienados à sua hegemonia. A isso convém opor e sobrepor instrumentos de valorização fundados nas produções existenciais que não podem ser determinadas em função unicamente de um tempo de trabalho abstrato, nem de um lucro capitalista esperado (GUATTARI, 1990).

O que permite o desmantelamento da produção de subjetividade capitalista é que a reapropriação dos meios de comunicação se integre em um agenciamento de enunciação que tenha uma micro-política e uma política no campo social. Uma “comunidade virtual” ou uma rádio-livre só interessam se vinculadas a grupos de pessoas que querem mudar sua relação com sua vida cotidiana, que querem mudar a relação que estabelecem entre si no processo de produção, e que querem desenvolver uma nova sensibilidade (GUATTARI, 1986).

Negri (2003), quando fala de antipoder, fala de três coisas: 1) resistência contra o velho poder, 2) insurreição e 3) poder constituinte de um novo poder. A resistência se sabe com precisão o que é, uma vez que na vida cotidiana a maioria das pessoas a exerce. Nas atividades produtivas, contra o patrão; nas atividades de reprodução social, contra as autoridades que regulam e controlam a vida; na comunicação social, contra os valores e os sistemas que fecham a experiência e a linguagem na repetição e os empurram para a ausência de sentido. A resistência interage duramente, mas também criativamente, com o comando capitalista, em todos os níveis da vida social vivenciada.

O poder constituinte é a potência de configurar a inovação que a resistência e a insurreição produzem, e de lhe dar forma histórica adequada, nova e eficaz. Se a insurreição obriga a re-

sistência a se tornar inovação (e expressa a produtividade que irrompe do trabalho vivo), o poder constituinte dá forma a essa expressão. Se a insurreição é uma arma que destrói as formas de vida do inimigo, o poder constituinte é a força que organiza positivamente novos esquemas de vida e de gozo da vida (NEGRI, 2003).

COMPARTILHAMENTO DE INFORMAÇÃO E PRODUÇÃO COLABORATIVA

Quando se pensa a informação, é fundamental observar o seu caráter perspectivo nas sociedades atuais. A informação está sempre inscrita numa configuração histórica de relações entre diferentes interesses. A informação expressa interações entre pessoas ou grupos em contextos históricos, quando são desiguais as condições de sua produção, intermediação e uso. As desigualdades nos processos de informação e de comunicação produzem e reproduzem características importantes da subjetividade sempre atualizada.

Se a sociedade da informação é o ambiente de abundância informacional, a tecnologia é o instrumento que permite potencializar a produção, o acesso e o uso da informação e conectar as pessoas aos processos e produtos subjetivos. As tecnologias permitem intensificar a produção, a disseminação e o uso de informação. As mudanças produzidas por estas intensificações tecnológicas podem liberar potencial humano e social (CASTELLS, 2001).

González de Gómez (2002) comenta que os padrões de infra-estrutura de informação e comunicação produzem nas redes um primeiro plano de zoneamento discursivo, dentro do qual são facilitadas certas relações e ocorrências semânticas, enquanto outras são dificultadas. Pensar nas conseqüências da escolha de um sistema Windows ou Linux em uma grande rede de comunicação computadorizada é exemplo do caráter regulador dos padrões tecnológicos, que interferem como micro-políticas tácitas sobre os processos de informação e de comunicação.

A estrutura e a organização das redes de comunicação são condições essenciais para a produção no desenvolvimento informacional do capitalismo. A novidade da infraestrutura de informação é o fato de que ela está embutida nos novos processos de produção e lhes é totalmente imanente. Nas formas de produção atuais a informação e a comunicação são as verdadeiras mercadorias produzidas; e a rede, em si, é o lugar tanto da produção quanto da circulação (HARDT; NEGRI, 2003).

A Internet é um exemplo de rede potencialmente democrática: um número indeterminado e potencialmente ilimitado de nós, interconectados, comunica-se sem um ponto central de controle; cada nó, independentemente de localização territorial, se conecta a todos os demais através de uma imensa quantidade de rotas e relés. A Internet não tem centro e qualquer pedaço pode operar de modo autônomo. Como nenhum ponto da rede é necessário para que outros pontos se comuniquem, é difícil regular ou proibir a comunicação na Internet. Esta estrutura em rede não-hierárquica e não-centralizada é aquilo que Deleuze e Guattari (1995) chamam de “rizoma”.

As redes mudam a realidade social, e ao mesmo tempo, correspondem a novas condições e modos de pensar. O que se percebe na proliferação das redes é um exemplo do fenômeno geral de correspondência formal entre as mudanças na realidade social e nos modos de pensar. Todo pensamento pertence, como se estivesse impresso, a um contexto histórico-social específico, e os domínios do pensamento e dos elementos da realidade social são isomórficos e mudam de modo isomórfico. É a esse aspecto que se refere Foucault quando emprega o termo diagrama para indicar a configuração comum das instituições clássicas e modernas. A rede é o diagrama da nossa época (NEGRI, 2003).

A nova organização do trabalho e o renovado modo de produção capitalista têm por base aquilo que há de mais comum na vida dos homens: a linguagem. A linguagem é o modelo mais rarefeito, embora mais intenso, da economia. O comum lingüístico é continuamente reproduzido e enriquecido pelo trabalho vivo. Estamos no ponto mais significativo das novas tecnologias

de informação e comunicação e da aplicação da engenharia do conhecimento e da informação (NEGRI, 2003).

A hegemonia do trabalho imaterial cria relações comuns e formas sociais comuns de um modo mais pronunciado do que nunca. Naturalmente, cada forma hegemônica de trabalho cria elementos comuns. Os produtos do trabalho imaterial são imediatamente sociais. A produção de comunicação, de relações afetivas e de conhecimento é capaz de expandir diretamente o campo de compartilhamento. Assim, casos singulares de processos de trabalho, condições produtivas, situações locais e experiências vividas coexistem com um “dever comum” – que tende a reduzir as divisões na qualidade do trabalho e é condição para a política da multidão (HARDT; NEGRI, 2005).

Negri (2003) enuncia o conceito de multidão como aquele conjunto de singularidades, onde por conjunto se considera a comunidade de diferenças e onde as singularidades são concebidas como produção de diferenças. A multidão é o reconhecimento de que, por trás das identidades e diferenças, pode existir “algo comum”, isto é, “um comum”, sempre que ele seja entendido como proliferação de atividades criativas, relações ou formas de associação diferentes.

A multidão é o “movimento dos movimentos”, como uma re-configuração dos processos de organização dos sujeitos democráticos capazes de expressar potência política. A definição de multidão como limite da relação de capital e da soberania significa pensar na constituição do trabalho como cooperação, da força-trabalho imaterial como tendência, dos processos de tendência da força-trabalho imaterial em direção a uma hegemonia sobre todo o modo de produção. Trata-se de abrir o discurso sobre as linhas estratégicas e táticas que se seguem à afirmação dessa hegemonia (NEGRI, 2003).

Hardt e Negri (2005) observam que a multidão não é fragmentária, anárquica ou incoerente. Assim, o conceito de multidão deve ser contrastado com outros que designam entidades coletivas plurais, como a turba e as massas. Como as pessoas e grupos que constituem a turba são incoerentes e não identificam elementos compartilhados, suas diferenças mantêm-se inertes e pode facilmente parecer um agregado indiferente. Os

componentes das massas não são singularidades – o que fica evidente pelo fato de que suas diferenças facilmente se esvaem na indiferença do todo. Além disso, na turba e na massa os sujeitos sociais são fundamentalmente passivos, no sentido de que não são capazes de agir por si mesmos, precisando ser conduzidos. A turba pode ter efeitos sociais, mas não é capaz de agir por conta própria e torna-se suscetível à manipulação externa. A multidão designa um sujeito social ativo que age com base no que as singularidades têm em comum. A multidão é um sujeito social internamente diferente cuja constituição e ação não se baseia na identidade, mas naquilo que tem em comum.

A multidão produz em comum. O que ela produz é comum, e o comum que compartilha serve de base para a produção futura, numa relação expansiva em espiral. Isto pode ser mais facilmente entendido em termos do exemplo da comunicação como produção: só se pode comunicar com base em linguagens, símbolos, idéias e relações compartilhadas, e os resultados da comunicação constituem novas imagens, símbolos, idéias e relações comuns. Essa relação entre a produção e o comum é fundamental para compreender as atividades sociais e econômicas (HARDT; NEGRI, 2005).

O comum não se refere a noções tradicionais de comunidade ou de público, baseia-se na comunicação entre singularidades e se manifesta através dos processos sociais colaborativos de produção. Enquanto o individual se dissolve na unidade da comunidade, as singularidades não se vêem tolhidas, expressando-se livremente no comum. As decisões de determinarem direitos são tomadas nos processos de comunicação e colaboração entre singularidades (HARDT; NEGRI, 2005).

Ao transformar antigos métodos de organização, gestão e acesso à informação, o processo de digitalização impulsiona a prática do compartilhamento, observa Prado (et al., 2005), em que o surgimento da cópia extremamente fiel à obra original se mostra como principal característica trazida pelos computadores e suas unidades de informação dispostas em zeros e uns. Destaque-se ainda a possibilidade de disseminação veloz de ar-

quívos compactos de excelente qualidade de reprodução tanto de áudio quanto de imagem.

Neste contexto as novas dinâmicas parecem surgir do compartilhamento acelerado de informações, substituindo o modo de transmissão unidirecional por relações em rede. São muitos os processos de incremento das produções coletivas e de questionamento dos antigos modos de mediação e de oferta de informação, a partir do uso cada vez mais freqüente de ferramentas de compartilhamento no mundo digital. O compartilhamento de arquivos digitais em redes ponto-a-ponto (P2P) corresponde a mais de 60% do atual uso da Internet (CACHE-LOGIC RESEARCH, 2005).

Cabe destacar ainda as plataformas de produção colaborativa aberta, como o Wiki (rápido, no idioma havaiano), que fomentam a criação e a edição coletiva dos conteúdos. É por causa dos interesses “não-capitalistas” que pessoas em todo o mundo decidem dedicar parte substancial de seu tempo para, por exemplo, redigir ou aprimorar um verbete da *Wikipédia*. Muitos fazem isso porque consideram esta atividade divertida, outros o fazem porque acreditam estar retribuindo conhecimento à sociedade, e outros ainda porque querem se sentir parte de uma iniciativa global que pode beneficiar diretamente centenas de milhares de pessoas.

A criação de redes autônomas de interesse público, para manutenção de arquivos e de informação disponíveis ou para assegurar a infra-estrutura de compartilhamento veloz, vem contribuindo para a disseminação de novos códigos éticos, necessários às mudanças de comportamento para formas colaborativas de produção, inteligentes e generosas, resultando em uma rede de voluntários que atuam no suporte e na manutenção desta infra-estrutura de informação e comunicação dentro e fora da Internet (PRADO et al., 2005).

As tecnologias digitais potencializam as novas relações sociais de produção. Os softwares livres operam por uma lógica de uso que criam dinâmicas particulares de produção e regras próprias de circulação de produtos, bem como muda o comportamento em relação aos meios de comunicação. A grande inovação está na organização do trabalho em uma rede aberta

e nas licenças públicas e criativas que funcionam como mecanismos de proteção e expansão da rede.

Prado et al. (2005) enfatizam dois aspectos da dimensão dinâmica do software livre: 1. desenvolvimento colaborativo e relação de uso ativo que pressupõe aprendizado; 2. resignificação e re-fundação das relações de trabalho sob outros mecanismos de motivação que apontam para uma outra ecologia do virtual. Prado et al. (2005) destacam ainda, dentro do desenvolvimento colaborativo e da relação ativa de uso, a dimensão comunicativa dos fóruns e canais criados para essa comunicação e, consequentemente, para a produção.

O desenvolvimento de software livre cria espaços comuns de comunicação e de produção colaborativa entre pessoas de culturas e origens diferentes. A multiplicidade de perspectivas e de contextos culturais reflete-se no processo de produção. Nas relações capitalistas, os agenciamentos acontecem em torno do capital e visam à produção de valor de troca. Nas redes horizontais, os agenciamentos se dão em torno de interesses coletivos que visam produzir outros valores. No primeiro caso, o trabalho está em competição, e no segundo, está em colaboração e generosidade (PRADO et al., 2005).

As relações colaborativas entre produtores e usuários são horizontais, diferindo das relações entre produtores e consumidores do capitalismo industrial. As redes horizontais de produção colaborativa são processos sociais criativos, e não estão focadas nos valores capitalistas dos seus produtos. Observa-se a reciprocidade do “sistemas de dádivas” descrita pelo antropólogo Mauss. A retribuição não é a contrapartida “necessária” e racionalmente calculada. O usuário da informação pode retribuir com um “muito obrigado” e este gesto pode ser considerado gratificante por quem a produziu (PRADO et al., 2005).

Existe atualmente uma infinidade de iniciativas de produção colaborativa em todo mundo, fundadas em estruturas abertas como a do software livre, onde qualquer interessado pode participar. Isso denota uma nova forma de organização produtiva e funda organizações que se contrapõem aos conceitos capitalistas industriais. Inspiradas no software livre, as formas de produção colaborativas criam novos modos de organização social

e econômica, com impacto profundo nas formas de produção e organização do conhecimento, da informação e dos bens culturais.

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

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

O que começa no interior da ciência e da pesquisa agora está transformando outras formas de expressão cultural. Atualmente, quase toda causa política, organização cultural, hobby popular ou obsessão privada estão presentes na Internet. Seja por trabalho ou por prazer, as pessoas estão criando e mantendo websites, comunidades virtuais, listas de discussão e salas de bate-papo. Assim, todos os usuários da rede podem participar na economia da dádiva. A “câmara dos comuns intelectual” da rede continua a se expandir em progressão geométrica (BARBROOK, 2003).

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

propósitos. Assim, liberdade de expressão é liberdade de não se submeter à forma compulsória de mercadoria.

É perfeitamente possível imaginar a total dispensa da proteção legal do copyright, tornando as idéias, a música, as imagens e os textos livres e acessíveis a todos. Pode ser necessário encontrar outros mecanismos para compensar a criatividade dos autores, artistas e cientistas, mas não há motivo para presumir que a criatividade depende da promessa de “grandes lucros”. A proposta de redução do controle político e econômico não visa apenas facilitar o acesso aos bens, mas também liberar a inovação e o desenvolvimento econômico (HARDT; NEGRI, 2005).

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

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

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

O *Creative Commons* cria a opção de um meio termo legal entre “todos os direitos reservados” dos contratos de direito au-

torais tradicionais e o domínio comum, onde artistas e autores podem escolher como e o quanto desejam autorizar uso, a cópia e recriação de suas obras. A iniciativa tem como finalidade principal discutir e construir o domínio comum das obras. A proposta de Lessig (2005) é mobilizar produtores e usuários de conteúdos na construção deste domínio comum e demonstrar a sua importância na produção cultural.

Hardt e Negri (2005) comentam que se pode dizer que o *Creative Commons* é apenas uma complementação das atuais leis de direitos autorais, atendendo àqueles que não querem suas restrições, mas na realidade esta opção constitui um poderoso agente de mudança. Seu exemplo adverte para a inadequação dos sistemas de copyright e de patentes e clama por uma mudança. A mudança social pode se basear na recuperação ou na criação do comum. Não se trata de retornar ao público, a mediação estatal, mas criar o comum.

As formas de trabalho imaterial dependem das redes comunicativas e colaborativas compartilhadas, e produzem novas redes de relações intelectuais, afetivas e sociais. Essas formas de trabalho apresentam novas possibilidades de autogestão econômica, pois os mecanismos de cooperação necessários para a produção estão contidos no próprio trabalho. Pode-se ver que esse potencial se aplica também a auto-organização política e social.

Quando os produtos do trabalho são bens imateriais, como as relações sociais, as redes de comunicação e as formas de vida, torna-se claro que a produção econômica implica imediatamente uma forma de produção política, ou a produção da própria sociedade. Assim como a multidão produz em comum, e produz o comum, pode também produzir decisões políticas. A própria produção comum da multidão produz a organização política da sociedade (HARDT; NEGRI, 2005).

A multidão organiza-se como uma linguagem. Todos os elementos de uma linguagem são definidos por suas diferenças em relação uns aos outros, e, no entanto, todos eles funcionam uns ao lado dos outros. Uma linguagem é uma rede flexível de significações que se combinam de acordo com as normas aceitas numa infinidade de composições possíveis. Uma expressão

específica é não apenas a combinação de elementos lingüísticos, mas a produção de significados reais: a expressão dá nome a um acontecimento. Assim como a expressão surge da linguagem, a decisão política surge da multidão. A multidão é uma linguagem capaz de expressar a si mesma, isto é, um sujeito ativo.

Hardt e Negri (2005) afirmam que se pode entender a capacidade política e social da multidão em analogia ao desenvolvimento colaborativo dos programas de computador e as inovações do movimento em favor do código-fonte aberto. Portanto, uma forma de entender a democracia da multidão é: uma sociedade de códigos-fonte abertos, ou seja, uma sociedade cujo código-fonte é revelado, para que todos possam trabalhar em cooperação na solução de seus problemas e na criação de novas e melhores ações e organizações sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O capitalismo informacional produz novas relações entre as formas de organização social e de produção econômica com as tecnologias de informação e comunicação. A produção econômica capitalista atual centraliza os bens imateriais – a informação em primeiro lugar. O trabalho imaterial corresponde à forma prevalente nos processos de produção atual, em que os principais produtos são imateriais -informações, conhecimentos e bens culturais.

Cabe observar que a mutação capitalista traz consigo novas formas de resistência e de organização social. A capacidade política da multidão pós-industrial e pós-moderna pode ser entendida como análoga ao desenvolvimento colaborativo de softwares livres e as inovações do movimento em favor do código-fonte aberto. A combinação do código aberto com as licenças criativas pode garantir processos de produção colaborativa.

A questão é fazer do mundo uma sociedade de códigos-fonte abertos, ou seja, uma sociedade cujo código-fonte é revelado, para que todos possam trabalhar em cooperação na solução de problemas e na criação de novas e melhores ações e

organizações sociais. As formas colaborativas de produção são particularmente importantes para singularizar subjetividades e produzir modos autônomos de vida.

TRABALHO IMATERIAL, PRODUÇÃO COLABORATIVA E ECONOMIA DA DÁDIVA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

*com a colaboração de
Armando de Melo Lisboa*

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta resultados de pesquisas dos seus autores, sendo duas delas sobre produção, organização e uso de bens imateriais na rede de 600 Pontos de Cultura fomentados pelo Ministério da Cultura, e uma delas sobre formas de economia solidária. Quer-se destacar a centralidade da informação nos processos de produção econômica e social da sociedade pós-industrial e pós-moderna. A cooperação e a colaboração no trabalho aparecem como condição e produto das formas atuais de produção econômica. As formas colaborativas de produção parecem conter em si um gigantesco potencial de organização de formas de vida, de trabalho e de linguagem diferentes da modernidade industrial.

O capitalismo no seu modo de desenvolvimento informacional produz mudanças profundas nas composições socio-técnicas, isto é, nas relações atuais entre as formas de organização social e de produção econômica com as tecnologias de informação e comunicação. As novas tecnologias digitais e a Internet não são determinantes exclusivas das formas históricas, mas parecem intervir de modo decisivo nas relações das pessoas consigo, com os outros e com o mundo.

O compartilhamento de informações é uma forma privilegiada de interação social, que possibilita a construção de modos de organização inteligentes e generosos, e modos de produção que podem não depender dos interesses mediadores do capitalismo. O processo de melhoria contínua a partir do código aberto dos softwares livres é um exemplo de relação social produtiva, na qual a informação e o conhecimento são produzidos, disseminados e usados de modo compartilhado.

TRABALHO IMATERIAL E CAPITALISMO INFORMACIONAL

Castells (2001) afirma que cada modo de desenvolvimento é definido pelo elemento fundamental à promoção da produtividade no processo de produção. No modo de desenvolvimento industrial, o principal indutor de produtividade se encontra na introdução de novas fontes de energia e na capacidade de descentralização do seu uso ao longo dos processos de produção. Na sociedade da informação a fonte de produtividade se encontra nas tecnologias de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação de símbolos.

A revolução das tecnologias da informação e da comunicação é fundamental para que haja um profundo processo de reestruturação do modo de produção capitalista a partir da década de 1980. Castells (2001) observa que existem atualmente novas formações históricas, sociais e culturais, produzidas no modo de produção capitalista pela mudança do modo de desenvolvimento industrial para o modo de desenvolvimento informacional.

O modo de desenvolvimento informacional modela todas as esferas de comportamento social, inclusive a comunicação de signos. Há íntima conexão entre as forças produtivas, a comunicação e a cultura. As novas tecnologias de informação e comunicação potencializam a formação de redes sociais descentralizadas. As redes têm vantagens extraordinárias como ferramentas de organização, em virtude da sua flexibilidade e adaptabilidade, características essenciais para sobreviver e

prosperar no ambiente em rápida mutação, como é o caso nas sociedades atuais (CASTELLS, 2001).

Gorz (2005) afirma que na economia atual, todo trabalho, seja na produção industrial seja no setor de serviços, contém um componente de saber cuja importância é crescente. As tecnologias de informação e comunicação re-valorizam formas de saber vivo adquiridos no cotidiano, que pertencem à cultura do cotidiano: o saber da experiência, o discernimento, a capacidade de coordenação, de auto-organização e de comunicação. O modo como os empregados usam este saber não pode ser predeterminado nem ditado. Toda produção se assemelha a uma prestação de serviços. Os fatores que determinam a criação de valor são o componente comportamental e a motivação, e não o tempo de trabalho.

Com a informatização da produção, a heterogeneidade do trabalho concreto tende a ser reduzida, e o trabalhador é cada vez mais afastado do objeto do seu trabalho. O computador se apresenta como a ferramenta universal, ou melhor, como a ferramenta central, pela qual deve passar toda e qualquer atividade. Mediante a informatização da produção, portanto, o trabalho tende à posição de trabalho imaterial (HARDT; NEGRI. 2003).

O saber que se formaliza pode ser abstraído de seu suporte material e humano, e multiplicado quase sem custo na forma de software e usado ilimitadamente em máquinas que funcionam e se comunicam num um padrão universal. Gorz (2005) afirma que quanto mais o saber se propaga, mais útil ele é a sociedade. Seu valor como mercadoria, ao contrário, diminui com sua propagação e tende a zero: o saber torna-se um bem comum acessível a todos.

O capitalismo moderno, centrado sobre a valorização de grandes massas de capital fixo material, é cada vez mais rapidamente substituído por um capitalismo pós-moderno centrado na valorização de capital imaterial. Esta mutação se faz acompanhar de metamorfoses do trabalho. O trabalho de produção material, mensurável em unidades de produtos por unidades de tempo, é substituído por trabalho imaterial, ao qual os padrões clássicos de medida não mais podem se aplicar. (GORZ, 2005).

Se antes, para produzir uma mercadoria, era necessário um certo número de horas de trabalho, ou se para produzir um número maior de mercadorias era necessário um aumento da massa de trabalho, atualmente observa-se, ao contrário, que o aumento de produção nasce da expressão de atividades intelectuais, da força produtiva da inovação científica e, sobretudo, da estreita aplicação da ciência e da tecnologia à elaboração das atividades de transformação da matéria. Esta é uma mudança radical da função do tempo produtivo e do tempo histórico (NEGRI, 2003).

O conceito de trabalho imaterial é discutido por Lazzarato e Negri (2001), a partir da década de 1990, nas suas análises do desenvolvimento da sociedade pós-industrial. Os autores afirmam que as condições do desenvolvimento da sociedade pós-industrial são: 1) o trabalho se transforma integralmente em trabalho imaterial e a força de trabalho em “intelectualidade de massa” (os dois aspectos que Marx chama de *General Intellect*) e 2) a “intelectualidade de massa” pode se transformar em sujeito social e politicamente hegemônico.

Hardt e Negri (2003) definem como trabalho imaterial àquele que produz um bem imaterial – informação, serviço, produto cultural, conhecimento ou comunicação. Nas formas de trabalho imaterial, a cooperação é totalmente inerente ao trabalho. O aspecto cooperativo do trabalho imaterial não é imposto e organizado de fora, como em formas anteriores de trabalho. O trabalho imaterial envolve de imediato a interação e a cooperação social.

O trabalho imediato de produção não é mais que um aspecto, entre outros, do trabalho operário: e não é o aspecto mais importante: é a resultante, o prolongamento, a aplicação material de um trabalho imaterial, intelectual, de reflexão, de concerto, de compartilhamento de informações, observações e saberes, tanto aqueles que antecedem o trabalho imediato quanto os mobilizados imediatamente. O trabalho produtivo requer dos trabalhadores um nível geral de saberes que, base de sua produtividade, entra no processo de produção como “força produtiva imediata”. O *General Intellect* tende a se tornar

a forma dominante da força de trabalho em uma economia dominada por atividades imateriais. (GORZ, 2004).

O saber que se torna a fonte mais importante da criação de valor é particularmente o saber vivo, que está na base da inovação, da comunicação e da auto-organização criativa e continuamente renovada. O trabalho do saber vivo não produz nada materialmente palpável. Ele é, sobretudo na economia de rede, o trabalho do sujeito cuja atividade é produzir-se a si mesmo. Todo usuário do trabalho em rede sincroniza-se continuamente com os outros, e os dados que usa põem em marcha um processo em que o resultado coletivo excede de longe a soma de dados usados individualmente. Pierre Lévy compara a “inteligência coletiva”, que assim se origina, a um “coro polifônico improvisado”. (apud GORZ, 2005).

Quando o trabalho se transforma em trabalho imaterial e o trabalho imaterial é reconhecido como base fundamental da produção este processo não investe somente a produção, mas a forma inteira do ciclo “reprodução-consumo”: o trabalho imaterial não se reproduz na forma de exploração, mas na forma de reprodução da subjetividade. Na sociedade pós-industrial os sujeitos produtivos se constituem, como tendência, primeiro e de modo independente da atividade empreendedora capitalista. A cooperação social do trabalho manifesta uma independência frente a qual a função empreendedora se adapta, ao invés de ser a fonte e a organização. Esta função empreendedora do capital, em vez de constituir uma premissa, deve reconhecer a articulação independente da cooperação social do trabalho, e adaptar-se a ela (LAZZARATO; NEGRI, 2001).

A cooperação no trabalho imaterial põe em questão a noção segundo a qual a força de trabalho é concebida como “capital variável”, isto é, uma força ativada e tornada coerente apenas pelo capital. Os poderes cooperativos da força de trabalho dão ao trabalho a possibilidade de produzir seu próprio valor. Corpos e cérebros ainda precisam de outros para produzir valor, mas os outros de que eles necessitam não são fornecidos obrigatoriamente pelo capital ou por sua capacidade de organizar a produção. (HARDT; NEGRI, 2003).

A nova organização do trabalho e o renovado modo de produção capitalista têm por base aquilo que há de mais comum na vida dos homens: a linguagem. A linguagem é o modelo mais rarefeito, embora mais intenso, da economia. O comum lingüístico é continuamente reproduzido e enriquecido pelo trabalho vivo. Estamos no ponto mais significativo das novas tecnologias de informação e comunicação e da aplicação da engenharia do conhecimento e da informação (NEGRI, 2003).

A cooperação lingüística é o modelo de produção pós-industrial e pós-moderno – modelo não apenas pelo fato material de que as máquinas funcionam através de linguagens, mas também porque, através da linguagem, emergem formas sempre originais de cooperação entre as pessoas. Não nos encontramos diante de pessoas, mas diante de singularidades que cooperam. Se a cooperação lingüística é a cooperação produtiva, tudo, então, parece estar dentro dessa cooperação (NEGRI, 2003).

Gorz (2005) observa que o paradigma do coro polifônico improvisado se aplica às comunidades virtuais da Internet, mas é o modelo potencial de todo trabalho interativo em rede. A divisão do trabalho em tarefas especializadas e hierarquizadas está virtualmente abolida. Os meios de produção se tornaram apropriáveis e suscetíveis de serem compartilhados. O computador aparece como o instrumento universal, por meio do qual todos os saberes e todas as atividades podem, em princípio, ser compartilhadas.

Se a comunicação se torna cada vez mais o tecido da produção, e se a cooperação lingüística se torna cada vez mais a estrutura da corporeidade produtiva, então o controle dos sentidos e dos significados lingüísticos e das redes de comunicação constituem uma questão cada vez mais central para a luta política. O conhecimento precisa tornar-se ação lingüística e a filosofia precisa se tornar real re-apropriação do conhecimento. Em outras palavras, conhecimento e comunicação devem constituir a vida mediante luta (HARDT; NEGRI, 2003).

O trabalho imaterial repousa sobre as capacidades expressivas e cooperativas que não se podem ensinar, sobre uma vivacidade presente no uso dos saber e que faz parte da cultura do cotidiano. Os trabalhadores do capitalismo pós-industrial devem

entrar no processo de produção com toda a bagagem cultural que eles adquiriram nos jogos, nos esportes de equipe, nas lutas, disputas, nas atividades musicais, teatrais, etc. É nas atividades que estão fora do trabalho que são desenvolvidas as suas capacidades de improvisação e cooperação. (GORZ, 2005).

Entretanto, Gorz (2005) adverte que, quanto mais o trabalho apela aos talentos, ao virtuosismo, e a capacidade de produção em de si do colaborador, tanto mais essas capacidades tendem a exceder seu uso limitado numa tarefa determinada. O colaborador tende a demonstrar que vale mais do que realiza profissionalmente, e investirá sua dignidade no exercício gratuito das suas capacidades.

Quando as capacidades de comunicação, relacionais, cooperativas, criativas passam a fazer parte da força de trabalho, estas capacidades implicam a autonomia do sujeito, não podem ser comandadas. A dominação do capital não pode então ser exercida diretamente sobre o trabalho vivo por coerções hierárquicas. Ela só pode se exercer por vias indiretas: deve tomar a forma de um condicionamento que conduz o sujeito a aceitar ou escolher ele próprio exatamente o que se trata de impor-lhe. É uma versão pós-moderna da servidão voluntária. (GORZ, 2004).

A frente de batalha, observa Gorz (2004), está ali onde a informação, a linguagem, o modo de vida, o gosto e a moda são produzidos e reproduzidos pelas forças do capital e do Estado; ali onde, dito de outro modo, a subjetividade, a “identidade” das pessoas, seus valores, as imagens que fazem de si mesmos e do mundo são perpetuamente estruturadas, fabricadas, moldadas. A frente de batalha do conflito está em todos os lugares e sua radicalização no terreno cultural é a condição de sua radicalização no terreno do trabalho.

Gorz (2004) afirma que é preciso ousar o Êxodo da “sociedade do trabalho”: ela não existe mais e não será mais restabelecida. É preciso desejar a morte dessa sociedade que agoniza para que outra possa nascer de suas cinzas. É preciso aprender a enxergar atrás das resistências, das disfunções, dos impasses de que é feito o presente, os contornos dessa outra sociedade. É preciso que o trabalho perca sua centralidade na consciência,

no pensamento e na imaginação de todos. É preciso aprender a vê-lo sob um outro olhar: não mais pensá-lo como algo que possuímos ou não possuímos, mas como algo que fazemos. Precisamos ousar e desejar recuperar a apropriação do trabalho.

As formas de trabalho imaterial dependem das redes comunicativas e colaborativas compartilhadas, e produzem novas redes de relações intelectuais, afetivas e sociais. Essas formas de trabalho apresentam novas possibilidades de gestão econômica, pois os mecanismos de cooperação necessários para a produção estão contidos no próprio trabalho. Pode-se ver que esse potencial se aplica também a auto-organização política e social. Cabe, contudo, citar aqui a crítica do Gorz (2004) ao postulado implícito de que a autonomia no trabalho engendra por si própria a exigência e a capacidade dos trabalhadores de suprimirem qualquer limite ao exercício de sua cidadania.

Gorz (2004) afirma que, onde o modelo fordista-taylorista do capitalismo industrial foi mais ou menos suplantado, o capitalismo pós-industrial se apresenta como anúncio de uma possível re-apropriação do trabalho pelos trabalhadores, e ao mesmo tempo, como regressão a sujeição total, a quase submissão da própria pessoa do trabalhador. A emancipação virtual dos trabalhadores pós-fordistas no seio do seu trabalho caminha de par com um controle social reforçado. Tal controle assume a forma particular da submissão das pessoas à pressão conformista e totalitária.

Finalmente, Gorz (2005) observa que os constrangimentos difusos que na sociedade pós-industrial faz pesar sobre as pessoas que trabalham, resultam, da parte destas, condutas de retração, senão de resistência, qualificadas de anti-sociais. É neste contexto que aparece e se desenvolve a reivindicação de “renda de existência” incondicional e suficiente. Este renda deve permitir realizar outras atividades, cujo valor social e/ou cultural não pode ser medido pela sua rentabilidade, nem depende dela.

Libertando a produção dos constrangimentos da valorização econômica, a renda da existência deve facilitar o desenvolvimento pleno e incondicional das pessoas além do que é funcionalmente útil a produção. A aposta do conflito central na era da economia do imaterial é a satisfação de todas as forças hu-

manas como tais, não seguindo nenhum padrão estabelecido; o direito ao acesso universal e ilimitado ao saber e a cultura; e a recusa ao capital de se apropriar deles, e a instrumentalizá-los.

PRODUÇÃO COLABORATIVA E ECONOMIA DA DÁDIVA

Se a sociedade da informação é o ambiente de abundância informacional, a tecnologia é o instrumento que permite potencializar a produção, o acesso e o uso da informação e conectar as pessoas aos processos e produtos subjetivos. As tecnologias permitem intensificar a produção, a disseminação e o uso de informação. As mudanças produzidas por estas intensificações tecnológicas podem liberar potencial humano e social (CASTELLS, 2001).

A estrutura e a organização das redes de comunicação são condições essenciais para a produção no modo de desenvolvimento informacional do capitalismo. A novidade da infra-estrutura de informação é o fato de que ela está embutida nos novos processos de produção e lhes é totalmente imanente. Nas formas de produção atuais a informação e a comunicação são as verdadeiras mercadorias produzidas; e a rede, em si, é o lugar tanto da produção quanto da circulação (HARDT; NEGRI, 2003).

As redes mudam a realidade social, e ao mesmo tempo, correspondem a novas condições e modos de pensar. O que se percebe na proliferação das redes é um exemplo do fenômeno geral de correspondência formal entre as mudanças na realidade social e nos modos de pensar. Todo pensamento pertence, como se estivesse impresso, a um contexto histórico-social específico, e os domínios do pensamento e dos elementos da realidade social são isomórficos e mudam de modo isomórfico. É a esse aspecto que se refere Foucault quando emprega o termo diagrama para indicar a configuração comum das instituições clássicas e modernas. A rede é o diagrama da nossa época (NEGRI, 2003).

A hegemonia do trabalho imaterial cria relações comuns e formas sociais comuns de um modo mais pronunciado do que nunca. Naturalmente, cada forma hegemônica de trabalho cria elementos comuns. Os produtos do trabalho imaterial são ime-

diatamente sociais. A produção de comunicação, de relações afetivas e de conhecimento é capaz de expandir diretamente o campo de compartilhamento (HARDT; NEGRI, 2005).

Ao transformar antigos métodos de organização, gestão e acesso à informação, o processo de digitalização impulsiona a prática do compartilhamento, observa Prado (et al., 2005), em que o surgimento da cópia extremamente fiel à obra original se mostra como principal característica trazida pelos computadores e suas unidades de informação dispostas em zeros e uns. Destaque-se ainda a possibilidade de disseminação veloz de arquivos compactos de excelente qualidade de reprodução tanto de áudio quanto de imagem.

Neste contexto as novas dinâmicas parecem surgir do compartilhamento acelerado de informações, substituindo o modo de transmissão unidirecional por relações em rede. São muitos os processos de incremento das produções coletivas e de questionamento dos antigos modos de mediação e de oferta de informação, a partir do uso cada vez mais freqüente de ferramentas de compartilhamento no mundo digital.

Cabe destacar ainda as plataformas de produção colaborativa aberta, como o Wiki (rápido, no idioma havaiano), que fomentam a criação e a edição coletiva dos conteúdos. É por causa dos interesses “não-capitalistas” que pessoas em todo o mundo decidem dedicar parte substancial de seu tempo para, por exemplo, redigir ou aprimorar um verbete da *Wikipédia*. Muitos fazem isso porque consideram esta atividade divertida, outros o fazem porque acreditam estar retribuindo conhecimento à sociedade, e outros ainda porque querem se sentir parte de uma iniciativa global que pode beneficiar diretamente centenas de milhares de pessoas.

A criação de redes autônomas de interesse público, para manutenção de arquivos e de informação disponíveis ou para assegurar a infra-estrutura de compartilhamento veloz, vem contribuindo para a disseminação de novos códigos éticos, necessários às mudanças de comportamento para formas colaborativas de produção, inteligentes e generosas, resultando em uma rede de voluntários que atuam no suporte e na manuten-

ção desta infra-estrutura de informação e comunicação dentro e fora da Internet (PRADO et al., 2005).

As tecnologias digitais potencializam as novas relações sociais de produção. Os softwares livres operam por uma lógica de uso que criam dinâmicas particulares de produção e regras próprias de circulação de produtos, bem como muda o comportamento em relação aos meios de comunicação. A grande inovação está na organização do trabalho em uma rede aberta e nas licenças públicas e criativas que funcionam como mecanismos de proteção e expansão da rede.

Prado (et al., 2005) enfatiza dois aspectos da dimensão dinâmica do software livre: 1. desenvolvimento colaborativo e relação de uso ativo que pressupõe aprendizado; 2. re-significação e re-fundação das relações de trabalho sob outros mecanismos de motivação que apontam para uma outra ecologia do virtual. Cabe destacar ainda, dentro do desenvolvimento colaborativo e da relação ativa de uso, a dimensão comunicativa dos fóruns e canais criados para essa comunicação e, conseqüentemente, para a produção.

Gorz (2005) considera que a superioridade dos softwares livres comprova que a maior criatividade possível dos homens é obtida quando, livres da obrigação de tirar proveito e da disputa com a concorrência, eles podem desenvolver seus saber e suas capacidades de modo livre e cooperativo. O saber não aparece como um saber objetivado, composto de conhecimentos e informações, mas sim como atividade social que constrói relações comunicativas. Nesta dissidência distinguem-se os fundamentos de uma verdadeira sociedade do saber.

Adequando-se a condição pós-moderna, as tecnologias de informação e comunicação somente são eficientes quando animadas por subjetividades produtivas, sendo por isto incompatíveis com a organização fordista-taylorista do trabalho. Daí que progressivamente a produção torna-se indistinguível da reprodução da vida, alavancando novas formas de socioeconomia, particularmente as formas solidárias.

Cada vez mais estamos envolvidos em redes produtivas que requerem forte cooperação como condição de desenvolvimento do seu potencial. Nelas o valor não se regula apenas pela escas-

sez, mas resulta duma lógica de compartilhamento que permite dar e receber mais. Numa economia de rede quanto mais e melhores conexões, melhor fluem e se desenvolvem os fluxos dentro da rede, fortalecendo-a cada vez mais. É uma economia do sinérgico onde o valioso são os relacionamentos e as parcerias.

Como atualmente produzir significa, cada vez mais, construir-se comunidades de cooperação e comunicação, participamos da comunalidade mais radical e profunda que aponta para um modo social e solidário de produção. Com a multiplicação das redes e a descoberta da sinergia da ação coletiva, a solidariedade se impõe. O trabalho imaterial e cooperativo envolve forte componente de afetividade, de contato e interação humanos, de cuidados mútuos. Num mundo de fartura onde a escassez é socialmente produzida, o verdadeiro fator escasso é o carinho e a cuidado humano. Diante desta nova realidade, a “engenharia dos laços sociais”, como Lévy (1993) denomina a arte de suscitar coletivos inteligentes e cooperativos e desenvolver a “economia das qualidades humanas”, é decisiva.

As transformações sociais fazem emergir a busca por novas formas de viver e novas subjetividades, reavivando e impulsionando o sentimento de solidariedade, agora com nova importância e alcance, pois deixa de estar restrito a uma perspectiva classista ou às relações pessoais. Ao constatar o erro de querer liberar a pessoa da comunidade, não precisamos recusar o programa iluminista, mas renová-lo e ampliá-lo através da liberação mais difícil, porém muito mais fundamental: liberar a própria comunidade e descobrir suas singularidades.

Um outro metabolismo econômico emerge, fundado na permanência dos desejáveis, no uso da tecnologia para de fato abreviar trabalho, na sinergia do compartilhamento dos recursos e na potência saudável dos desejos. Com as novas tecnologias, cada vez mais adentramos no terreno da abundância, abrindo a possibilidade duma verdadeira cornucópia universal. Com o iPod temos, ao alcance dum simples toque, 1000 horas de milhares de músicas disponíveis continuamente. As máquinas fotográficas e filmadoras digitais superam a restrição material ao registro e cópia de sons e imagens. Através da Internet po-

demos compartilhar à vontade músicas, fotos, filmes, arquivos, programas e conhecimentos.

A economia que emerge das redes colaborativas está a superar o axioma capitalista de que o valor provém da escassez. Como a oferta de produtos supera a demanda, os preços caem, rumando ao gratuito. Somente bens úteis e escassos (nos quais $OF < DM$) têm valor. Os bens abundantes ($OF > DE$) deixam de ser mercadorias, são pura riqueza que escapam da forma capitalista de apropriação de valor. Isto abre perspectivas para a economia da abundância, permitindo fluir para todos a abundância universal propiciada seja pelos renováveis fluxos da natureza, seja pela potência gerada nas novas tecnologias. As formas de economia não capitalistas, como a solidária e da dádiva, são potencializadas.

O desenvolvimento de software livre cria espaços comuns de comunicação e de produção colaborativa entre pessoas de culturas e origens diferentes. A multiplicidade de perspectivas e de contextos culturais reflete-se no processo de produção. Nas relações capitalistas, os agenciamentos acontecem em torno do capital e visam à produção de valor de troca. Nas redes horizontais, os agenciamentos se dão em torno de interesses coletivos que visam produzir outros valores. No primeiro caso, o trabalho está em competição, e no segundo, está em colaboração e generosidade (PRADO et al., 2005).

Existe atualmente uma infinidade de iniciativas de produção colaborativa em todo mundo, fundadas em estruturas abertas como a do software livre, onde qualquer interessado pode participar. Isso denota uma nova forma de organização produtiva e funda organizações que se contrapõem aos conceitos capitalistas industriais. Inspiradas no software livre, as formas de produção colaborativas criam novos modos de organização social e econômica, com impacto profundo nas formas de produção e organização do conhecimento, da informação e dos bens culturais.

As relações colaborativas entre produtores e usuários são horizontais, diferindo das relações entre produtores e consumidores do capitalismo industrial. As redes horizontais de produção colaborativa são processos sociais criativos, e não estão focadas nos valores capitalistas dos seus produtos. Observa-se a reci-

proximidade do “sistemas de dádivas” descrita pelo antropólogo Mauss (1974). A retribuição não é a contrapartida “necessária” e racionalmente calculada. O usuário da informação pode retribuir com um “muito obrigado” e este gesto pode ser considerado gratificante por quem a produziu (PRADO et. al., 2005).

Adentramos numa sociedade pós-industrial em que grande parte da informação flui livre e instantaneamente. A informação é um tipo de mercadoria especial, pois quem a possui e a repassa continua de posse da mesma, se aproximando, parcialmente, da lógica da dádiva: a disponibilidade da informação ajuda a criar confiança e credibilidade. Nesta sociedade da informação a inteligência, a riqueza e o poder são crescentemente coletivos, nascem do compartilhamento e não da posse.

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

Quando a Internet se propaga para fora da universidade e dos centros de pesquisa, os novos usuários descobrem rapidamente os benefícios de compartilhar informações e conhecimentos. Seja por trabalho ou por prazer, as pessoas estão criando e mantendo websites, comunidades virtuais, listas de discussão e salas de bate-papo. Assim, todos os usuários da rede podem participar na economia da dádiva. A “câmara dos comuns intelectual” da rede continua a se expandir em progressão geométrica (BARBROOK, 2003).

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

Hardt e Negri (2005) comentam que, como o conhecimento se identifica com a produção, não deve surpreender que as potências econômicas apliquem suas marcas de propriedade às manifestações do conhecimento e submetam a produção do conhecimento e da informação às regras da maximização e da acumulação privada das riquezas. Trata-se de uma questão econômica, no sentido de que a riqueza está sendo apropriada através de copyright e patentes, e também na medida em que tais ações podem restringir o compartilhamento e o livre uso de informações necessárias para o desenvolvimento econômico, a inovação científica e tecnológica e a diversidade cultural.

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

É perfeitamente possível imaginar a total dispensa da proteção legal do copyright, tornando as idéias, a música, as imagens e os textos livres e acessíveis a todos. Pode ser necessário encontrar outros mecanismos para compensar a criatividade dos autores, artistas e cientistas, mas não há motivo para presumir que a criatividade depende da promessa de “grandes lucros”. A proposta de redução do controle político e econômico não visa apenas facilitar o acesso aos bens, mas também liberar a inovação e o desenvolvimento econômico (HARDT; NEGRI, 2005).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O capitalismo informacional produz novas relações entre as formas de organização social da produção econômica. A produção econômica capitalista atual centraliza os bens imateriais – a informação em primeiro lugar. O trabalho imaterial corresponde à forma prevalente nos processos de produção atual, em que os principais produtos são imateriais - informações,

conhecimentos e bens culturais. Cabe observar que a mutação capitalista traz consigo novas formas de resistência e de organização social. A capacidade política na sociedade pós-industrial e pós-moderna pode ser entendida como análoga ao desenvolvimento colaborativo de softwares livres e as inovações do movimento em favor do código-fonte aberto.

Como diz Gorz (2004), a questão não é saber se as pessoas são capazes e se estão prontas para uma sociedade e uma vida não mais centradas sobre o emprego. A pergunta, ao contrário, é saber como esta outra vida e esta outra sociedade podem ser antecipadas e pré-figuradas nos experimentos em larga escala, práticas e lutas exemplares, modos alternativos de cooperação e de produção, de responsabilização auto-organizada das necessidades coletivas.

Cabe interrogar como as práticas comuns podem ser capazes de inventar e ilustrar novas solidariedades, e como, no lugar de sofrer as mudanças tecnológicas, as economias do tempo de trabalho e as intermitências do emprego precário, é possível delas apossar-se coletivamente, delas conquistar a iniciativa e o controle, voltá-las contra as estratégias do capital para fazer surgir novas liberdades possíveis. Enfim, saber como todos podem ter garantido uma renda contínua quando o trabalho torna-se cada vez mais descontínuo.

PRODUÇÃO COLABORATIVA DE SOFTWARES LIVRES: TRABALHO E TECNOLOGIA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

INTRODUÇÃO

Neste artigo discutem-se os conceitos de trabalho cooperativo e tecnologias de informação e comunicação na sociedade atual, e as suas relações. Quer-se destacar a centralidade da informação nos processos atuais de produção econômica e social, em que a cooperação no trabalho aparece como condição e produto. Assim, espera-se contribuir para melhor compreensão das formas colaborativas de produção, que parecem conter em si gigantesco potencial de organização de formas de vida, de trabalho e de linguagem radicalmente diferentes da modernidade industrial.

O capitalismo atual tem produzido mudanças profundas nas relações entre as formas de organização social e de produção econômica, e destas com as tecnologias de informação e comunicação. As novas tecnologias de informação e comunicação, particularmente a Internet, não são determinantes das formas históricas de organização e produção, mas intervêm nas relações das pessoas consigo, com os outros e com o mundo da vida.

Quer-se discutir o compartilhamento de informações como forma de interação social, que possibilita a construção de modos de organização inteligentes e generosos, e modos de produção que podem não depender dos interesses mediadores do capitalismo. Exemplo desta construção inteligente e autônoma

é o processo de desenvolvimento de softwares livres com código fonte aberta, no qual informação e conhecimento são produzidos, disseminados e usados de modo compartilhado.

TRABALHO E COOPERAÇÃO NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Castells (2001) afirma que a forma de desenvolvimento no modo de produção capitalista é definida pelo elemento fundamental à promoção da produtividade. No modo de desenvolvimento industrial, o principal indutor de produtividade se encontra na introdução de novas fontes de energia e na capacidade de descentralização do seu uso ao longo dos processos de produção e de circulação. Castells (2001) chama a sociedade atual de sociedade da informação, em que a fonte de produtividade parece se encontrar nas tecnologias de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação de símbolos.

O modo de desenvolvimento modela as esferas de comportamento social, inclusive os processos de comunicação. Há íntima conexão entre forças produtivas e comunicação, que inclui conflitos culturais. As novas tecnologias de informação e comunicação potencializam a formação de redes sociais descentralizadas. As redes têm vantagens extraordinárias como ferramentas de organização social, em virtude da sua flexibilidade e adaptabilidade, características essenciais para sobreviver e prosperar no ambiente em rápida mutação, como parece evidente nas sociedades atuais (CASTELLS. 2001).

A revolução nas tecnologias de informação e comunicação transforma os processos de trabalho a tal ponto que eles tendem ao modelo destas tecnologias. Máquinas interativas e cibernéticas tornam-se a nova prótese integrada a nossos corpos e mentes, sendo a lente pela qual redefinimos corpos e mentes. O computador se apresenta como a ferramenta universal, ou melhor, como a ferramenta central, pela qual deve passar toda e qualquer atividade. Mediante a informatização da produção, portanto, o trabalho tende à posição de trabalho abstrato (HARDT; NEGRI. 2003).

Hardt e Negri (2003) definem como trabalho imaterial a aquele que produz um bem imaterial – informação, produto cultural, conhecimento ou serviço. Nas formas de trabalho imaterial, a cooperação é totalmente inerente ao trabalho. O aspecto cooperativo do trabalho imaterial não é imposto e organizado de fora, como ocorria em formas anteriores de trabalho. O trabalho imaterial envolve de imediato a interação e a cooperação social.

A cooperação no trabalho imaterial põe em questão a noção segundo a qual a força de trabalho é concebida como “capital variável”, isto é, força ativada e tornada coerente apenas pelo capital. Os poderes cooperativos da força de trabalho dão ao trabalho a possibilidade de se valorizarem autonomamente. Corpos e cérebros ainda precisam de outros para produzir valor, mas os outros de que eles necessitam não são fornecidos obrigatoriamente pelo capital ou por sua capacidade de organizar a produção. Riqueza e criação tomam a forma de interatividade cooperativa de redes lingüísticas, de comunicação e afetivas. Na expressão de suas próprias energias criativas, o trabalho imaterial parece fornecer o potencial de um comunismo espontâneo e elementar (HARDT; NEGRI. 2003).

O trabalho imaterial pode ser concebido em duas formas fundamentais. A primeira refere-se ao trabalho que é primordialmente intelectual ou lingüístico, como a solução de problemas, as tarefas simbólicas e analíticas e as expressões lingüísticas. Esse tipo de trabalho imaterial produz idéias, símbolos, códigos, textos, formas lingüísticas, imagens e produtos semelhantes. A outra forma de trabalho imaterial pode ser chamada de “trabalho afetivo”, que produz ou manipula afetos como a sensação de bem-estar, tranquilidade, satisfação, excitação ou paixão (HARDT; NEGRI. 2005).

O trabalho na produção no modo de desenvolvimento informacional do capitalismo está baseado no que se pode chamar de cooperação abstrata. Este trabalho confere ainda lugar mais central à informação e a comunicação de conhecimentos, mas aqueles que cooperam não precisam estar presentes num mesmo lugar e podem ser relativamente desconhecidos entre si, ou conhecidos apenas no compartilhamento de informações. Os

lugares de produção podem ser desterritorializados e tendem a existência virtual, como coordenadas da rede de comunicação (HARDT; NEGRI. 2003).

A cooperação lingüística é o modelo de produção pós-industrial do capitalismo – modelo não apenas pelo fato material de que as máquinas funcionam através de linguagens, mas também porque, através da linguagem, podem emergir formas sempre originais de cooperação entre as pessoas. Se a cooperação lingüística é a cooperação produtiva, tudo parece estar dentro dessa cooperação (NEGRI. 2003).

Se a comunicação se torna cada vez mais o tecido da produção, e se a cooperação lingüística se torna cada vez mais a estrutura da corporeidade produtiva, então o controle do sentido e significado lingüísticos e das redes de comunicação podem constituir questão cada vez mais central para a luta política. Como dizem Hardt e Negri (2003), o conhecimento precisa tornar-se ação lingüística e a filosofia precisa tornar-se real re-apropriação do conhecimento. Em outras palavras, conhecimento e comunicação devem constituir a vida mediante luta.

PRODUÇÃO, SUBJETIVIDADE E AUTONOMIA

A subjetividade está sempre em circulação: é essencialmente social, mas produzida e vivida pelas pessoas em suas existências particulares. Nas filosofias modernas da consciência o modo pelo qual as pessoas vivem sua subjetividade tem sido representado como oscilando entre dois extremos: a relação de alienação e opressão, na qual a pessoa se submete à subjetividade tal como a recebe, ou a relação de expressão e de criação, na qual a pessoa se re-apropria dos componentes de subjetividade, produzindo processos de singularidade. (GUATTARI. 1986).

Hardt e Negri (2005) observam que, embora sejamos bombardeados pelas mensagens e significados da cultura de massa e dos meios industriais de comunicação, não somos apenas receptores passivos. Estamos constantemente extraindo novos significados do nosso mundo da vida, resistindo às mensagens dominantes e descobrindo novos modos coletivos de expres-

são. O que se é resistir e criar novas redes de comunicação, expressão e culturas.

Negri (2003) afirma que o capital se torna produtivo somente na medida que capta valores do trabalho social. Ele diz que a função de comando capitalista se organiza como ameaça de bloqueio à informação, como interrupção dos processos cognitivos, em suma, que o capital é aquele que extrai valor, sobretudo, da interrupção dos movimentos de conhecimento, de cooperação e de linguagem. O capitalismo para se reproduzir é obrigado a bloquear processos sociais de produção toda vez que apresentem excedente no que concerne a seu comando.

Hardt e Negri (2005) comentam que, como conhecimento se identifica com produção, não se deve surpreender que atualmente as potências econômicas queiram aplicar suas marcas às manifestações do conhecimento e submeter a produção de informação e conhecimento às regras da acumulação privada das riquezas. Trata-se de questão econômica, no sentido de que a riqueza também está sendo apropriada através de copyright e patentes, e na medida em que tais ações podem reduzir possibilidades de compartilhamento e acesso livre à informações necessárias para inovação, desenvolvimento e diversidade.

Guattari e Negri (1987) propõem agenda para criar condições de renovação permanente da atividade humana e da produção social através da promoção de processos de singularidade, valorização e organização. Só a re-apropriação do trabalho -enquanto atividade livre e criadora, enquanto transformação das relações entre sujeitos e a revelação das singularidades individuais e coletivas – que parecem estar bloqueadas e estranguladas – podem mudar a situação presente. Os autores afirmam que o trabalho pode ser libertado, pois é modo de ser do homem que tende ao solidário e ao coletivo.

O que está em questão, afirmam Guattari e Negri (1987), é a capacidade dos grupos e minorias para conquistar expressão autônoma. Trata-se, para os dois autores, de acumular outro capital - o que eles chamam de inteligência coletiva da liberdade – que se mostre capaz de orientar singularidades e auto-organizações para fora da ordem do unidimensional do capitalismo. Trata-se de avançar processos de emergência e difusão das

iniciativas libertadoras, em outras palavras, de reconquista do domínio sobre o tempo de produção, que ainda é fundamental ao tempo da vida.

Um dos pontos primordiais de uma agenda de mudança, Guattari (1990) adverte, é fazer migrar as sociedades capitalistas da era da “mídia” em direção a era “pós-mídia”, assim entendida como re-apropriação dos meios de comunicação por multidão de grupos e minorias, capazes de geri-los numa via de singularidade e autonomia. Entre os fatores que parecem contribuir para a materialização deste potencial estão as novas tecnologias de informação e comunicação.

A produção de novas formas de subjetividade compartilhada, capazes de gerir segundo finalidades não capitalistas as revoluções da informática, da comunicação e da produção difusa, não constitui para Guattari e Negri (1987) uma utopia. Esta produção se inscreve na encruzilhada do presente da história, como um dos seus desafios primordiais. Ela depende da capacidade da humanidade de se libertar dos seus antigos campos de inércia para romper com as velhas estratificações sociais.

Guattari e Negri (1987) afirmam que o imaginário da libertação começa a poder se sobrepor e impor às ficções das realidades dominantes. As suas linhas de sensibilidade coletivas, suas capacidades de conjugar as preocupações mais imediatas com as mais amplas dimensões sociais, demonstram que as atuais figuras emergentes da produção não são os inimigos do desejo, da liberdade e da criatividade, mas sim da organização capitalista do trabalho para acumulação privada de riquezas. Os autores consideram que valores do desejo devem qualificar e orientar a produção, e não o inverso.

Torna-se cada vez menos legítimo que as retribuições das atividades humanas socialmente reconhecidas sejam reguladas apenas por mercado fundado na acumulação privada de riquezas, afirma Guattari (1990). O que condena o sistema de valor capitalista é seu caráter de equivalente geral, que aplaina todos os outros modos de valorização, os quais ficam assim subordinados à sua hegemonia. A ele cabe opor e sobrepor instrumentos de valorização que não são função do tempo de trabalho abstrato e da acumulação privada de riquezas esperada.

O que permite o desmantelamento da produção de subjetividade capitalista, para Guattari (1986), é que a re-apropriação dos meios de comunicação se integre em um agenciamento de enunciação que tenham uma micro-política e uma política no campo social. Uma comunidade virtual ou uma rádio-livre só interessam se estão vinculadas a grupos e minorias que querem mudar sua relação com sua vida cotidiana, que querem mudar a relação que estabelecem entre si no processo de produção, e que querem desenvolver sua autonomia.

Negri (2003), fala de três formas de anti-poder: de resistência contra o velho poder, de insurreição e de poder constituinte de um novo poder. A resistência pode ser exercida na vida cotidiana. Nas atividades produtivas, contra o patrão; na reprodução social, contra autoridades que regulam e controlam a vida; na comunicação, contra valores e sistemas que fecham linguagem e experiência na repetição e os empurram para ausência de sentido. A resistência interage duramente, mas também criativamente, com o comando capitalista, em todos os níveis da vida social vivenciada.

O poder constituinte é a potência de configurar a inovação que resistência e insurreição produziram, e de dar-lhe forma histórica adequada, nova e eficaz. Se a insurreição obriga a resistência a se tornar inovação (e expressa a produtividade que irrompe do trabalho vivo), o poder constituinte dá forma a essa expressão. Se a insurreição é uma arma que destrói formas de vida do inimigo, o poder constituinte é força que organiza positivamente novos esquemas de vida e de gozo da vida (NEGRI, 2003).

A MULTIDÃO EM REDE E A PRODUÇÃO DO COMUM

A organização das redes de comunicação parece ser, para Hardt e Negri (2003), condição essencial para produção no modo de desenvolvimento informacional do modo de produção capitalista. A novidade das tecnologias de informação e comunicação é o fato de que elas estão embutidas nos novos processos de produção e lhes são totalmente imanentes. Nas formas atuais de produção a informação e a comunicação são as verdadeiras

mercadorias produzidas; e a rede, em si, é o lugar tanto da produção quanto da circulação de produtos.

As redes participam das mudanças na realidade social, e ao mesmo tempo, correspondem a novas condições e modos de pensar. Negri (2003) percebe na proliferação das redes um exemplo do fenômeno geral de correspondência formal entre as mudanças da realidade social e as do modo de pensar. Todo pensamento pertence, como se estivesse impresso, a contexto histórico-social específico, e os domínios do pensamento e os elementos da realidade social parecem ser isomórficos. Foucault (Deleuze, 1988) quando emprega o termo diagrama para indicar a configuração comum das instituições modernas. A rede é o diagrama da nossa época.

A hegemonia do trabalho imaterial cria relações e formas sociais comuns de forma mais pronunciada que nunca. Hardt e Negri (2005) consideram as singularidades de situações locais, condições produtivas, processos de trabalho e experiências vividas coexistem com “dever comum” – que tende a reduzir as divisões na qualidade do trabalho e é condição para o denominam política da multidão. Naturalmente, cada forma hegemônica de trabalho cria elementos comuns. Os produtos do trabalho imaterial são imediatamente comuns: a produção de relações afetivas, conhecimentos e comunicação são capazes de expandir diretamente o campo do que compartilhamos.

Negri (2003) enuncia o conceito de multidão como aquele conjunto de singularidades, onde por conjunto se considera comunidade de diferenças e onde singularidades são concebidas como produção de diferenças. A multidão pode ser reconhecida por trás das identidades e diferenças, onde pode existir “algo comum”, isto é, “um comum”, sempre que ele seja entendido como proliferação de atividades criativas, relações ou formas de organização diferentes.

A multidão é “movimento dos movimentos”, afirma Negri (2003), como re-configuração dos processos de organização democrática dos sujeitos capazes de expressar potência política. A definição de multidão como limite da relação de capital e da soberania significa pensar, com Negri (2003), no trabalho como cooperação, na força-trabalho imaterial como tendência, nos

processos de tendência da força-trabalho imaterial em direção a hegemonia no modo de produção. Trata-se de discursar sobre linhas estratégicas e táticas que se seguem à afirmação dessa hegemonia.

Hardt e Negri (2005) observam que a multidão não é fragmentária, anárquica ou incoerente. Assim o conceito de multidão deve ser contrastado com outros que designam entidades coletivas plurais, como a turba e as massas. Como pessoas e grupos que constituem a turba são incoerentes e não identificam elementos compartilhados em comum, suas diferenças mantêm-se inertes e pode facilmente parecer agregado indiferente. Os componentes das massas não são singularidades – o que fica evidente pelo fato de que suas diferenças facilmente se esvaem na indiferença do todo.

Além disso, Hardt e Negri (2005) observam que na turba e na massa os sujeitos sociais são fundamentalmente passivos, no sentido de que não são capazes de agir por si mesmos, precisando ser conduzidos. A turba pode ter efeitos sociais, mas não é capaz de agir por conta própria e tornase suscetível à manipulação externa. A multidão designa sujeito social ativo que age com base no que as singularidades têm em comum. A multidão é sujeito social internamente diferente, cuja constituição e ação não se baseia na identidade, mas naquilo que tem em comum.

A multidão produz em comum, afirmam Hardt e Negri (2005), e o que ela produz é comum, e o comum que compartilha serve de base para a produção futura, numa relação expansiva em espiral. Isto pode ser mais facilmente entendido em termos do exemplo da comunicação como produção: só podemos nos comunicar com base em linguagens, símbolos, idéias e relações que compartilhamos, e por sua vez os resultados da nossa comunicação constituem novas imagens, símbolos, idéias e relações comuns. Essa relação entre produção e comum é fundamental para compreender as novas atividades social e econômica.

O comum, em Hardt e Negri (2005), não se refere às noções tradicionais de comunidade ou de público, baseia-se na comunicação entre singularidades e se expressa através dos processos sociais colaborativos de produção. Enquanto o individual

se dissolve na unidade da comunidade, as singularidades não se vêem tolhidas, expressando-se livremente no comum. A liberdade deve ser assegurada porque é singular e existe em comunicação aberta com outras que formam o comum. A decisão de determinarem direitos é tomada no processo de comunicação e colaboração entre singularidades.

O PARADIGMA DOS SOFTWARES LIVRES: PRODUÇÃO COLABORATIVA E USO ATIVO

Ao transformar antigos métodos de organização, gestão e acesso à informação, o processo de informatização impulsiona a prática do compartilhamento, observa Prado (2005), quando o surgimento de cópia extremamente fiel à obra original se mostra como principal característica trazida com computadores e unidades de informação dispostas em zeros e uns. Destaque-se ainda a possibilidade de disseminação veloz de arquivos compactos de excelente qualidade de reprodução tanto de áudio quanto de vídeo.

Neste contexto, as novas dinâmicas coletivas parecem surgir do compartilhamento de informações, substituindo o modo de transmissão unidirecional por relações em rede. São muitos os processos de incremento das produções coletivas e de questionamento dos antigos modos de mediação e de oferta de informação, a partir do uso cada vez mais freqüente de ferramentas de busca e compartilhamento no mundo digital. Cabe destacar plataformas de produção colaborativa aberta, como a *Wikipédia*, que fomentam a criação e a edição coletiva dos conteúdos.

É por causa dos interesses “não-capitalistas” que pessoas em todo o mundo decidem dedicar parte substancial de seu tempo para, por exemplo, redigir ou aprimorar um verbete da *Wikipédia* ou moderar uma comunidade virtual. Muitos fazem isso porque consideram esta atividade divertida, outros o fazem porque acreditam estar retribuindo conhecimento à sociedade, e outros ainda porque querem se sentir parte de iniciativa que poderia beneficiar diretamente as pessoas, grupos e minorias.

A criação de redes autônomas de interesse público, para manutenção de arquivos e informação disponíveis ou para assegurar a infra-estrutura de compartilhamento veloz, vem contribuindo para a disseminação de novos códigos éticos, necessários à mudança para formas de produção colaborativa, inteligente e generosa, resultando em rede de voluntários que atuam no suporte e na manutenção das novas tecnologias de informação e comunicação, dentro e fora da Internet (PRADO. 2005).

As tecnologias de informação e comunicação parecem potencializar as novas relações sociais de produção. Os softwares livres operam, por exemplo, numa lógica de uso que criam dinâmicas especiais de produção e regras próprias de circulação de produtos, bem como mudam comportamentos em relação aos meios de comunicação. A grande inovação no desenvolvimento dos softwares livres está na organização do trabalho em rede aberta e uso de licenças de propriedade intelectual que funcionam como mecanismos de proteção e expansão da rede.

Prado (2005) enfatiza dois aspectos da dimensão dinâmica do software livre: 1. desenvolvimento colaborativo e relação de uso ativo que pressupõe aprendizado; 2. re-significação e re-fundação das relações de trabalho. O autor destaca ainda, dentro do desenvolvimento colaborativo e da relação ativa de uso dos softwares livres, a dimensão comunicativa dos fóruns e canais criados para essa comunicação e, conseqüentemente, para a produção.

O desenvolvimento de software livre cria espaços comuns para comunicação e produção colaborativa entre pessoas de culturas e origens diferentes. A pluralidade de contextos e perspectivas culturais reflete-se no processo de produção. Nas relações capitalistas, os agenciamentos acontecem em torno do capital e visam à produção de valor de troca e a acumulação privada de riquezas. Nas redes horizontais, os agenciamentos se dão em torno de interesses coletivos que visam produzir outros valores e uso comum da riqueza. No primeiro caso, o trabalho está em competição, e no segundo, está em colaboração e generosidade (PRADO. 2005).

As relações colaborativas entre produtores e usuários são predominantemente horizontais, diferindo assim das relações entre produtores, mediadores e consumidores do modo de desenvolvimento industrial do capitalismo. As redes horizontais de produção colaborativa são processos sociais criativos, que pode não estar focado nos valores capitalistas dos seus produtos. Pode-se nestas relações colaborativas como a reciprocidade do “sistemas de dádivas” descrita por Marcel Mauss (2001). A retribuição não é a contrapartida “necessária” e racionalmente calculada.

Atualmente existem muitas iniciativas de produção colaborativa em todo mundo, fundadas em estruturas abertas como a do software livre, onde qualquer interessado pode participar. Isso denota novas formas de organização e produção, que diferem daquelas formas industriais do capitalismo. Inspiradas no processo de desenvolvimento dos softwares livres, as formas de produção colaborativas criam novos modos de organização social e econômica, com mudanças potenciais nas formas de produção, organização e usos da informação, do conhecimento e dos bens culturais.

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

O que começa no interior da ciência e da pesquisa agora está transformando outras formas de expressão cultural. Atualmente quase toda causa política, organização cultural, ou hobby popular está presente na Internet. Seja por trabalho ou por prazer, as pessoas estão criando e mantendo websites, comunidades virtuais, listas de discussão e salas de bate-papo. Assim, os usuários da rede são participantes potenciais de uma economia da dádiva. A “câmara dos comuns intelectual” da rede continua a se expandir em progressão geométrica. (BARBROOK. 2003).

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

É perfeitamente possível imaginar a total dispensa da proteção legal do copyright, tornando conteúdos, idéias, música, imagens e textos livremente acessíveis a todos. Pode ser necessário encontrar outros mecanismos para compensar a criatividade dos autores, artistas e cientistas, mas não há motivo para presumir que a criatividade depende da promessa de “grandes lucros”. Hardt e Negri (2005) afirmam que a proposta de redução do controle da informação não visa apenas facilitar o acesso aos bens e serviços, mas também liberar a inovação e o desenvolvimento econômico.

No contexto de produção colaborativo a apropriação privada de quaisquer produtos “intermediários” pode impedir a continuidade do processo criador, e não apenas a sua apropriação universal por usuários. As licenças criativas de uso da informação correspondem à demarcação do direito moral, mas não reproduzem a forma de mercadoria capitalista. As licenças criativas de uso da informação convidam à participação criativo nos processos de produção.

Uma iniciativa de regulação autônoma das formas de produção e uso de sistemas e conteúdos é o *Creative Commons* – CC, concebida por Laurence Lessig (2005). O CC tem por finalidade desenvolver licenças “públicas”, isto é, licenças que possam ser usadas por qualquer pessoa ou organização, para que seus trabalhos possam ser disponibilizados em formas abertas. A criação de redes de produtores e usuários de sistemas e conteúdos permite que se compartilhem seus trabalhos pela Internet.

O *Creative Commons* cria opção de meio termo legal entre “todos os direitos reservados” dos contratos de direito autorais tradicionais e o domínio público, onde artistas e autores podem escolher como e quanto desejam autorizar circulação, uso e re-

criação de sua obra para o público. A iniciativa tem como finalidade principal discutir e construir o que seus criadores denominam domínio comum das obras. A proposta de Lessig (2005) é mobilizar produtores e usuários de conteúdo na construção deste domínio comum e demonstrar sua importância para diversidade cultural e desenvolvimento social.

Hardt e Negri (2005) comentam que se pode dizer que o *Creative Commons* é apenas a complementação das atuais leis de direitos autorais, atendendo àqueles que não querem suas restrições, mas para eles esta opção constitui poderoso agente de mudança. Seu exemplo adverte para a inadequação dos atuais sistemas de copyright e de patentes e clama por mudança. Quando os produtos do trabalho são bens imateriais, torna-se claro que a produção econômica implica imediatamente numa forma de produção política, ou a produção da própria sociedade.

Hardt e Negri (2005) afirmam que podemos entender a capacidade política e social da multidão por analogia ao desenvolvimento colaborativo dos programas de computador e inovações do movimento em favor do código-fonte aberto. Portanto, uma forma de pensar a democracia da multidão é: uma sociedade de códigos-fonte abertos, ou seja, uma sociedade cujo código-fonte é revelado, para que todos possam trabalhar em cooperação na solução de seus problemas e na criação de novos modos de organização e de produção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O capitalismo no seu modo de desenvolvimento informacional parece produzir novas relações entre as formas sociais de organização e produção com as tecnologias de informação e comunicação. A produção econômica capitalista atual centraliza os bens imateriais – a informação em primeiro lugar. O trabalho imaterial pode ser pensado como forma prevalente nos processos de produção atual, em que os principais produtos são imateriais - informações, conhecimentos e bens culturais.

Cabe observar que a mutação capitalista traz consigo novas formas de resistência e de ação coletiva. É principalmente das

formas de resistência social e de trabalho cooperativo que se está falando. A capacidade política do que Hardt e Negri denominam multidão pode ser entendida como análoga a produção colaborativo de softwares livres com código-fonte aberto. A questão é o que podemos fazer por um mundo onde todos podem trabalhar em cooperação, usando ou não as novas tecnologias de informação e comunicação, na solução de problemas e na criação de melhores formas de organização e produção.

COPYLEFT E LICENÇAS CRIATIVAS DE USO DE INFORMAÇÃO NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Neste artigo discutem-se os conceitos de *copyleft* e de licenças criativas de uso de informação e outros bens imateriais, como forma inovadora de relação contratual entre produtores e usuários, que emerge principalmente no contexto do uso das tecnologias de informação e comunicação. As licenças criativas são discutidas em contraponto à propriedade intelectual, mas se garante ao autor o direito moral de reconhecimento social pelo produto do seu trabalho.

A diferença conceitual e material entre, de um lado, o *copyleft* e a licença criativa e, de outro, a propriedade intelectual pode ser compreendida, por exemplo, nos desenvolvimentos de *softwares*. Os defensores do modelo proprietário pensam que a base da criatividade é a propriedade intelectual privada: sem ela, não haveria incentivo para a produção de inovações. Sob esta perspectiva só há interesse em criar, inovar e produzir se houver garantia de retorno privativo do investimento.

Os defensores dos *softwares* livres, como Barbrook (2003), Silveira (2006) e Stallman (2000), entendem que liberdade e compartilhamento são as bases da criatividade e inovação. Argumentam a partir de acontecimentos históricos e destacam que grandes avanços de criação e inovação são resultado de múltiplos fatores, mas que certamente acumulação de saber e seu livre compartilhamento são elementos importantes na determinação dos ritmos de criação, inovação e produção de bens imateriais.

Nossa época produz e reproduz formas singulares de relações sociais e econômicas, particularmente a produção cola-

borativa de bens imateriais, de saberes e de informação por pessoas que se comunicam através da Internet. Cabe destacar entre estas singularidades o desenvolvimento do sistema operacional *GNU/Linux* e a construção compartilhada de conteúdos na *Wikipédia*.¹

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

O *software* pode ser copiado muitas vezes e, para ser reproduzido, requer apenas meio adequado. O seu valor tende a aumentar em função do crescimento do número de usuários. Além disso, quando se compartilha saber ou informação, não se perde aquilo que possui. A velocidade no desenvolvimento e a qualidade dos *softwares* livres parecem comprovar que pode ser obtida maior criatividade possível quando se compartilha informação e se produz de modo colaborativo.

A INTELIGÊNCIA COLETIVA NA PRODUÇÃO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

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

O trabalho imaterial repousa sobre capacidades expressivas e colaborativas que não se podem ensinar, sobre a vivacidade presente no uso dos saberes que faz parte da cultura do cotidiano. É aquilo que Marx chama de *General intellect*, que torna acessíveis saberes e conhecimentos, ao mesmo tempo que fornece capacidade de interpretação e comunicação. Os traba-

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

lhadores no capitalismo pós-moderno e pós-industrial devem entrar no processo de produção com a bagagem cultural que adquirem fora do trabalho. (GORZ, 2005).

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

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

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

Gorz (2005) observa que a pesquisa privada quase sempre tem como objetivo principal permitir que quem a realiza possa erguer um monopólio do conhecimento que proporcione rendimento exclusivo. O rendimento esperado conta mais do que o uso social do conhecimento produzido. Com investimentos em inovações e custosas campanhas de propaganda, toda empresa visa chegar antes das outras à consolidação de posição monopolista.

Marketing e propaganda podem produzir valores simbólicos, estéticos e sociais. Associados às inovações, tornam obsoletos os produtos existentes, e conseguem para a empresa um mercado que durante algum tempo é protegido contra a con-

corrência. Sempre se trata de transformar a abundância ameaçadora em uma nova forma de escassez, e assim atribuir aos produtos valor mercantil incomparável, particular e único de obras de arte, que não possuem equivalente e podem ser postas à venda por preços exorbitantes.

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

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

Os saberes são parte integrante do patrimônio cultural, são competências comuns da vida cotidiana. É sobre esta base de competências comuns que se constroem as competências profissionais certificadas. Os conhecimentos são o produto das interações e das comunicações entre as pessoas, contudo, o capital não pode deixar de fazer funcionar o conhecimento como se este fosse um capital, apropriando-se, valorizando e subsumindo esta força produtiva.

O conhecimento como força produtiva é um bem que, em grande parte, resulta de atividade coletiva não remunerada. O conhecimento é “inteligência coletiva”, cultura comum, saber vivo e vivido. Ele pode ser compartilhado à vontade, gratuitamente, especialmente através da Internet. O conhecimento pode ser reproduzido em quantidades ilimitadas por um custo desprezível, e compartilhado sem ter que passar pela forma-

valor. Assim, a principal fonte de valor é susceptível de ser subtraída à apropriação privada.

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

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

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

A experimentação de outros modos de vida, de trabalho e de linguagem nos interstícios de uma sociedade pós-industrial que se desagrega pode funcionar como meio de resistência e de crise da legitimação do controle que o capital exerce sobre os corpos, os espíritos e sobre os meios de produção. Os constrangimentos e os valores da sociedade capitalista deixam de ser percebidos como naturais, liberando os poderes do desejo e da imaginação (GORZ, 2005).

O COPYLEFT E AS LICENÇAS CRIATIVAS DE USO DA INFORMAÇÃO

Barbrook (2003) afirma que a sociedade da informação em construção reproduz processos de produção colaborativos dos cientistas e pesquisadores que criaram a Internet. Pensando na rede para seu uso, inventaram modos de comunicação mediados por computador para compartilhar conhecimentos no espaço virtual: a “câmara dos comuns intelectual”. O consumo passivo de informação se transforma em processo participativo de “criatividade interativa”.

Os usuários das novas tecnologias digitais de informação e comunicação descobrem o potencial de compartilhar informações, conhecimentos e conteúdos. A comunicação em rede corrói profundamente as bases da indústria cultural, particularmente no que se refere à produção artificial da escassez pelo controle do acesso e do uso. A Internet evidencia a indústria cultural como algo histórico e social, e não como modo “natural” de produção e disseminação de bens imateriais.

As novas tecnologias estão revolucionando a economia da cultura, como mostra a crise da indústria da música. O formato MP3 não apenas torna muito fácil a produção da cópia e sua disseminação através das redes P2P, das rádios on-line e dos telefones celulares, mas também muda a produção e a cultura de uso da música. Os usuários das tecnologias digitais são produtores e consumidores de música, com todas as suas facilidades. (LIMA; SANTINI, 2005).

Os usuários das novas tecnologias digitais e da Internet estão revolucionando a produção cultural e artística. Na atualidade qualquer pessoa pode usar a Internet para distribuir seus trabalhos de investigação, postar as canções que grava com seu grupo de música ou difundir sem restrições os vídeos que realiza com sua câmera digital. Desaparecem, nestas circunstâncias, os intermediários culturais. Torna-se mais imediata a relação criador – usuário.

As novas tecnologias contribuem para que se questionem os fundamentos da forma-mercadoria e da lógica da intermediação capitalista. Outros metabolismos econômicos emergem, particularmente aqueles derivados da generosidade e da soli-

dariedade. Na sociedade da informação, a propriedade intelectual dos bens imateriais se contrapõe aos interesses comuns. A produção de escassez artificial entra em conflito com a produção colaborativa e com o compartilhamento. O sistema de *copyright* parece não mais servir.

Barbrook (2003) advoga pelo desaparecimento da propriedade intelectual, na forma de *copyright*, e pela regulação da informação de modo libertário: o *copyleft*.² Os produtores devem conservar sua capacidade de reivindicar a autoria do seu trabalho (direito autoral moral), mas todos devem ser autorizados a copiar e a usar livremente as informações segundo seus interesses e propósitos. Assim, liberdade de expressão é liberdade de não se submeter à forma compulsória de mercadoria.

O *copyleft* é uma relação contratual construída a partir da legislação do *copyright*, normalmente da mesma forma que qualquer licença tradicional de proteção dos direitos autorais entre o autor e quem o publica. São algumas cláusulas deste contrato que faz o *copyleft* diferente e merecedor de um nome especial. O *copyleft* pode ser definido como a licença que:

(1) autoriza a derivação de trabalhos subseqüentes de um trabalho original, sem a permissão do proprietário protegido por direitos autorais; e,

(2) concede a autorização para trabalhos derivados, reque-rendo que estes também sejam autorizados pela licença de *copyleft* do original.

O *copyleft* autoriza e assegura recursivamente um tipo de “liberdade” de uso (e para códigos de computador, necessariamente, o código-fonte aberto e a transparência também). As cláusulas especiais desta relação contratual formam uma espécie de coluna vertebral funcional de uma infinidade de licenças de uso, o que implica que o termo *copyleft* se refere a uma gran-

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

de família de licenças criativas que têm as duas características básicas citadas anteriormente.

O *copyleft* é uma ferramenta para criadores de conteúdos com os seguintes objetivos:

(a) proteger os direitos do seu trabalho enquanto o dissemina amplamente;

(b) proteger contra a restrição do acesso ao trabalho, contra a sua vontade e além do que considera necessário como recompensa;

(c) assegurar que seus trabalhos não serão vulneráveis a ações legais ruinosas; e

(d) criar ambientes de cultura livre, onde seus trabalhos tenham liberdade de circulação e possam ser construídos de forma aberta.

Em 1984, Stallman, pesquisador do MIT – Massachusetts Institute of Technology, lança manifesto em que propõe compartilhamento e cooperação no desenvolvimento de *softwares*. Quando ele começa a trabalhar no laboratório de inteligência artificial do MIT em 1971, o compartilhamento dos códigos-fonte dos *softwares* era um processo tão comum quanto o compartilhamento de receitas culinárias. A partir dos 1980 se inicia o processo de fechamento do código-fonte dos *softwares* (Stallman, 2000).

Em 1985 Stallman cria a *General Public License* – GPL, para disseminar “permissões livres” aos programas de computador sob uma única condição: a de não colocar obstáculos à circulação dos programas modificados sob a licença GPL. Em relação a estes programas, não é necessário requerer autorização para acessar o seu “código-fonte”, para obter cópia, modificá-lo e usá-lo com qualquer fim, inclusive distribuir os programas modificados.

Nos sites do movimento GNU³ ou da *Free Software Foundation*⁴ define-se *software* livre como “liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem

3. GNU. *O sistema operacional GNU*. Disponível em: <<http://www.gnu.org/>>. Acesso em: 23 jul. 2008.

4. FREE SOFTWARE FOUNDATION. *FSF Free Software Licensing*. Disponível em: <<http://www.fsf.org/licensing>>. Acesso: em 23 jul. 2008.

e aperfeiçoarem o *software*". Eles se referem a quatro tipos de liberdade para os usuários dos *softwares*:

1. A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito;

2. A liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo para suas necessidades. O acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade;

3. A liberdade de redistribuir cópias de modo que o usuário possa colaborar com o seu próximo;

4. A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie deles. O acesso ao código-fonte também é um pré-requisito para esta liberdade.

O *General Public License* – GPL permite que os programas sejam distribuídos e reaproveitados, mantendo, porém, os direitos do autor, de forma a não permitir que essa informação venha a ser usada de maneira que limite as liberdades originais. A licença não permite, por exemplo, que o código possa ser apropriado por outra pessoa ou que possam ser impostas restrições que impeçam a sua distribuição da mesma maneira que foi adquirido.

A GPL permite aos usuários do *software* redistribuir cópias modificadas de forma gratuita, ou comercial. Não impede a distribuição de programas com a cobrança de contrapartida monetária, mas não permite que algum modelo de comercialização retire estas liberdades. Uma questão crucial para que a licença possa ser considerada GPL é que não se pode cancelar ou anular aquelas quatro liberdades vinculadas ao programa. Esta medida visa claramente impedir que se torne *software* proprietário.

A licença típica do *software* livre, GPL, é baseada na regra de que, quando se está redistribuindo um programa, não se pode negar as liberdades principais. Esta regra não entra em conflito com as liberdades; na verdade, as protege. Seu objetivo é impedir que um programa produzido em colaboração venha a ser apropriado privadamente e dele se retirem possibilidades de colaboração. O *copyleft* permite liberar o que as licenças proprietárias proibem.

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

A FDL permite explicitamente a qualquer usuário do item licenciado copiar e distribuir essas cópias, inclusive recebendo compensação monetária por elas. Permite ainda locá-las e exibi-las publicamente. Ela proíbe que se usem meios técnicos para impedir que pessoas que tenham acesso a qualquer cópia gozem dos mesmos direitos que quaisquer outros. Versões modificadas (traduções, por exemplo) podem ser incluídas, desde que o autor da modificação concorde em licenciar a versão pela FDL.

AS LICENÇAS CREATIVE COMMONS

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

O *Creative Commons* é baseado na idéia de proporcionar instrumentos concretos (as licenças) aos criadores para que possam regular os usos de suas obras. Quer dizer, as licenças são instrumentos legais que permitem aos autores estabelecer os termos sob o quais querem compartilhar suas obras, deixando que outros as usem, copiem, distribuam e modifiquem,

5. CREATIVE COMMONS. *Creative Commons BR*. Disponível em: <www.creativecommons.org.br>. Acesso em: 23 jul. 2008.

mantendo seu direito moral ao reconhecimento como criadores e proibindo, por exemplo, o uso comercial.

O *Creative Commons* cria opção de um meio-termo legal entre “todos os direitos reservados” dos contratos de direito autorais tradicionais e o domínio comum, onde autores e artistas podem escolher como e o quanto desejam autorizar uso, cópia e recriação de suas obras. A iniciativa tem como finalidade principal discutir e construir um domínio comum das obras. A proposta de Lessig (2005, 2006) é mobilizar produtores e usuários de conteúdos na construção deste domínio comum e demonstrar a sua importância na produção cultural.

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

É necessário entender o *Creative Commons* como dirigido principalmente a autores que têm interesse predominante na circulação ampla de sua obra. O CC também responde àqueles autores que possuem posições bem estabelecidas e querem opção de publicidade para suas obras desvinculadas da indústria cultural (editores, produtores, etc.). As licenças criativas tocam num dos pontos mais sensíveis dos autores: sua relação, nem sempre pacífica, com as empresas que normalmente se apropriam da titularidade das obras. Usando a licença CC o autor pode exercer o “monopólio legal” criativo que a legislação reconhece.

O *Creative Commons* busca fomentar a reutilização criativa das obras, permitindo que o autor mantenha os direitos que considere oportuno. O CC põe à disposição dos autores em sua página da Internet formulários que permitem escolher as características de distribuição das suas obras. Uma vez preenchidos estes formulários, o sistema gera a licença em três forma-

tos: resumo de uso autorizado, texto legal e versão digital com metadados que se pode usar para facilitar o trabalho dos “buscadores” na Internet.

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

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

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

Toda vez que o autor emite uma licença *Creative Commons* que regule o uso de sua obra, estabelece relação contratual sobre direitos autorais. Os usuários de obras submetidas à licença CC vão supor sempre que a exploração dessa obra se realize sob os termos desta licença criativa. Uma vez divulgada uma obra, o CC torna difícil que o autor a retire de circulação.

Considerando que o *Creative Commons* não é repositório de conteúdos, ou seja, não produz ou administra estoques de obras licenciadas, sendo apenas lugar de consulta sobre a autorização dos autores e de moderação da relação entre criadores e usuários, surge um importante hiato entre os lugares de publicação das obras e as suas licenças de uso. Cria-se assim a

demanda por organização dos conteúdos licenciados criativamente de acordo com a cultura de produção e uso de conteúdos na Internet

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O capitalismo pós-industrial se afirma como capitalismo ao empregar um recurso copioso – a inteligência humana –, transformando a abundância potencial em escassez. Tal escassez é produzida mediante parcelamento do saber, impedimento de sua disseminação e socialização, e obrigação da forma de mercadoria para os produtos do saber, da inteligência e da sensibilidade.

Um bom exemplo da apropriação monopolista da bagagem cultural dos trabalhadores pode ser observado no uso e desenvolvimento de *softwares* proprietários, como o Windows, da Microsoft. Milhões de trabalhadores aprendem a usar exclusivamente este *software* com cópias “piratas”, e isto vira atributo funcional, além de contribuir para o desenvolvimento da tecnologia. Assim, as empresas não precisam investir em treinamento do uso destes programas, e a Microsoft fica com clientes usuários cativos.

É importante perceber que o modelo de mediação da indústria cultural, que contrata e remunera os produtores de conteúdo e controla o acesso aos seus produtos, tem pouco mais de cem anos e é uma produção histórica. As novas tecnologias digitais trazem extrema facilidade para a produção e disseminação de conteúdos, além do acesso à informação e aos bens imateriais. A cultura na sociedade da informação é uma cultura pós-industrial.

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

rompem com as formas capitalistas de organização da produção.

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

No contexto colaborativo, a propriedade intelectual dos produtos impede a continuidade do processo criador e não apenas a sua apropriação comum e universal por usuários. As licenças criativas correspondem à demarcação da autoria (direito moral), mas não reproduzem a forma das mercadorias capitalistas. As licenças criativas convidam à participação na produção, e não a mera escolha para consumo entre informações e bens culturais.

O *copyleft* e as licenças criativas de uso de informação são mais do que uma complementação das atuais leis de direitos autorais, atendendo àqueles que não querem suas restrições. Cabe observar que todas as licenças criativas apresentam potencialidades e limitações. Contudo, elas constituem poderoso agente de mudança social e econômica, principalmente porque advertem para a inadequação dos sistemas de propriedade intelectual e de *copyright*.

REFERÊNCIAS

BARBROOK, R. A regulamentação da liberdade: liberdade de expressão, liberdade de comércio e liberdade de dádiva na rede. In: COCCO, G.; GALVÃO, A. P.; SILVA, G. (orgs.). *Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 131-150.

—. *Media Freedom: the contradictions of communications in the age of modernity*. Londres: Pluto, 2003.

—. *The digital economy: commodities or gifts?* Disponível em: <<http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-digiteconomy.html>>. Acesso em: 20 set. 2006.

CACHELOGIC RESEARCH. *Peer-to-peer in 2005*. Disponível em: <http://www.cachelogic.com/home/pages/studies/2005_01.php>. Acesso em: 17 jan. 2007.

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

CHAUÍ, M. *Cidadania cultural*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.

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

DELEUZE, G. *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. v. 1. Rio de Janeiro: 34, 1995.

FISHER, W. *Promises to keep: technology, law, and the future of entertainment*. Stanford: Stanford University Press, 2004.

FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1987.

—. *Microfísica do poder*. Trad. e org. de Roberto Machado. 6. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

FREIRE, A.; GATTO, E.; KON, F. Cigarra – *A Peer-to-peer Cultural Grid*. Disponível em: <<http://cigarra.arca.ime.usp.br>>. Acesso: 20 ago. 2006

GANDELMAN, H. *De Gutenberg à Internet: direitos autorais na Era Digital*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

GINDRE, G.; BRANT, J.; WERBACH, K.; SILVEIRA, S.A.; BENKLER, Y. *Comunicação digital e a construção do commons: redes virais, espectro aberto e as novas possibilidades de regulação*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2007.

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

GORZ, A. *Misérias do presente, riqueza do possível*. São Paulo: Annablume, 2004.

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

GUATTARI, F. *As três ecologias*. Campinas: Papyrus, 1990.

—. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

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

GUATTARI, F.; NEGRI, T. *Os novos espaços de liberdade*. Lisboa: Centelha, 1987.

HABERMAS, J. A crise do estado de bem-estar social e o esgotamento das energias utópicas. IN: HABERMAS, J. *Diagnóstico do tempo: seis ensaios*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2005.

—. *Consciência moral e agir comunicativo*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989.

HARDT, M.; NEGRI, T. *Império*. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

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

KOLLOCK, P. The economies of online cooperation: gift and public goods in cyberspace. In: SMITH, M.A.; KOLLOCK, P. (org.). *Communities in Cyberspace*. Routledge: London, 1999.

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

LEMOS, A. Cibercultura, cultura e identidade: em direção a uma cultura “copyleft”. *Contemporânea – Revista de Comunicação e Cultura*, Facom/UFBA, Salvador, vol. 2, n. 2, dezembro de 2004. p. 9-22.

LEMOS, R. *Direito, tecnologia e cultura*. Rio de Janeiro: FGV, 2005.

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

- LESSIG, L. O futuro sombrio da Internet: entrevista com Lawrence Lessig. In: *Folha de São Paulo*, 05 mar. 2000, p. 5-4 a 5-8. Caderno Mais!
- . *Code and Other Laws of Cyberspace*. Basic Books, 1999.
- . *Cultura Livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. São Paulo: Trama, 2005.
- . *The people own ideas*. Disponível em: <<http://www.lessig.org/blog/archives>>. Acesso em: 21 ago. 2006.
- LESSIG, L.; GIL, G. “Reforma agrária” no direito autoral. In: *Folha de São Paulo*, 03 jun. 2004, p. E1-E5.
- LEVY, P. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- . *Cibercultura*. Rio de Janeiro: 34, 1999.
- LEVY, S. *Hackers: heroes of the computer revolution*. USA: Penguin, 2001.
- LIMA, C.R.M.; SANTINI, R.M. *MP3: música, comunicação e cultura*. Rio de Janeiro: Epapers, 2005.
- . Trabalho imaterial, compartilhamento de informação e produção colaborativa na sociedade da informação. *Enc. Bibli: R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf., Florianópolis*, n.23, 1º sem. 2007.
- MARTELETO, R.M. Confronto simbólico, apropriação do conhecimento e produção de informação nas redes de movimentos sociais. *Ciência da Informação*, Brasília: IBICT, v.2, n.1, fev. 2001.
- MATOS, M; LEMOS, C. *Using the approach of local productive arrangements and systems for the analysis of creative industries in Brazil: the case of Conservatória*. Disponível em: <<http://www.globelics2005africa.org.za/papers/p0027>>. Acesso em: 20 ago. 2006
- MAUSS, M. *Ensaio sobre a dádiva*. Lisboa: 70, 2001.
- MCCOURT, T.; BURKART, P. When creators, corporations and consumers collide: Napster and the development of on-line music distributions. In: *Music, Culture & Society*. London: Thousand Oaks and New Delhi, 2003.
- MCLUHAN, M. *A galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.
- MIRANDA, A. Sociedade da Informação: globalização, identidade cultural e conteúdos. *Ci. Inf.*, Brasília: IBICT, v.29, n.2, p.78-88, maio/ago. 2000.
- MORGAN, G. *Imagens da organização*. São Paulo: Atlas, 1996.

NATANEL, N. W. Impose a noncommercial use levy to allow free peer to peer file sharing. *Harvard Journal of Law & Technology*, n. 17, Dec. 2003.

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

OBERHOLZER-GEE, F.; STRUMPF, K. The Effect of File Sharing on Record Sales: An Empirical Analysis. *Harvard Business School*. March, 2004. Disponível em: <<http://www.folhaonline.com.br/informatica>>. Acesso em: 30 mar. 2004.

PELLANDA, N.M.C. et al. (org.). *Inclusão digital: tecendo redes afetivas/ cognitivas*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

PORCARO, R.M. *Tecnologia da Comunicação e Informação e Desenvolvimento: Políticas e Estratégias de Inclusão Digital no Brasil*. Texto para Discussão n° 1147. Rio de Janeiro: Ministério de Planejamento, Orçamento e Gestão/Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – Ipea, 2006.

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

ROSAS, R. *The Revenge of Low-tech: Autolabs, Telecentros and Tactical Media in São Paulo*. Sarai Reader, 2004.

ROSE, L. *Netlaw: your rights in the online world*. Berkeley: Osborne McGraw-Hill, 1995.

SANTINI, R.M. *Admirável chip novo: a música na era da Internet*. Rio de Janeiro: Epapers, 2005.

SHAPIRO, C.; VARIAN, H. R. *Information Rules*. Harvard Business School Press, 1998.

SILVEIRA, S. A. *A mobilização colaborativa e a teoria da propriedade do bem intangível*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2005. (Tese de doutorado). Disponível em: <<http://twiki.softwarelivre.org/bin/view/TeseSA/WebHome>>. Acesso em: 21 mar. 2007.

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

SIMON, I. A Propriedade Intelectual na Era da Internet. In: *DataGramZero. Revista de Ciência da Informação*. Rio de Janeiro, v.1, n.3, jun. 2000.

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

—. *On Hacking*. Disponível em: Richard Stallman's home page, 2002.

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

WERTHEIN, J. A Sociedade da Informação e seus desafios. *DataGramaZero. Revista de Ciência da Informação*. Rio de Janeiro, v.29, n.2, p. 71-22, maio/ago. 2000.

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

YÚDICE, G. *A conveniência da cultura: usos da cultura na era global*. Belo Horizonte: UFMG, 2004.

SOBRE OS ARTIGOS

“CREATIVE COMMONS” E PRODUÇÃO CULTURAL COLABORATIVA NO BRASIL

Artigo publicado na Revista Comunicação e Espaço Público, Ano IX, n.º 1 e 2, 2006.

CÓDIGO ABERTO E PRODUÇÃO COLABORATIVA NOS PONTOS DE CULTURA

Artigo publicado na Revista Contemporânea, v. 5, n. 1 e 2, dez. 2007.

TRABALHO IMATERIAL, COMPARTILHAMENTO DE INFORMAÇÃO E PRODUÇÃO COLABORATIVA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Artigo publicado na Revista Encontros Bibli - Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Florianópolis, n.23, 1º sem. 2007.

TRABALHO IMATERIAL, PRODUÇÃO COLABORATIVA E ECONOMIA DA DÁDIVA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Artigo apresentado no VIII Enancib - Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, realizado na cidade de Salvador (BA) entre 28 e 31 de outubro de 2007.

PRODUÇÃO COLABORATIVA DE SOFTWARES LIVRES: TRABALHO E TECNOLOGIA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Artigo publicado na Revista Informação e sociedade, v.18, n.2, mai./ago. 2008.

COPYLEFT E LICENÇAS CRIATIVAS DE USO DE INFORMAÇÃO NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Artigo publicado na Revista Ciência da Informação, v. x, n. 1, 2008.

SOBRE OS AUTORES

Clóvis Ricardo Montenegro de Lima

Graduado em Medicina na Universidade Federal de Santa Catarina (1986). Doutor (2005) e Mestre (1992) em Ciência da Informação na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Doutor (2000) e Mestre (1993) em Administração na Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas. Atualmente é professor adjunto da Universidade Federal de Santa Catarina. Tem experiência nas áreas de Ciência da Informação, Administração e Medicina. Atua principalmente nos seguintes temas: produção cultural, administração de organizações de saúde e sociedade da informação.

Rose Marie Santini de Oliveira

Possui graduação em Comunicação Social na Universidade Federal do Rio de Janeiro (2001), especialização em Marketing na Fundação Getúlio Vargas – RJ (2003) e mestrado em Comunicação Social na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2004). É doutoranda em Comunicação e Cultura na UFRJ e em Ciência da Informação no IBICT-UFF. Atua principalmente com os seguintes temas: cultura digital, música, tecnologias de informação e comunicação, organização e recuperação da informação da música e diversidade cultural. Atualmente é professora de graduação e pós-graduação da Universidade Estácio de Sá (13/05/2007).

Armando de Melo Lisboa

Possui graduação em Ciências Econômicas na Universidade Federal de Santa Catarina (1979), especialização em Administração Pública na Universidade Federal de Santa Catarina (1982), mestrado em Sociologia Política na Universidade Federal de Santa Catarina (1988) e doutorado em Sociologia Econômica na Universidade Técnica de Lisboa (2002). Atualmente é Professor Adjunto IV da Universidade Federal de Santa Catarina. Tem experiência na área de Economia. Atua principalmente nos seguintes temas: solidariedade, economia solidária, Ethos barroco, América ibérica, Socioeconomia solidária e capitalismo.