Fundação **Casa de Rui Barbosa**

www.casaruibarbosa.gov.br

A causa coletiva: políticas públicas culturais para o cenário das redes sob a perspectiva da ecologia digital (a experiência brasileira)

Eliane Costa*

Resumo: Focalizando a gestão de Gilberto Gil no Ministério da Cultura, e, em particular, a iniciativa relacionada à instalação de estúdios digitais de produção audiovisual conectados à internet nos Pontos de Cultura, este trabalho evidencia a contribuição de políticas públicas para a promoção de diversidade cultural na rede, a ampliação do acesso aos bens e serviços culturais e ao conhecimento, o exercício dos direitos culturais, as interseções entre culturas locais e globais, bem como para o fortalecimento das possibilidades de compartilhamento e diálogo intercultural livre. Partindo do olhar ambientalista sobre o ciberespaço sugerido por James Boyle (1997), o artigo ressalta a singularidade da experiência brasileira no período analisado, quando os fundamentos da ecologia digital ultrapassaram a esfera da militância civil, chegando às políticas públicas.

Palavras-chave: Cultura digital; ecologia digital; pontos de cultura; *commons*; políticas públicas

Este artigo trata do contexto das redes e tecnologias digitais, tomado como campo de políticas públicas culturais, sob a perspectiva da ecologia digital. Trata, portanto, da questão do desenvolvimento sustentável no âmbito do ciberespaço. Uma abordagem

* Mestra em Bens Culturais e Projetos Sociais pela FGV/CPDOC, 2011. (E-mail: elianecvh@petrobras.com.br e elianecosta.cult@gmail.com).

ecológica desse ambiente, aqui entendido como um ecossistema, coloca em evidência o valor do uso público da informação e do conhecimento, para além de seu valor de uso comercial.

Essa temática foi tratada inicialmente em 1997 pelo professor americano James Boyle no artigo *A Politics of Intellectual Property: Environmentalism For the Net?*[1], no qual ele analisa a possibilidade de um olhar ambientalista sobre a rede. De acordo com o autor, assim como o esgotamento dos recursos naturais pode destruir a biosfera, a superproteção da propriedade intelectual pode fazer o mesmo com a ciberesfera.

Boyle ressalta a necessidade de reconhecimento de espaços públicos no ambiente digital, que possam incentivar o acesso ao conhecimento e à cultura, a liberdade de expressão, a criatividade digital e a inovação científica. Esses espaços consolidam a idéia de um coletivo de *bens comuns digitais* (*commons digitais* ou simplesmente *commons*), de acesso público, livres para compartilhamento e para a produção de novas obras deles derivadas, desde que o caráter de bem comum seja nelas perpetuado, gerando, assim, novos *commons*.

Sobre essa concepção, Lawrence Lessig escreve, em 2001, o livro *The future of ideas: the fate of the commons in a connected world*[2]. Dois anos depois, o pesquisador e militante francês Philippe Aigrain faz, no artigo *Pour une coalition des biens communs*[3], um chamamento aos defensores dos bens comuns de todas as naturezas: os informacionais, aqui tratados (envolvendo os movimentos relacionados ao *software* livre, mídias colaborativas, ciência aberta e cultura livre); os físicos (como a água, o ar, o clima) e os bens públicos sociais, como educação, saúde, etc. O autor aprofunda essa

[1] Disponível em: <http://scholarship.law.duke.edu/faculty_scholarship/165/>

[2] Disponível em: <http://www.lessig.org/blog/2008/01/the_future_of_ideas_is_now_fre_1.html>

[3] Disponível em: <http://paigrain.debatpublic.net/docs/bienscommuns.pdf>

questão em dois livros: *Cause commune: l'information entre bien commun et propriété*[4] (2005), e *Internet et Création*[5] (2008). Neste último, Aigrain analisa a emergência de modelos alternativos de remuneração dos criadores diante dos novos paradigmas da cibercultura, a cultura contemporânea, fortemente marcada pela presença da tecnologia em todos os aspectos do quotidiano (LEMOS A., 2003). A versão eletrônica de todos esses trabalhos, não por acaso, está disponível para *download* na rede, sob uma licença *Creative Commons*.

Sob o ângulo das políticas públicas, este artigo aborda o cenário das redes e das novas tecnologias digitais de informação e comunicação (TIC), dando centralidade, não à ótica tecnológica, ligada à infraestrutura desse contexto, mas, sobretudo, à ótica cultural, relacionada aos novos paradigmas de produção, circulação e consumo cultural que caracterizam a cibercultura. Busca-se evidenciar, por exemplo, a contribuição das políticas públicas para a promoção de diversidade cultural na rede, a ampliação do acesso aos bens e serviços culturais e ao conhecimento, o exercício dos direitos culturais, as interseções entre culturas locais e globais, bem como o fortalecimento das possibilidades de compartilhamento, cooperação e diálogo intercultural livre.

Mais precisamente, este trabalho aborda as políticas públicas desenvolvidas pelo Ministério da Cultura durante os cinco anos da gestão do músico e compositor Gilberto Gil – de janeiro de 2003, quando este toma posse como ministro no recém-eleito governo de Luiz Inácio Lula da Silva, até julho de 2008, em meados do segundo mandato Lula, quando Gil decide deixar o cargo para voltar a dedicar-se exclusivamente à sua carreira artística[6].

[4] Disponível em: <http://paigrain.debatpublic.net/?page_id=160/>

[5] Disponível em: <http://www.ilv-edition.com/pdf_ebook_gratuit/internet_et_creation.pdf>

[6] Ao deixar o cargo, é substituído por Juca Ferreira, Secretário Executivo do Ministério durante toda a gestão Gil, que dá continuidade às políticas públicas em andamento.

Uma das mais importantes iniciativas de sua gestão como ministro da cultura foi a criação dos *Pontos de Cultura*, no âmbito do *Programa Cultura Viva*, lançado em julho de 2004. Instalados em comunidades em situação de vulnerabilidade social por todo o país, em pequenos municípios ou na periferia das grandes cidades, cada Ponto de Cultura é dotado de um estúdio digital de produção audiovisual conectado à internet.

É justamente a presença desses estúdios que faz a singularidade da iniciativa, já que eles possibilitam tanto a produção de conteúdos culturais digitais – como vídeos, fotografias, músicas, documentários, blogs e sites, programas para rádios e televisões comunitárias –, como também a difusão dessas produções pela internet. Trata-se, assim, da expressão cultural de uma comunidade, percebida e registrada por ela mesma, em meio digital: pronta, portanto, para difusão ilimitada pela rede.

Em seu discurso de posse, citando o *shiatsu do-in* – a técnica japonesa de massagem que se baseia na pressão dos dedos sobre pontos onde a energia vital do corpo está represada –, o ministro da cultura Gilberto Gil prometera fazer um “do-in antropológico” no corpo cultural do país, massageando pontos vitais momentaneamente adormecidos ou esquecidos. Essa é, exatamente a missão dos Pontos de Cultura.

Os Pontos de Cultura são escolhidos por edital público, entre iniciativas já desenvolvidas por organizações da sociedade civil há pelo menos dois anos, em localidades onde a oferta de serviços públicos e equipamentos culturais se mostra precária ou insuficiente. A proposta inverte, dessa forma, a lógica de atuação do Estado: não é o governo que leva uma ação às comunidades; são estas que definem as práticas que desejam fortalecer, a partir do reconhecimento e do apoio do governo.

O Ponto de Cultura não é, nem um serviço, nem um equipamento cultural criado pelo Estado: ele representa o apoio deste a uma iniciativa que já se desenvolve, por exemplo, no interior de uma favela, uma aldeia indígena ou uma comunidade quilombola. Seu foco não é a carência, mas a potência e a capacidade de ação dos indivíduos e dos grupos. (TURINO, 2009).

Com essa iniciativa, o Ministério da Cultura passa a ressaltar o potencial de transformação e as oportunidades culturais suscitadas pelo cenário das redes, representados pelas novas possibilidades de expressão e ressonância, pela emergência de formas ampliadas de compartilhamento, articulação, colaboração e de acesso à informação e ao conhecimento. Passa, assim, a incentivar a apropriação tecnológica sob a perspectiva de transformação social.

Além do apoio financeiro – R$ 185 mil para realizar, durante três anos, as atividades propostas no projeto apresentado –, essas iniciativas recebem a chancela institucional do Ministério, fundamental para seu relacionamento com as comunidades onde estão inseridas e com os poderes públicos locais. O *site* do MinC registra que existem, hoje, 3 mil Pontos de Cultura instalados em todas as regiões do país.

De acordo com Andre Lemos, a cibercultura é regida por três leis fundamentais. A primeira diz respeito à liberação do pólo de emissão: o consumidor de informação na rede é, igualmente, um produtor de informação, o que favorece a emergência de novos protagonistas e criadores, novas vozes e discursos, em oposição à edição hegemônica de mensagens que caracterizou a mídia de massa do século XX. A segunda se refere ao princípio da conexão em rede, que provê a infraestrutura tecnológica do ambiente e cria novas perspectivas para a difusão de expressões culturais que, frequentemente, se mostram pouco sedutoras ao mercado e às mídias tradicionais. E a terceira, que se relaciona à substancial reconfiguração de formatos midiáticos e de práticas sociais. (LEMOS A., 2003)

Trata-se, portanto, de um contexto que, claramente, transcende a abordagem meramente tecnológica e remete a novas práticas, valores e possibilidades. Pierre Lévy já previa que, “[...] longe de ser uma subcultura dos fanáticos pela rede, a cibercultura expressa uma mutação fundamental da própria essência da cultura [...]”. (LÉVY, 1999)

A política pública representada pelos Pontos de Cultura trouxe, pelo menos, duas inflexões importantes:

1. A primeira é que, até então, o contexto das redes e tecnologias digitais estivera restrito às esferas técnicas do governo, no âmbito dos órgãos de ciência, tecnologia e telecomunicações. Prova disso é a composição do Comitê Gestor da Internet, que, criado em 1995 "[...] para tornar efetiva a participação da Sociedade nas decisões envolvendo a implantação, administração e uso da internet [...]", foi revisto em 2003, sem, no entanto, jamais ter chegado a incluir um representante do setor cultural entre seus membros. Na gestão Gil, o Ministério da Cultura não somente ampliou suas atribuições, mas, sobretudo, expandiu sua concepção de cultura, absorvendo o contexto digital como um campo de políticas culturais. Os Pontos de Cultura, com seus estúdios digitais, constituem, justamente, a primeira política pública cultural brasileira voltada a esse contexto.

2. A segunda é que, com a proposta dos Pontos de Cultura, o Ministério amplia, também, a concepção de *inclusão digital*, passando a tomar o acesso ao computador e à internet não mais como linha de chegada, mas como o ponto de partida para novas práticas e possibilidades. Ultrapassa, assim, a ótica focada no *hardware*, incorporando a reflexão sobre os usos da tecnologia no domínio da cultura, bem como a perspectiva da autonomia do usuário e o fortalecimento de uma cultura de redes. O Ministério passa a chamar essa abordagem de *cultura digital*.

A nova concepção trazida por Gilberto Gil ao Ministério da Cultura evidenciava a essência tropicalista do artista. O ministro fora, nos anos 1960, um dos ícones do Tropicalismo, movimento de ruptura que sacudira o ambiente da música popular e da cultura brasileira, ao assimilar criativamente linguagens da cultura jovem mundial, como o *rock*, as roupas psicodélicas e as guitarras elétricas, neles imprimindo marca própria, original e tropical.

A proposta tinha raízes no Movimento Antropofágico que, na década de 1920, havia reunido expoentes do Modernismo brasileiro em torno da proposta de repensar a questão da dependência cultural no Brasil. Em 1928, Oswald de Andrade lançara a base conceitual do movimento – o Manifesto Antropofágico – que, em linguagem

metafórica e poética, propunha deglutir, “antropofagicamente”, as inovações estéticas que vinham de fora, digeri-las na cultura popular e então regurgitá-las.

Enquanto ministro, Gil associava claramente a concepção de *cultura digital* trazida por sua gestão, à “regurgitação antropofágica” dos modernistas. Nas combinações e *remixagens*[7] do mundo digital, identificava a concretização das idéias tropicalistas: “São tempos irremediavelmente tropicalistas, porque o Tropicalismo era a capacidade de operar com fragmentos, o que hoje é a linguagem corrente”[8]. Gil identifica sua própria decisão de aceitar o Ministério como o desenvolvimento de um sentimento tropicalista: “Tudo o que enfatiza o sentido democrático da convivência dos diversos modos de manifestação cultural e tem o impulso de aventura é tropicalista”[9].

A proposta dos Pontos de Cultura está em sintonia com as recomendações da *Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais*, adotada em 2005 por ocasião da 33ª. Seção da Conferência Geral da UNESCO. A propósito do documento, já ratificado por 116 países, a instituição declara que “a cultura não pode mais ser considerada como um sub-produto do desenvolvimento, e sim como recurso fundamental do desenvolvimento sustentável”[10].

Ao incentivar a produção de conteúdos culturais diversificados, e em formato digital, os Pontos de Cultura contribuem para a promoção da diversidade lingüística e cultural no ciberespaço, como recomenda a mesma Convenção que, sobre este ponto, lança um alerta: “Os processos de globalização, facilitados pela rápida evolução das tecnologias de comunicação e informação, apesar de proporcionarem condições inéditas para que

[7] Os termos *remixagem* ou *remix* identificam a produção de novas obras a partir de colagens e combinações de obras já existentes.

[8] Disponível em: <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos.asp?cod=485ASP014>

[9] Entrevista de Gilberto Gil para o *site* Tropicália. Disponível em: <http://www.tropicalia.com.br>

[10] Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>

se intensifique a interação entre culturas, constituem também um desafio para a diversidade cultural, especialmente no que diz respeito aos riscos de desequilíbrios entre países ricos e pobres”[11].

Do ponto de vista estritamente tecnológico, não existe hoje nenhum obstáculo à universalização e ao compartilhamento do conhecimento. Essa utopia, no entanto, é combatida por interesses econômicos e geopolíticos poderosos, configurando-se aí, precisamente, o objeto da ecologia digital.

A internet e as tecnologias digitais se propagam pelo planeta de maneira rápida, porém extremamente desigual, criando novas diferenças e desigualdades (CANCLINI, 2005). O site *Internet World Stats*[12], que monitora a utilização da internet ao redor do mundo, aponta que, em 31 de dezembro de 2010, dois bilhões de pessoas tinham acesso à rede, número que, no entanto, representa apenas 29,6% da humanidade.

Manuel Castells acrescenta que a verdadeira *divisão digital* (ou *fratura digital*) não pode ser medida simplesmente pela quantificação dos internautas, mas pelas conseqüências, tanto da conexão, quanto da falta de conexão. O autor ressalta que a centralidade da internet em grande parte das áreas da atividade social, econômica e política corresponde à marginalidade para mais de 70% dos habitantes do planeta, que a ela não têm acesso, ou têm acesso limitado por algum motivo. (CASTELLS, 2003).

No já mencionado site *Internet World Stats*, pode-se observar que a taxa de penetração da internet na América do Norte é de 78,8%, e na Europe de 58,4%, enquanto que na Africa ela é de apenas 11,4%. Essa disparidade é, claramente, um obstáculo ao desenvolvimento das regiões mais afetadas, não como consequência da internet em si, mas da desigualdade que cerca as oportunidades de acesso ao que ela pode representar.

[11] Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>

[12] Disponível em: <http://www.internetworldstats.com/>

Por outro lado, como acrescenta Castells, a *divisão digital* não se relaciona apenas com a possibilidade ou não de acesso à infraestrutura tecnológica, mas envolve também a qualidade desse uso e o contexto em que se dá sua apropriação. O autor registra que a exclusão digital pode se dar por diferentes mecanismos, como dificuldades econômicas, políticas ou institucionais de acesso à rede, bem como por insuficiência de recursos educacionais e culturais que permitam seu uso autônomo.

Outro aspecto da *divisão digital* também apontado por Castells é a desvantagem na produção do conteúdo comunicado através das redes. No contexto da globalização, o autor chama a atenção para o que poderia ser uma troca intensiva de bens simbólicos entre os diferentes países, que, no entanto, muitas vezes se limita a um fluxo de mão única que ameaça a criatividade e a viabilidade econômica dos países não hegemônicos e o próprio ideal de um mundo polifônico.

Nos últimos anos, diversos compromissos foram firmados, na esfera internacional, no sentido de enfrentar os diferentes desequilíbrios relacionados ao quadro de *divisão digital* global. Em 2000, na *Cúpula do Milênio*[13] promovida pela ONU, 191 países, incluindo o Brasil, se comprometeram com oito metas, dentre as quais a de promover uma parceria mundial pelo desenvolvimento.

Em seguida, a *Cúpula Mundial da Sociedade de Informação,* também promovida pela ONU (em duas etapas : em Genebra, em 2003 e em Tunis, em 2005) reafirmou sua determinação pela construção de uma sociedade de informação que leve em conta a dimensão humana, solidária e que privilegie o desenvolvimento, de forma que todos possam, em qualquer parte do mundo, criar, acessar, utilizar e compartilhar a informação e conhecimento.[14]

[13] Disponível em: <http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_milenio_nacoes_unidas.pdf>

[14] Disponível em: <http://www.itu.int/wsis/documents/doc_multi.asp?id=2266%7C0>

Em 2004, o *Relatório de Desenvolvimento Humano*[15]*,* divulgado pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD), colocou, pela primeira vez, o tema da liberdade cultural em pé de igualdade com as questões da democracia e das oportunidades econômicas. O documento ressalta que a liberdade de escolher uma identidade cultural, e de exercê-la sem discriminações ou desvantagens, é vital para o desenvolvimento humano.

No ano anterior, os ministros da cultura de 16 países haviam solicitado o respaldo daquela organização para que pudessem exercer, de forma autônoma, seu direito de criar ou preservar suas próprias políticas culturais nacionais relativas à produção e à circulação de conteúdos culturais. Essa demanda resultou, em 2005, na elaboração da já citada *Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais*.

Ainda em 2004, a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) considerou, também pela primeira vez, as dimensões "desenvolvimento" e "acesso ao conhecimento" como partes integrantes de seu trabalho. Essa mudança resultou de um posicionamento pioneiro e decisivo do Brasil e da Argentina, que conseguiram a incorporação dessa nova ótica à *Agenda do Desenvolvimento* da organização, tornando a propriedade intelectual uma dimensão favorável não apenas aos países desenvolvidos.

O *Compromisso de Túnis*[16], firmado em 2005 por todos os países participantes da *Cúpula Mundial da Sociedade de Informação,* reconheceu também a liberdade de expressão e a livre circulação das informações, das idéias e do saber como essenciais à sociedade de informação e ao desenvolvimento.

[15] Disponível em: <http://hdr.undp.org/en/media/hdr04_fr_complete.pdf>

[16] Disponível em: <http://www.itu.int/wsis/documents/doc_multi.asp?id=2266%7C0>

Apesar de todos esses compromissos, o estabelecimento de uma verdadeira cultura de compartilhamento, cooperação e trocas abertas – atributos indissociáveis do contexto das redes – continua marcado por impasses e discussões complexas na maioria dos países. A criatividade, a inovação e a utopia da universalização – não só do acesso ao conhecimento, mas também à sua produção –, tecnicamente viabilizadas pelo cenário das redes, continuam associadas à instabilidade, insegurança e exclusão.

De um lado, o direito universal de acesso à cultura; de outro, autores e os direitos relacionados às suas obras – legítimos, sem dúvida, embora, em alguns casos, superestimados ou definidos em um contexto tecnológico bastante diverso do atual. Ou ainda: de um lado, projetos informacionais cooperativos como a Wikipedia[17], o s*oftware* livre, novas formas artísticas como a música hip-hop, o *remix*, a arte e a cultura livre; do outro, a ofensiva industrial, econômica e política mundial contra a pirataria, que insiste em combater o *compartilhamento de informação sem fins lucrativos entre indivíduos* com os mesmos instrumentos jurídicos e de polícia utilizados contra a pirataria e o roubo de produtos físicos.

Os debates acima estão colocados de forma contundente no Brasil, onde, durante a gestão de Gilberto Gil (e de seu sucessor, Juca Ferreira), o Ministério da Cultura elegeu a reforma dos direitos de autor e o debate sobre a cultura livre como duas de suas principais frentes, o que lhe trouxe, ao mesmo tempo, críticas severas e apoios apaixonados.

As maiores objeções são colocadas pelos partidários do modelo pré-internet e pré-popularização das tecnologias digitais, no qual a produção e a difusão de bens culturais exigiam caros processos industriais, o que “justificava”, de alguma forma, a privatização da expressão pública. Ao contrário, a cibercultura suscitou uma situação inteiramente

[17] A enciclopédia de acesso livre na rede, cujos verbetes podem ser criados ou modificados por qualquer pessoa.

distinta, na qual todo cidadão pode exercer, diretamente, sua liberdade de expressão pública.

Nas mais diversas estatísticas atuais, o Brasil vem sendo apontado como um país onde a apropriação das novas tecnologias de informação e comunicação se dá de maneira extremamente significativa. Hoje, em torno de 80 milhões de brasileiros (cerca de 41% da população do país) têm acesso à internet[18]. Destes, 87% acessam a rede pelo menos uma vez por semana. 86% participam de redes sociais[19].

Por outro lado, o acesso aos telefones celulares torna-se, cada vez mais, um parâmetro significativo de inclusão digital: hoje, há quase 5 bilhões de usuários de celulares no planeta[20], frente aos já mencionados 2 bilhões de internautas. No Brasil, há 212,6 milhões de celulares, para uma população de 193 milhões de pessoas, o que aponta para uma taxa de 110 aparelhos para cada 100 habitantes[21].

Um fato que chama a atenção no Brasil é a apropriação tecnológica por populações periféricas. Em cada favela brasileira há dezenas de *lan-houses*, onde os moradores da comunidade tem acesso à rede, pagando barato. A maioria desses empreendimentos está instalada em espaços improvisados, acoplados a moradias ou ocupando pequenas "lojas" em ruelas da favela, fora da economia formal. Um terço dos internautas brasileiros acessa a internet a partir de alguma das cerca de 100 mil *lan-houses* espalhadas por todo o país[22].

[18] Pesquisa F/Nazca - DataFolha, março de 2011.

[19] Ibope Nielsen Online, dezembro de 2010.

[20] Dados da União Internacional de Telecomunicações, janeiro de 2011.

[21] Dados do site da Presidência da República. Disponível em: <www.brasil.gov.br>, em 30 de abril de 2011.

[22] Ibope Nielsen Online, dezembro de 2010.

Programas de inclusão digital do governo estadual favorecem, também, o acesso da população à rede. A favela Santa Marta, por exemplo, situada na zona sul do Rio e com 10 mil habitantes, foi a primeira do país onde a internet sem fio, em banda larga foi implantada. Até o momento, o programa inclui também a Cidade de Deus, e a orla das praias de Copacabana, Ieme, Ipanema e Leblon.

Outro exemplo de apropriação tecnológica por populações periféricas é o portal "Viva Favela"[23], já com dez anos de existência. Criado pela ONG Viva Rio, o *site* é atualizado por uma equipe de jornalistas e correspondentes de diferentes favelas brasileiras. É focado na cultura dessas comunidades e nas estratégias adotadas por seus habitantes para superar as dificuldades quotidianas.

Do que falamos então? Falamos de milhões de novos criadores e protagonistas que se integraram ao tecido cultural brasileiro nos últimos anos, acessando a rede através de Pontos de Cultura, de *lan-houses*, de telecentros comunitários ou de oficinas empreendidas por projetos sócio-culturais como o "Nós do Morro", instalado na favela carioca do Vidigal, ou o "AfroReggae", em Vigátario Geral, Parada de Lucas, e outras comunidades cariocas. Trata-se de uma situação completamente nova, que não pode, absolutamente, deixar de ser levada em conta pelas políticas públicas culturais.

As prioridades do Ministério da Cultura durante a gestão Gil guardavam sintonia com a atenção que, desde os primeiros meses, o governo Lula dedicou aos novos paradigmas da cibercultura, expressa, por exemplo, na orientação de adoção de *software* livre em todos os órgãos da administração pública federal. Essa diretriz foi defendida pelo governo, na ocasião, não como simples troca de produto, mas como a opção por um modelo de desenvolvimento que privilegia a soberania do país sobre as tecnologias que

[23] Disponível em: <www.vivafavela.com.br>

utiliza[24], bem como a inovação contínua e o valor do compartilhamento da inteligência, ícones da concepção do *software* livre.

A rejeição ao ACTA[25] e a outros projetos de criminalização de internautas, bem como o processo de construção coletiva – ainda em curso, desde 2009 – do primeiro marco regulatório para a internet no país (o Marco Civil) e a proposta de revisão da Lei de Direitos Autorais (LDA), também inconclusa, são outros exemplos das escolhas do governo Lula nesse contexto, fundamentadas na garantia dos direitos de acesso à rede e ao conhecimento.

A concepção do Marco Civil brasileiro, fruto de um trabalho coletivo que incluiu a realização de uma consulta pública pela internet, envolveu, ainda, um aspecto bastante singular. Em lugar de adotar, nesse documento, a ótica da censura e do controle, com prejuízo aos direitos da vida privada e dos consumidores, o governo brasileiro adotou a direção contrária, compreendendo o acesso à rede como um direito civil, essencial ao exercício da cidadania, da liberdade de expressão e do acesso à informação.

O *Plano Nacional de Cultura* (PNC)[26], aprovado em dezembro de 2010, representou, também, a ratificação do apoio governamental à ampliação do acesso à cultura. Em sua seção *Estratégias e Ações*, o documento que instituiu o PNC recomenda "incentivar e

[24] O movimento pelo *software* livre (*Open Source*) se baseia no compartilhamento do conhecimento tecnológico. Refere-se a programas de computador cujo código-fonte (a sequência de instruções que o compõe) é aberto e livre, isto é, pode ser conhecido, usado, analisado, copiado, melhorado e redistribuído sob as condições estipuladas em sua licença. Isso não costuma ocorrer nos programas comerciais, cujos direitos pertencem, em sua maioria, às grandes corporações de desenvolvimento de *software*. O exemplo mais conhecido de *software* livre é o GNU/Linux, que já recebeu, nos últimos 20 anos, contribuições e melhorias de milhares de pessoas em todo mundo, sendo cada vez mais difundido. O *software* livre não deve, no entanto, ser confundido com o *software* de distribuição gratuita (*freeware*), aquele que se pode "baixar" da internet e usar sem pagar, pois nesse último caso o código-fonte pode, ou não, ser aberto.

[25] Acordo comercial antipirataria baseado na generalização de medidas repressivas.

[26] Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12343.htm>

fomentar o desenvolvimento de produtos e conteúdos culturais intensivos em conhecimento e tecnologia, em especial sob regimes flexíveis de propriedade intelectual".

As questões aqui tratadas são, certamente, bandeiras de ativismo civil em todos os países onde essas discussões tem estado em pauta, com o respaldo de organizações internacionais como a *Free Software Foundation*[27] e a *Electronic Frontier Foundation*[28]*,* bem como da *La quadrature du Net*[29], organização francesa de defesa dos direitos e liberdades dos cidadãos na rede, que intervem, principalmente, nos debates relacionados à liberdade de expressão e ao respeito da vida privada, aos direitos autorais e à regulação do setor de telecomunicações.

A originalidade da experiência brasileira, entretanto, está no fato de que, no período aqui analisado, as duas soluções mais inovadoras relacionadas à concepção dos "commons" e aos fundamentos da ecologia digital – o *software* livre e as licenças alternativas como a *Creative Commons* – ultrapassaram a esfera da militância civil e foram incorporadas no nível das políticas públicas.

Nos oito anos de governo Lula, o Brasil mostrou uma original sinergia, no contexto digital, entre políticas de governo e demandas da sociedade civil, no que foi observado de perto pelos mais importantes especialistas e ciberativistas do mundo, como o próprio Lawrence Lessig, já mencionado neste trabalho, Richard Stallmann, fundador, em 1985, da *Free Software Foundation,* e John Perry Barlow, que, em 1990, criou a *Electronic Frontier Foundation*, organismo não governamental sem fins lucrativos dedicado à defesa das liberdades na rede. Os três estiveram diversas vezes no Brasil nos últimos anos.

[27] Disponível em: <http://www.fsf.org/>

[28] Disponível em: <http://www.eff.org/>

[29] Disponível em: <http://www.laquadrature.net/fr>

Por outro lado, quando se fala de políticas públicas, paira sempre o risco da descontinuidade. Em seus trabalhos, Antonio Albino Canelas Rubim tem destacado a "instabilidade" como uma das "três tristes tradições" da trajetória da relação do Estado brasileiro com o campo cultural (RUBIM, 2010). É precisamente o que se passa neste momento em nosso país. Apesar da determinação da nova presidente, Dilma Roussef, de perseverar na adoção do *software* livre na esfera federal, e de apoiar a elaboração do Marco Civil sob a perspectiva das liberdades e dos direitos, a situação mudou significativamente no que se refere ao Ministério da Cultura, onde a questão dos *commons* deixou de ser prioridade sob a nova gestão.

Os debates que ora se processam vem evidenciando, muitas vezes, argumentações simplificadoras, que reduzem a discussão a uma tomada de posição entre ser contra ou a favor dos autores, o que demonstra falta de compreensão, tanto dos princípios fundamentais da causa dos *commons*, quanto do papel de licenças flexíveis como a *Creative Commons* (CC) para a própria sustentabilidade legal da natureza e das prerrogativas de tais conteúdos.

Pautando-se, justamente, pelo direito que tem o autor de definir os usos que quer dar a sua obra – e sem ferir a Lei de Direitos Autorais vigente –, mecanismos como a CC, de flexibilização do modelo de *copyright* (em que todos os direitos estão reservados), constituem modelos alternativos de licenciamento por meio dos quais o criador pode deliberar sobre sua obra – diretamente e sem intermediários –, no que se refere a cópias, compartilhamento, uso educacional ou comercial, criação de obras derivadas ou qualquer combinação dessas possibilidades, desde que essas mesmas autorizações sejam preservadas nos trabalhos resultantes. (LEMOS R., 2005)

Esses modelos vem sendo identificados coletivamente como *copyleft*, o que se traduz em algo como "alguns usos permitidos". Licenças como a CC constituem, dessa maneira, uma forma de tornar livres – parcial ou integralmente, e de acordo com a vontade do autor – os usos sobre uma produção, artística, científica ou educativa, ou

mesmo um *software*, requerendo que qualquer versão gerada a partir dela, seja, também, livre.

Contratos de licenciamento baseados nessa filosofia podem atuar no sentido da descriminalização de práticas que são hoje corriqueiras, já que intrínsecas aos paradigmas da rede, embora ilegais, de acordo com a atual LDA vigente, erigida em um cenário tecnológico com possibilidades inteiramente aquém das atuais. Diante dessa assincronia, o *copyleft* busca criar uma alternativa que equilibre os interesses privado e público.

Além disso, são esses mecanismos que, no âmbito dos marcos regulatórios vigentes, podem viabilizar a criação de espaços coletivos (*commons*) na esfera digital, conforme mencionado no início deste artigo, que nutrem e se integram às novas dinâmicas do mundo digital e à perspectiva ambientalista sobre a rede. (BOYLE, 1997; LESSIG, 2003; AIGRAIN, 2005).

Contra diversas expectativas, muitos dos avanços obtidos nos últimos oito anos, relacionados ao contexto aqui tratado, encontram-se paralisados neste momento, o que é curioso quando se leva em conta o reconhecimento internacional da singularidade da experiência brasileira e, sobretudo, quando se constata a influência progressiva e irreversível dos novos paradigmas do cenário das redes sobre as três dimensões da cultura: a simbólica, a econômica e a cidadã. (MinC, 2009b).

No contexto de desigualdade e exclusão que marcam o cenário global, é vital que a causa coletiva esteja presente na abordagem contemporânea dos desafios e oportunidades da cibercultura, entendida por Pierre Lévy como “uma mutação fundamental da própria essência da cultura” (LÉVY, 1999).

Em seu texto *Le partage est legitime*[30], Philippe Aigrain alerta que, quando as possibilidades de compartilhamento são cerceadas, "as práticas culturais empobrecedoras derrotam as enriquecedoras". E o autor complementa: "a proibição de compartilhamento será vista, um dia, como um desconcertante obscurantismo".

Referências bibliográficas

AIGRAIN, Philippe. *Internet & Création*. Paris: Editions InLibroVeritas, 2008.

_____. *Cause commune*: l'information entre bien commun et propriété. Paris: Ed. Fayard, 2005.

BOYLE, James. *A Politics of Intellectual Property*: Environmentalism For the Net. Duke Law Journal n. 47, 1997, p. 87-116.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Diferentes, desiguais e desconectados*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

FERNANDES, Taiane. Políticas para a cultura digital. In: RUBIM, Antonio Albino Canelas (Org). *Políticas culturais no governo Lula.* Salvador: EDUFBA, 2010.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade.* Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

LEMOS, André. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. (Org.). *Olhares sobre a Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

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

LESSIG, Lawrence. *Free culture.* Penguin, 2004.

_____. *The future of ideas*: the fate of the commons in a connected world. Random House, 2001.

[30] Disponível em: <http://paigrain.debatpublic.net/?p=1766>

LÉVY, Pierre. *Cibercultura.* São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. *Inteligência coletiva*: por uma antropologia do ciberespaço. Ed. Loyola, 1998.

MANOVICH, Lev. *Software Culture* (*Software takes command)*. Edizioni Olivares, Milano, 2010. Para *download* no *site* do autor.

_____*. The Language of the New Media*. MIT Press, 2001.

MINISTÉRIO DA CULTURA (MinC). *Cultura em três dimensões*: as políticas do Ministério da Cultura de 2003 a 2010. Brasília, DF: MinC, 2009.

RUBIM, Antonio Albino Canelas. Políticas culturais no governo Lula*.* In: _____. (Org). *Políticas culturais no governo Lula.* Salvador: EDUFBA, 2010.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio (Org.). *Culturadigital.br*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2009.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu; KUNSCH, Dimas A. *Ciberespaço*: *a luta pelo conhecimento.* São Paulo: Editora Salesiana, 2008.

_____. O conceito de commons na cibercultura*.* In: XXX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2007.

_____. *Software Livre*: a luta pela liberdade do conhecimento*.* São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

_____. *Exclusão Digital: a miséria na era da informação.* São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2001.

TURINO, Célio. *Ponto de Cultura: o Brasil de baixo para cima*. São Paulo: Anita Garibaldi, 2009.

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