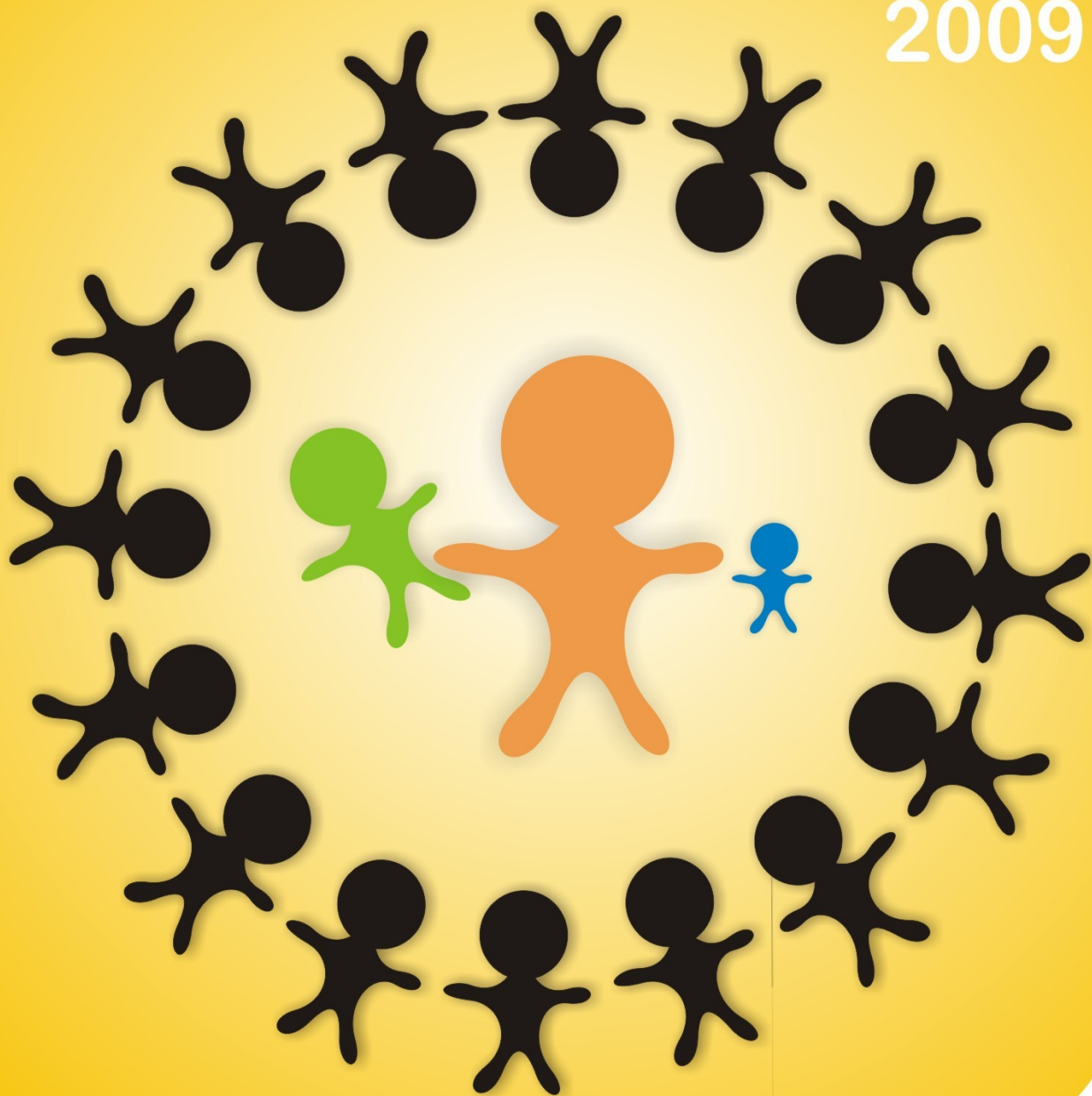


Cartilha do Colaborador

terceira edição

2009



Revista e ampliada em março de 2009

CARTILHA DO COLABORADOR

COMUNIDADE BOIVOADOR DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL

Bem-vind@ à *Comunidade Boivoador de Artes e Comunicação Social*. Este grupo tem como objetivo desenvolver atividades intelectuais e culturais. Ele foi pensado para sustentar uma rede de veículos centrados no compromisso da Comunicação, e não apenas no viés informativo. Para nós, comunicar é o ato que compreende a discussão, o envio e o retorno constante, um ciclo que gera resultados a partir de seus giros. Comunicar é o ato em que o famoso receptor tem mais tarefas do que a de receber uma informação; ele deve cima de tudo compreendê-la. Enfim criticá-la para que sua construção seja livre, democrática, independente e de cultura ampla.

Nossa Comunidade, dessa forma, tem como finalidades: contribuir com a luta pela democratização dos meios de comunicação, da informação e do exercício do Direito de Comunicar; dar oportunidade à difusão de idéias, elementos de cultura, tradições e hábitos das sociedades, além do intercâmbio entre os aspectos culturais; coletar, pesquisar, elaborar e divulgar informações de cunho político, social, econômico, científico, cultural, desportivo, relacionados às comunidades e de seu interesse.

Queremos, também, desenvolver um rico debate sobre os temas que envolvem a qualidade de formação dos comunicadores. Acreditamos que é neste ponto, mais do que no corporativismo dos grandes oligopólios e monopólios midiáticos, que está o grande problema da *falta de comunicação*. Mesmo grandes empresas são feitas a partir do trabalho desses artistas da informação e, por isso, é nessa etapa que existem os problemas. Um jornalista ou publicitário pode mudar o mundo se tiver boas idéias. Se não houver espaço numa mídia, cria-se outra. Se um grupo tenta barrá-lo, associa-se a outros. Bastam depois vontade e trabalho. Claro que desconsiderar a força econômica das grandes mídias e seus aspectos é uma bela armadilha. Mas se queremos fazer mudanças para equacionar as diferenças e enfim democratizar a Comunicação, devemos partir primordialmente do comunicador.

Para isso, o *Boivoador* não quer estar sozinho. Se nós mesmos lutamos contra o monopólio, o corporativo e as influências comerciais, por que gostaríamos de ser diretores ou senhores de alguma conquista? Não. Ter parceiros é muito mais gratificante. Associar-se é muito melhor e muito mais forte.

Por fim, tentamos também criar uma oportunidade séria e valorosa de trabalho e construção profissional. E também discutir de forma considerável nosso espaço geográfico e histórico. A Comunidade está aberta a todos que quiserem fazer parte dessa construção comum, baseada numa Licença Creative Commons de atribuição do nome do autor à obra, com finalidades não-lucrativas e sem derivações, ou seja, prevendo *alguns direitos reservados* (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/br/>).

A ESCOLHA DO NOME

Boivoador (tudo junto) é uma referência à lenda do *boi voador*, surgida na época do governo de Maurício de Nassau, em Pernambuco. O holandês divulgou que faria um boi voar no dia da inauguração da ponte que daria acesso ao que hoje é a Ilha de Joana Bezerra. Ele montou, na verdade, um show para o povo no qual distribuiu muito vinho e fez uma figura parecida com um boi correr pelo ar com a ajuda de cordas.

Essa lenda possui duas leituras. Você pode entender o boi voador como uma referência à mentira de Nassau, um ícone da politicagem que governantes praticam no Brasil. E pode entender como um belo trabalho de marketing, o primeiro grande momento da publicidade nos mangues recifenses. Um marco da Comunicação Social. Afinal, não entenda que o povo era tolo o bastante para acreditar num boi voador. Lembre-se do vinho que foi distribuído e você vai ver o verdadeiro motivo da festa aos pés da ponte.

Escolhemos mostrar um novo boi voador pelo ângulo do trabalho de comunicação sério baseado na difusão *de novos caminhos* para o acesso à informação. Na homenagem que visa valorizar o lugar de onde a *Comunidade* foi fundada, observamos que melhor do que somente criticar os boi voadores politiqueros que vemos por aí, é criar o nosso boi voador comunicativo e fundamentar nossa missão na democratização.

Sendo assim, *Boivoador* é uma apropriação do espaço livre da internet para discutir e debater, ainda de forma livre, assuntos de interesses diversos. Junte-se a nós e se torne um *voador* também!

Leia um [texto de Marcelle Honorato sobre o site Boivoador e o boi voador](#).

FUNCIONAMENTO E COLABORAÇÃO

Nossos veículos e sites oferecem um espaço de livre expressão onde todos podem interagir uns com os outros. O software de nossos sistemas de publicação é baseado num fórum de discussão, ou seja, todas as matérias postadas podem ser comentadas pelos usuários em geral. Não só comentadas, mas também ampliadas. Não há diferenças entre quem publica e quem responde. Tudo é feito em tratamento horizontal.

Para publicar, basta um simples cadastro / registro que é totalmente gratuito e automático. Não interferimos de forma alguma na liberdade de qualquer usuário, ressaltamos. Não fazemos cadastros por meio de nossos editores ou gerentes, exceto quando pedido.

Reservamos o direito de *não intervir ou censurar* a opinião de qualquer usuário, seja ele um visitante novato, ou um colaborador antigo. E isso é válido para toda a Comunidade. Não difundiremos, de forma alguma, qualquer jogo de interesses. Não é nosso papel. A Comunidade possui uma rígida posição sobre isso, comentada abundantemente nas nossas políticas de uso (<http://info.boivoador.com/politicadeuso.htm>), nas quais está escrito como se dá o funcionamento geral da *Comunidade Boivoador*.

É importante, extremamente, que todos os usuários, editores e colaboradores de qualquer tipo leiam o documento acima citado. Ele diz o que se pode ou não ser feito dentro do ambiente virtual sob responsabilidade do sítio. Sua filosofia é baseada na liberdade de publicação, desde que esta não prejudique ou fira de maneira injusta qualquer outro usuário ou pessoa externa. Da mesma forma, deve-se observar que não poderemos admitir qualquer ato que normas específicas ou leis brasileiras e ou dos Estados Unidos condenem. As leis dos EUA também são consideradas pois nossos servidores virtuais estão localizados em território norte-americano.

COPYLEFT E CREATIVE COMMONS

Esses termos dizem respeito a licenças livres ou parcialmente limitadas, diferente do copyright que mantém todos os direitos de cópia reservados ao dono ou responsável (geralmente o autor, mas não necessariamente). Muitos outros sites e entidades já o utilizam, como: a Agência Carta Maior (<http://www.cartamaior.com.br>), surgida na época do I Fórum Social Mundial; o Centro de Mídia Independente (<http://www.midiaindependente.org>), organização internacional centrada num veículo livre publicado em vários países; e o Overmundo, site colaborativo surgido um pouco depois que o *Boivoador*.

A *Comunidade Boivoador* utilizou a licença copyleft sobre todo o conteúdo publicado no ambiente de construção colaborativa desde 03 de junho de 2005, data do lançamento do site www.boivoador.com, até setembro de 2007. Os textos ou imagens publicados nos seus veículos, a partir do uso de copyleft, podem ser livremente copiados sob os aspectos desse tipo de licença, preservando, por exemplo, os nomes do autor e da fonte, devidamente publicadas na cópia.

A partir de setembro de 2007, a *Comunidade Boivoador*, na forma de seu Corpo Executivo, preferiu utilizar [esta Licença Creative Commons](#), a qual autoriza livremente a cópia dos materiais deste site para uso NÃO COMERCIAL, e com atribuição, em cada cópia, do nome do autor original sem que ela seja usada para construir qualquer outra obra derivada e somente sob esta mesma licença. Evidentemente, esta licença vale apenas para novas postagens e exclui as anteriores.

Para quem não deseja possuir sua obra publicada sob uma Licença Creative Commons, basta que disponha um rodapé em cada postagem informando a reserva de todos os direitos, ou um “©” no caso de imagem. Nossas políticas tratam do assunto. Compreendemos e respeitamos a decisão pessoal de cada autor.

Para saber mais sobre os Creative Commons, você pode visitar o site da Wikipédia (http://pt.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons), ou próprio endereço da organização sem fins lucrativos Creative Commons (<http://www.creativecommons.org.br/>). Disponibilizamos em anexo a esta *Cartilha* um texto do jornalista Hugo de Lima acerca do contexto da colaboração na internet, que trata sobre o assunto.

MAIS INFORMAÇÕES

É de grande importância informar que NÃO SOMOS uma empresa, NÃO ESTAMOS LIGADOS a nenhum grupo ou unidade ideológica de qualquer tipo. Nós não temos dinheiro e nos mantemos graças a nossos membros executivos. Também não somos ou estamos ligados a Órgãos e ONGs.

Voltando as nossas metas, para o estudante e estudioso, a Comunidade significa um local onde todos podem exercer aquilo que aprendem na teoria. É um espaço aberto a erros (é impossível admitir que em qualquer percurso não exista erros), e que tem uma filosofia de compartilhamento de idéias.

Para saber mais, acesse o nosso Centro de Informações em <http://info.boivoador.com>. Lembrem-se também que nossas listas de discussão, em conjunto com o Yahoo Grupos (NÃO é preciso uma ID Yahoo para participar, apenas se preferir gerenciar funções extras), estão abertas para ampliar ainda mais o debate. Acesse-as em <http://www.boivoador.com/listas.htm>

Nossa Carta de Compromisso, um tipo de Estatuto onde estão descritas as deliberações e fundamentos da Comunidade, está à disposição dos usuários nas listas de discussão e no Centro de Informações.

CONTATO E SUPORTE

A *Comunidade Boivoador* dispõe de um sistema de ajuda virtual, o Centro de Informações, onde todo e qualquer usuário tem acesso e dispõe de seu suporte. O Centro está hospedado no endereço <http://info.boivoador.com>. Qualquer dúvida deve ser encaminhado aos e-mails, canais e formulários indicados nas páginas específicas do Centro de Informações.

Mesmo assim, estão listados, a seguir, os e-mails que a *Comunidade Boivoador* utiliza para comunicação com o usuário:

E-mails de Suporte:

centroboivoador@yahoo.com.br

centroboivoador@gmail.com (Envia e-mails direto as nossas listas de discussão)

comunidadeboivoador@hotmail.com (MSN)

contato@yahoo.com.br

hugo@boivoador.com (Responsável pelo Suporte ao Usuário)

suporte@boivoador.com

E-mails para enviar conteúdo específico:

academico@boivoador.com

conteudo@boivoador.com

conteudoboivoador@yahoo.com.br

E-mail para denunciar conteúdo impróprio:

denuncia@boivoador.com

E-mails da equipe:

Gerente do site MOB: marcelle@boivoador.com

Gerente do site *Boivoador.com*: ana@boivoador.com

Coordenadora de Marketing: elaynebione@boivoador.com

Coordenador de Tecnologia / Webmaster: hugo@boivoador.com

Assessoria de Comunicação: marcelalino@boivoador.com

Gerente do site Cidade do Mangue: adautojunior@cidadedomangue.com

Gerente do site Cinepoética: aluiziofranco@cinepoetica.com

ANEXO I

“CONTEXTO SOBRE A COLABORAÇÃO NA INTERNET”

Texto do jornalista **Hugo Leonardo de Lima Souza** (parte integrante do trabalho “A influência dos serviços virtuais de construção colaborativa na democratização da Comunicação: O Overmundo”, do mesmo autor, [publicado aqui](#))

[Para consultar a bibliografia deste texto, clique aqui e acesse o trabalho completo.](#)

AS COMUNIDADES E REDES SOCIAIS COLABORATIVAS

O surgimento das chamadas *rede sociais*, na internet, não é um fato novo, considerando o fenômeno da *Web 2.0*. Numa comparação com o surgimento e a popularização de outros suportes midiáticos de grande impacto, esse tempo foi muito curto.

Na década de 1970 já existiam os *Web fóruns*, ou os *Bulletin Board Systems*, que foram criados como espaços para discussão de assuntos específicos derivados da USENET. Os *BBSs* foram idealizados na Califórnia como um tipo de subversão aos valores que vinham sendo construídos na internet pelo governo americano e empresas de grande porte, como a IBM. Os fóruns, segundo André Lemos, consistiam em centros de dados disponíveis em rede telemática nos quais diversos usos poderiam ser feitos pela comunidade. Alguns anos depois, eles passariam a atender às necessidades das redes de software livre baseada em licenças *copyleft* (um trocadilho com *copyright*), que propunham somente a preservação de alguns direitos, como, no campo do Direito Autoral, aqueles que são morais¹. Em meados da década de 1990, surge o primeiro *Wiki*, o *Portland Pattern Repository*. O *Wiki* é um sistema para a internet cuja principal característica é a possibilidade de edição colaborativa dos conteúdos gerados através de páginas dinâmicas (não estáticas).

Depois do surgimento da *Fundação WikiMedia* e de seu principal projeto, a enciclopédia virtual *Wikipedia*, em 2001, o formato *Wiki* passou a ser debatido como de interesse social. A imagem era a de uma comunidade cujo o conhecimento se desenvolveria a partir da contribuição de qualquer um. Esse pensamento permearia os maiores *cases* que

¹ No Brasil, os direitos morais do autor, segundo o Art. 27 da Lei 9.610 de 1998, “ são inalienáveis e irrenunciáveis”. Portanto, licenças consideradas livres ou abertas, pouco importa o nível em que são livres ou abertas, jamais podem desconsiderar o direito de atribuição, garantia mínima dos direitos morais de autor. O texto desta Lei está disponível na internet. LEI Nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. In: Presidência da República – Casa Civil – Subchefia para Assuntos Jurídicos. Disponível em <<http://www.planalto.gov.br/CCIVIL/Leis/L9610.htm>>. Acessado em 05 de dezembro de 2008.

a internet fez nascer nos primeiros cinco anos do século XXI, mesmo que não necessariamente *wikis*. Pouco a pouco, novos formatos foram sendo desenvolvidos e novos projetos ganharam vida. Em 2005, surgiram, por exemplo, o *YouTube*, site colaborativo com conteúdo voltado a vídeos, o *Overmundo*², voltado ao noticiário de cultura e a um repositório multimídia, e a *Comunidade Boivoador*, direcionado ao noticiário e ao jornalismo colaborativo em âmbito regional (em Pernambuco). Na reportagem “*A cultura que nasce da colaboração*”, publicada na revista *A Rede*, Verônica Couto³ dá sua opinião sobre as redes sociais de conteúdo comum:

“Sites como o *Overmundo* [...] experimentam novas formas de produção cultural, em ambientes abertos, colaborativos e que buscam, tanto quanto possível, a autonomia dos autores. A democratização das redes, contudo, depende do domínio das mídias digitais e da melhoria das interfaces [...]” (2007, p. 10)

As interfaces de qualquer sistema são essenciais para sua utilização. A facilidade de uso dependerá do quão descomplicada a ferramenta se apresenta para manipulação de seu usuário ativo. A *Web 2.0*, sinteticamente, é a melhoria significativa da interface *Web* para que ela possa ser usada com mais utilidade e com aplicações que funcionem em tempo real e com extrema interatividade com o internauta *mais passivo*. A autonomia, questão crucial na construção de qualquer empreendimento na internet por causa das linguagens extremamente complexas utilizadas pelos softwares de programação, passou a ter outro tipo (ou nível) de relevância, já que praticamente os sistemas *2.0* permitem fazer tudo com um mínimo ou nenhum conhecimento específico. As barreiras da interface finalmente se romperam.

As comunidades virtuais, segundo Manuel Castells, são um dos fundamentos da cultura da internet. No tópico *A Cibercultura e o Ciberespaço* foi discutido a inserção dos outros três aspectos de mesma crucialidade e também suas interseções. A comunidade virtual é pela primeira vez analisada por Howard Rheingold, escritor e crítico especializado nas implicações e características das comunicações modernas na sociedade, na política e na cultura. Em seu livro *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, segundo Castells, o termo é usado para designar aquilo que ele chama de agrupamentos em rede. Elas “foram fontes de valores que moldaram comportamento e organização social” (CASTELLS, 2003, p. 46). Nessas comunidades virtuais trocavam-se

2 Embora a comunidade do *Overmundo* considere que a data inicial de suas atividades é de março de 2006. Antes disso, só havia um blogue que centralizava as ações de “pré-estréia” do site.

3 Reportagem publicada na edição nº23, de março de 2007.

mensagens, criavam-se *chats*⁴, listas de correspondências⁵ e jogos multiusuários⁶.

Essas redes de usuários, geralmente centradas em temas comuns (bastante diversificados, por sinal, indo do sexo à preservação da natureza), foram formadas inicialmente como espaços alternativos da contracultura dos anos 1960 e 1970. Encontrou na cultura hacker seus fundamentos tecnológicos e, a partir da junção dessas duas bases, “moldou as formas sociais, processos e usos” da internet (CASTELLS, 2003, p. 47). As comunidades virtuais são, hoje, um dos exemplos de apropriação social mais avançados na luta pela democratização da Comunicação. Manuel Castells diz, claramente, que:

“Essas comunidades trabalham com base em duas características fundamentais comuns. A primeira é o valor da comunicação livre, horizontal. A prática das comunidades virtuais sintetiza a prática da livre expressão global, numa era dominada por conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras. [...] O segundo valor compartilhado que surge das comunidades virtuais é o que eu chamaria formação autônoma de redes. Isto é, a possibilidade dada a qualquer pessoa de encontrar sua própria destinação na Net, e, não a encontrando, de criar e divulgar sua própria informação, induzindo assim a formação de uma rede. Desde os BBSs primitivos da década de 1980 aos mais sofisticados sistemas interativos da virada do século, a publicação autônoma, a auto-organização e autopublicação, bem como a formação autônoma de redes constitui um padrão de comportamento que permeia a Internet e se difunde a partir dela para todo o domínio social. Assim, extremamente diversa em seu conteúdo, a fonte comunitária da Internet a caracteriza de fato como um meio tecnológico para a comunicação horizontal e uma nova forma de livre expressão. Apresenta também as bases para a formação autônoma de redes como um instrumento de organização, ação coletiva, e construção de significado.” (2002, p. 49)

AS LICENÇAS LIVRES

Quando o indivíduo precisa passar por um espaço ocupado por outra pessoa, ele pede *licença*, no mínimo, segundo as regras tradicionais das sociedades. É natural que se peça licença já que se convencionou popularmente que “o direito de um termina onde começa o direito do outro”. Esse chavão tem um sentido no pensamento das pessoas: o do respeito mútuo. Esse direito da pessoa em sociedade é intenso desde as revoluções Francesa e Americana na época do Iluminismo. Antes disso, códigos mais antigos, como o Romano, já evidenciavam em sua filosofia o direito civil do homem em relação ao outro. Essas regras foram originadas para o desenvolvimento humano do capitalismo, já que, sem regras básicas, o entendimento de mercado nem mesmo existiria.

As licenças são os contratos civis particulares (homem a homem) ou em caráter de

4 *Chats* são salas de bate-papo onde múltiplos usuários conversam em tempo real. Elas deram origem aos *messengers*, programas para redes sociais baseadas em mensagens instantâneas. Uma famosa rede social desse tipo, inclusive no Brasil, é a *Microsoft Network* – MSN.

5 As famosas listas de discussão. Seus sistema se baseia no conceito de que todas as mensagens (e-mails) enviadas para um endereço específico são redirecionadas para todos os membros de uma lista fechada. Há outros pormenores que envolvem essas listas, como permissões características de cada uma.

6 Jogos virtuais com vários usuários reais simultâneos, interconectados pela internet.

Lei pública que regem, hoje em dia, o Direito Autoral ou Direito do Autor. Comumente chamamos de *copyright* os direitos de autor. Na verdade *copyright* são os direitos de cópia e regem as regras acerca da reprodução do original de uma obra. As cópias de um livro, por exemplo. O termo vem de *Common Law*, que observa o direito de uso e pertencimento de uma obra, e não de seu criador. Diferente do *Civil Law*, que entende os direitos de autor⁷.

Outra diferenciação importante é a distinção entre os *Direitos Morais* e os *Direitos Patrimoniais*. Essa noção é importante para saber os limites que incidem sobre qualquer obra. Na lei brasileira 9.610, por exemplo, os Direitos Morais são o direito que qualquer autor possui de lhe atribuírem autoria de sua obra independente de onde e em que circunstâncias ela está sendo usada, divulgada, exibida etc. É um direito intransferível e que jamais pode ser vendido.

Já os Direitos Patrimoniais, ainda segundo a lei de nosso país, são aqueles que podem ser comercializados, repassados, doados etc. O Direito Patrimonial é basicamente o *copyright*, ou seja, as regras para as cópias. Num sentido mais geral, as leis de *direitos autorais* nos países capitalistas são regulamentações que dão autoridade suprema (exceto sobre os aspectos já observados do Direito Moral) ao seu autor de decidir o que fazer e o que não fazer com sua obra. Esse direito é principalmente baseado nos preceitos da Revolução Americana, que procurava incentivar, através disso, a pesquisa científica numa nação pós-independente que pretendia rumar em direção oposta a dos seus colonizadores.

Com as revoluções industriais e a era moderna, o *copyright* passou a ser associado, na prática, à solução mais eficiente contra a reprodução prejudicial aos lucros – chamada, hoje, de pirataria – ato visto como ilegal e criminoso para grande parte dos códigos de intuito penal.

Desconsiderando aqui toda a discussão sobre os méritos positivos ou negativos acerca do uso do *copyright* pelas grandes corporações comerciais no tocante ao impedimento de espaços de criatividade que concorram com seus produtos, o que não é exatamente a proposta deste estudo, as leis de Direito Autoral passam a sofrer um impasse na atualidade. Numa sociedade pós-moderna, quem se aloca as questões sobre autoria?

Vimos durante este trabalho que a era pós-moderna coincide com o surgimento das redes telemáticas; da internet em si (ou vice-versa, se preferir). O uso do computador e de suas interfaces e plataformas, na atualidade, compreendem uma interação inequívoca no âmbito dos meios de comunicação, algo que as sociedades não estavam acostumadas. Se há

⁷ Estas definições possuem diversas origens sociais que podem ser melhor lidas no artigo de referência. DIREITO Autoral. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Direitos_de_autor>. Acessado em 05 de dezembro de 2008.

interatividade como característica comum dentro do processo de construção dos produtos autorais, como definir, por exemplo, quem é o autor de uma obra? A Lei brasileira já observa a existência de múltiplos autores, as chamadas *obras coletivas*. O que está em questão não é isso. O problema discutido é de como podemos saber quando uma obra passa a ser coletiva se ela está sendo produzida num ambiente interativo em comunidade. Esse sempre foi o problema das primeiras redes colaborativas incluídas dentro de instituições do governo americano ou em empresas de informática nas décadas de 1960 e 1980.

Um exemplo dessa inquietação está na história do sistema UNIX. Manuel Castells conta em seu livro *A Galáxia da Internet* que o UNIX foi inicialmente desenvolvido por um laboratório subsidiário da AT&T, nos Estados Unidos. O Governo, patrocinador do projeto, exigiu que o laboratório da AT&T liberasse sua pesquisa para o público. Dessa forma, o UNIX foi liberado para universidades e outros centros de pesquisa mediante pagamento nominal. Estudantes da Universidade de Berkeley (um dos berços da contracultura do anos 1960/70), a partir do UNIX, desenvolveram uma variante chamada Berkeley Software Distribution, o BSD. Logo, o BSD se tornou o mais avançado sistema operacional. Na década de 1980, a ARPA decidiu patrocinar um sistema operacional que fosse comum a todos os pesquisadores com contratos assinados com a agência. Entre as opções disponíveis, o UNIX foi escolhido. Com isso a AT&T requisitou os direitos de propriedade do sistema e, assim, de seus variantes, como o BSD, o que acabou por levar a questão para a justiça. Em 1994, o resultado liberou o UNIX para um tipo de licença próxima do domínio público, fazendo com que qualquer um pudesse distribuir e melhorar o sistema, incluindo variantes comerciais. O problema é que nesse meio tempo o sistema ficou protegido pelo *copyright* imposto pela AT&T (na verdade pela subsidiária dela, após seu desmembramento em 1984), impedindo que as linhas de pesquisa continuassem se beneficiando do programa.

Com isso Richard Stallman, um programador do Instituto Tecnológico de Massachusetts – MIT –, junto a um grupo de colaboradores, procurou desenvolver uma variante do UNIX que não se submetesse ao seu *copyright*. Surgiu o sistema operacional GNU e sua licença revolucionária que acabou sendo conhecida por *copyleft*, um trocadilho com o termo dos direitos de cópia. O GNU e o grupo que o criou estão na gênese da *Free Software Foundation* e da campanha do software gratuito. Stallman tentou levar essa campanha para o mundo, mas de forma solitária. Anteriormente, neste capítulo, foi dito que uma das características fundamentais da cultura das “tecnóelites” na internet é a colaboração e a apreciação de qualquer nova tecnologia às necessidades das comunidades

de pesquisadores da tecnologia. Este foi o erro de Stallman.

Com o problema judicial em torno do BSD e do UNIX, em 1994, mesmo depois da decisão de liberação do UNIX, o grupo de Berkeley se dissolveu com a perda de seus patrocinadores. Sem um sistema que realmente tivesse presença política no meio científico e com o fracasso inicial da campanha de Stallman, empresas comerciais tomaram o espaço perdido pelo BSD na difusão da micro-informática, que ocorreu mais aceleradamente com o surgimento da *World Wide Web*. O conceito do software livre e gratuito ficou momentaneamente para trás, abrindo espaço para a formação de poderosos impérios como o da Microsoft, principal beneficiada pelo fim do BSD.

Era preciso, a partir daí, algo novo, que pudesse contrapor o novo conceito de software pago que se instalava. Foi então que, de um projeto pessoal de Linus Torvalds, surgiu o Linux. O sistema operacional teve seu código liberado na internet, junto com um pedido de Torvalds por cooperação em torno do desenvolvimento do novo sistema, baseado no UNIX. O Linux rapidamente alcançou a comunidade *hacker* e passou a ser o sistema operacional preferido entre os entusiastas desse meio. A licença usada era a mesma do GNU, ou a *GNU General Public License* (GNU GPL), o que favoreceu sua adesão pelo mundo.

Incentivados pelas idéias geradas em torno dos conceitos de distribuição e aperfeiçoamento do Linux, milhares de comunidades virtuais passaram a desenvolver suas soluções baseadas em software livre e de código aberto (*opensource*), tornando-se, assim, a chave para trazer ao mundo a lembrança das possibilidades que as falhas do sistema pago não permitia (como o fim do monopólio tecnológico). Hoje, o sistema operacional Linux responde por mais da metade dos servidores da internet, devido a sua alta estabilidade de funcionamento e às poucas brechas de exploração por *crackers*. Foi adotado por grandes corporações, como a IBM, e é a base de muitas políticas governamentais pelo globo, como a do Brasil, que tenta adaptar toda sua estrutura pública ao uso de software livre, gratuito e de código aberto. Segundo Manuel Castells, “o software de fonte aberta, portanto, é a característica tecnológica crucial no desenvolvimento da Internet. E essa abertura é culturalmente determinada”. (CASTELLS, 2003, p. 36).

Essa tendência na micro-informática e na estrutura do ciberespaço, além da compreensão de que os formatos digitais de mídia possuem características que não conseguem se adaptar a um licenciamento fechado, iniciou estudos jurídicos para o desenvolvimento de novas formas de licença que servissem universalmente para produtos virtuais ou reais, sejam eles um software, uma música, um livro, ou qualquer outro. Essas licenças livres se difundiram e se aperfeiçoaram nos últimos anos gerando um embrião

econômico alternativo. Apesar de existirem diversos tipos de licenças livres atualmente, vamos nos ater apenas ao caso dos *Creative Commons*, a licença cuja variante foi adotada pela comunidade do *Overmundo*.

A palavra *commons* é um termo em inglês que possui vários significados. Concordando com a noção do sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira (2007) de que esse vocábulo poderia ser interpretado de maneira errada caso fosse traduzido, manteve-se, neste trabalho, o termo estrangeiro. “A palavra *commons* pode significar aquilo que é comum ou os espaços e as coisas que são públicas. Em alguns casos pode ter o significado de comunidade ou da produção compartilhada entre pares [iguais].” (SILVEIRA, 2007, p. 7).

O projeto *Creative Commons* foi fundado em 2001 por diversas pessoas trabalhando em comunidade. Dentre eles estão nomes como o jurista Lawrence Lessig, o professor de ciências da computação do MIT, Hal Abelson e o documentarista David Guggenheim, além de vários outros nomes não menos importantes para a conclusão do projeto. O *Creative Commons* é baseado no GNU GPL, mas foi pensado inicialmente para licenciar outras ofertas que não fossem softwares. Hoje, é um projeto global presente em mais de 40 países. No Brasil, onde suas licenças já estão bem presentes em blogues, sites e portais de internet, ele é gerenciado pela Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas, no Rio de Janeiro.

As licenças desse tipo são caracterizadas por terem uso amplo, num “espectro” que existe entre o *copyright* e o domínio público. No site brasileiro dos *Creative Commons*⁸, o advogado Ronaldo Lemos, observa que:

“Ele permite que autores e criadores de conteúdo, como músicos, cineastas, escritores, fotógrafos, blogueiros, jornalistas e outros, possam permitir alguns usos dos seus trabalhos por parte da sociedade. Assim, se eu sou um criador intelectual, e desejo que a minha obra seja livremente circulada pela Internet, posso optar por licenciar o meu trabalho escolhendo alguma das licenças do Creative Commons. Com isso, qualquer pessoa, em qualquer país, vai saber claramente que possui o direito de utilizar a obra, de acordo com a licença escolhida. [...] A razão para o surgimento do Creative Commons é o fato de que o direito autoral possui uma estrutura que protege qualquer obra indistintamente, a partir do momento em que a obra é criada. Em outras palavras, qualquer conteúdo encontrado na Internet ou em qualquer outro lugar é protegido pelo direito autoral. Isso significa que qualquer utilização depende da autorização do autor. Muitas vezes isso dificulta uma distribuição mais eficiente das criações intelectuais, ao mesmo tempo em que impede a realização de todo o potencial da Internet. Há autores e criadores intelectuais que não só desejam permitir a livre distribuição da sua obra na Internet, mas podem também querer autorizar que sua obra seja remixada ou sampleada. Esse é o caso, por exemplo, de artistas como o Ministro Gilberto, as bandas Mombojó, Gerador Zero e outras, que disponibilizaram canções para distribuição, remix e sampling, através do *Creative Commons*.”

8 Ver em: FAQ. In: Creative Commons Brasil. Disponível em: <<http://www.creativecommons.org.br/index.php?option=content&task=view&id=41>>. Acesso em: 05 de dezembro de 2008.

O processo para aderir aos *Creative Commons* é bastante simples. Basta entrar no site do projeto⁹, escolher a licença desejada e adicionar uma nota (ou *link* para a página da licença) em seu produto indicando que ele segue as normas *Creative Commons*. Não precisa de registro em cartório ou qualquer tipo de reconhecimento por parte do projeto.

As licenças são geralmente adaptadas às normas legais de cada país, para que elas possam ser válidas. Por isso, todas as traduções oficiais das licenças são, em si, novas licenças. Os tipos são variados e vão desde as que só permitem a cópia ou aqueles que deixam os utilizadores à vontade para distribuir e derivar pedindo apenas atribuição do nome do autor original.

O site do *Overmundo* escolheu como licença geral a de Atribuição – Uso Não-Comercial – Compartilhamento pela mesma Licença 2.5 Brasil¹⁰. Na prática, toda obra que for postada no *Overmundo* pode ser copiada e distribuída livremente e também gerar obras derivadas, desde que o local de publicação da cópia atribua o nome do autor do produto original e esse, ou seus derivados, não sejam usados para fins comerciais. Com base nesse fundamento, criou-se uma das comunidades colaborativas mais importantes da internet em língua portuguesa no sentido da democratização de produtos culturais.

Os *Creative Commons* revelam-se, portanto, um salto importante na obtenção de uma estrutura jurídica fundamental para a nova economia pós-moderna. Ao se referir aos *commons*, o professor Yochai Benkler da Escola de Direito de Yale afirma que:

“Construir uma infra-estrutura básica comum é a pre-condição necessária para nos permitir sair de uma sociedade de consumidores passivos que compra o que é vendido por um pequeno grupo de produtores comerciais. É o que vai nos permitir desenvolver uma sociedade em que todos tenham o direito de falar a todos, e em que qualquer um possa se tornar participante ativo do discurso político, social e cultural. (2007, p. 20)

⁹ O endereço virtual do site é <http://www.creativecommons.org.br/>

¹⁰ Ver em: ATRIBUIÇÃO – Uso Não-Comercial – Compartilhamento pela mesma Licença 2.5 Brasil. In: Creative Commons. Disponível em: <<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/deed.pt>>. Acesso em: 05 de dezembro de 2008.