

DIREITOS AUTORAIS E NOVAS FORMAS DE AUTORIA: PROCESSOS INTERATIVOS, META-AUTORIA E CRIAÇÃO COLABORATIVA*

Guilherme Carboni – Mestre e Doutor em Direito Civil pela Faculdade de Direito da USP. Pós-Doutor pela Escola de Comunicações e Artes (ECA) da USP.

PALAVRAS-CHAVE: Direitos autorais – novas formas de autoria – processos interativos – meta-autoria – criação colaborativa

KEY WORDS: Copyrights – new forms of authorship – interactive processes – meta-authorship – collaborative creation

RESUMO: A expansão das redes e das novas tecnologias propiciou o aparecimento de novas formas de autoria, como a que se baseia em processos interativos, a meta-autoria e a autoria colaborativa, que têm em comum o fato de o processo criativo não se encontrar centralizado em apenas um indivíduo ou entidade. O presente artigo examinará o contexto em que essas novas formas de autoria ocorrem para refletir a respeito de possíveis caminhos dos direitos de propriedade intelectual visando regular tais situações.

SUMMARY: The expansion of networks and new technologies enabled the emergence of new forms of authorship, such as the one based on interactive processes, as well as the meta-authorship and the collaborative authorship, whose element in common is the fact that the creative process is not centralized in only one individual or entity. This article examines the context in which these new forms of authorship occur in order to examine the possible ways of ruling such situations by intellectual property rights.

Introdução

A informatização da produção, a expansão do uso das novas tecnologias da informação e a característica imaterial do trabalho na sociedade pós-industrial permitem uma reavaliação dos entendimentos a respeito da valoração e apropriação do conhecimento enquanto mercadoria, bem como do papel dos direitos de propriedade intelectual nesses processos.

* Artigo publicado na Revista de Mídia e Entretenimento do IASP, Ano I, Vol. I. Coordenação de Fábio de Sá Cesnik e José Carlos Magalhães Teixeira Filho. Janeiro-Junho 2015.

No caso de bens culturais e da informação, tais fenômenos também propiciam o aparecimento de novas formas de autoria. Dentre elas, merecem destaque, a autoria baseada em processos interativos de criação, a meta-autoria e a autoria colaborativa, especialmente por terem em comum, o fato de o processo criativo (ou a sua organização) não se encontrar centralizado em apenas um indivíduo ou entidade.

A possibilidade de participação ativa do usuário no processo de criação de obras em meios digitais coloca em xeque o seu tradicional papel de mero receptor de informações, abrindo espaço para novas formas de autoria baseadas na interatividade, envolvendo diversos indivíduos.

Além disso, alguns artistas têm se dedicado ao desenvolvimento de sistemas computacionais que permitem a criação de obras intelectuais, de forma independente e autônoma de seu criador ou do usuário. Esses “meta-artistas” vêm expandindo o espectro da criação artística ao investigarem novas formas de interação entre humanos e inteligência artificial.

As novas tecnologias da informação também vêm promovendo a inter-subjetividade e a criação colaborativa, por meio da interconexão de indivíduos em redes.

Entretanto, as atuais formas de titularidade de direitos autorais não dão conta de regular essas novas possibilidades da criação intelectual. A seguir, examinaremos o contexto em que essas novas formas de autoria ocorrem – o que envolve, necessariamente, uma reflexão a respeito do atual papel econômico dos direitos de propriedade intelectual e a importância social do conhecimento –, para podermos refletir a respeito de possíveis caminhos jurídicos visando regular tais situações.

1. Contexto das Novas Formas de Autoria: Trabalho Imaterial, Valoração de Conhecimentos e Direitos de Propriedade Intelectual

Em nosso atual estágio de produção capitalista – que pode ser denominado de pós-industrial ou informacional –, a admissão do conhecimento como a principal força produtiva provocou uma mudança nas categorias econômicas do trabalho, valor e capital.

Na economia pós-industrial, todo trabalho, seja na produção industrial ou no setor de serviços, contém um componente de saber, com uma importância crescente, e que

não é composto de conhecimentos específicos e formais, adquiridos em escolas. A informatização revalorizou formas de saber que não são substituíveis ou formalizáveis: trata-se do saber da experiência, do discernimento, da capacidade de coordenação, de auto-organização e de comunicação, ou seja, de formas de “saber vivo”, que pertencem à cultura do cotidiano¹.

O modo como os trabalhadores incorporam esse saber não é mais predeterminado, pois exige o investimento de si mesmo naquilo que, na linguagem empresarial, é chamado de “motivação”. A qualidade da produção depende desse comprometimento. Dessa forma, toda produção, cada vez mais, se assemelha a uma prestação de serviços².

Além disso, o trabalho deixa de ser mensurável em unidades de tempo. Os fatores que, agora, determinam a criação de valor são o “componente comportamental” e a “motivação”, não mais o tempo de trabalho despendido. Assim, os trabalhadores tornam-se verdadeiras empresas que, mesmo no interior das corporações, devem responder pela rentabilidade de seu trabalho³.

Nesse contexto, o trabalho simples é substituído por um trabalho complexo. O trabalho de produção material, mensurável em unidades de produtos por unidades de tempo, é substituído por um outro, denominado trabalho imaterial, ao qual os padrões clássicos de medida não mais podem se aplicar⁴.

No trabalho imaterial, o computador aparece como a ferramenta universal, pela qual todos os saberes e todas as atividades podem, em princípio, ser partilhados e por onde deve passar toda e qualquer atividade de trabalho⁵.

A importância do trabalho imaterial está na sua possibilidade de transformação de outras formas de trabalho e da sociedade como um todo, o que não significa que não haja mais uma classe operária industrial trabalhando em máquinas ou trabalhadores

¹ Cf. GORZ, André. *O imaterial: conhecimento, valor e capital*, p. 9.

² Cf. GORZ, A. Idem, *ibidem*.

³ Cf. GORZ, A. Idem, p. 9 e 10. A esse respeito, André Gorz remete a um excerto de uma comunicação de Norbert Bensele, diretor de recursos humanos da Daimler-Chrysler, nos seguintes termos: “Os colaboradores da empresa fazem parte do seu capital (...). Sua motivação, sua competência, sua capacidade de inovação e sua preocupação com os desejos da clientela constituem a matéria primeira dos serviços inovadores (...). Seu comportamento, sua aptidão social e emocional têm um peso crescente na avaliação de seu trabalho (...). Este não mais será calculado pelo número de horas de presença, mas sobre a base dos objetivos atingidos e da qualidade dos resultados. Eles são empreendedores” (GORZ, A. Idem, p. 17).

⁴ Cf. GORZ, A. Idem, p. 15.

⁵ Cf. GORZ, A. Idem, p. 21.

agrícolas cultivando o solo⁶. A diferença está no fato de que o trabalho do operário, no capitalismo pós-industrial, implica sempre, em diversos níveis, na capacidade de escolher entre diversas alternativas e, portanto, na responsabilidade de certas decisões⁷. Portanto, o trabalho imaterial torna-se a forma hegemônica do trabalho na sociedade pós-industrial, remetendo o trabalho material à periferia do processo de produção, ainda que permaneça indispensável, ou mesmo, dominante do ponto de vista qualitativo. Mas, o centro da criação de valor, é o trabalho imaterial⁸.

Por outro lado, a mudança do modo de desenvolvimento industrial para o informacional trouxe novas formas históricas de interação, controle e transformação social⁹. As novas tecnologias da informação não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Dessa forma, criadores e usuários podem tornar-se a mesma coisa. E, mais do que isso: parece haver uma relação muito próxima entre os processos sociais de criação e manipulação de símbolos (a cultura) e a capacidade de produzir e distribuir bens e serviços (as forças produtivas). É por essa razão que se pode dizer que, pela primeira vez na história, a mente humana é uma força direta de produção e não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo¹⁰.

As novas tecnologias da informação vêm ocasionando uma ruptura na história das técnicas, pois elas se apóiam em uma dissociação entre a máquina (o hardware) e seu programa (o software). Tal fato modifica a relação homem-máquina, uma vez que o computador não tem mais função nem valor-utilidade em si. Sua função e utilidade advêm apenas da maneira como é aplicado e do uso que dele se faz¹¹. Assim, as novas tecnologias não podem ser consideradas como mercadorias como as outras, mas, nas

⁶ Cf. HARDT, Michael e NEGRI, Antonio. *Multidão: guerra e democracia na era do império*, p. 100.

⁷ Cf. LAZZARATO, Maurizio e NEGRI, Antonio. *Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*, p. 25.

⁸ Cf. GORZ, A. Obra citada, p. 19.

⁹ Cf. CASTELLS, Manuel. *A era da informação: economia, sociedade e cultura. A sociedade em rede, vol. I*, p. 54.

¹⁰ Cf. CASTELLS, M. Idem, p. 69.

Vale, aqui, mencionar as palavras de Paulo Henrique de Almeida a respeito da associação da cultura a produtos industriais: “Na atual economia, bens e serviços são valorados e valorizados cada vez mais pelo seu conteúdo intangível e simbólico – estético, étnico, religioso ou político. É interessante observar como isso diz respeito até mesmo às tradicionais *commodities*, agora impregnadas e envolvidas em cultura. Não é apenas a indústria de confecções que se transforma em indústria da moda, mas é também o café, por exemplo, que se valoriza em função do seu “selo” verde ou social, ou ainda em razão do seu *terroir* e de sua denominação de origem. O valor de troca se descola do trabalho direto incorporado à mercadoria. O valor de uso não pode mais ser relacionado à utilidade em sentido estrito, pois o consumo é cada vez mais associado à necessidade de diferenciação social, a imperativos psicológicos superiores e, no limite, à singularização de desejos, muitas vezes supérfluos ou fúteis, mas sempre de forte conteúdo cultural”. (ALMEIDA, Paulo Henrique de. *A cultura é a economia*. In: Revista Global Brasil, nº 9, jul/ago/set 2007, p. 35).

¹¹ Cf. CORSANI, Antonella. *Elementos de uma ruptura: a hipótese do capitalismo cognitivo*. In: Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação (org. por Giuseppe Cocco e outros), p. 22.

palavras de Antonella Corsani, como “um sistema integrado de suportes ou de meios criado com a finalidade de servir, no consumo, à realização de um conjunto indeterminado de atividades”¹².

De acordo com Olgária Matos, uma das características do capitalismo pós-industrial é justamente o desaparecimento do “tempo livre”, incluindo aquele dedicado ao pensamento. Segundo a autora, seria esse o “novo espírito do capitalismo”, que induz a uma mudança na organização da vida social e que inclui a desindustrialização, a economia de serviços, a informação e o “controle remoto”. Nesse contexto, diz Olgária Matos, a tecnologia telemática e digital, juntamente com todo o setor da eletrônica, constituem a base da chamada “sociedade do conhecimento”, cujo fundamento é a difusão de tecnologias cognitivas, que incluem a inteligência artificial, os bancos de dados e, até mesmo, a generalização da burocracia empresarial. Dessa forma, todas as esferas de atividade passam a ser consideradas “modos de gestão”, que servem de sustentação ao poder empresarial¹³, a ponto de se dizer que há uma tendência do trabalho imaterial para o obscurecimento da distinção entre horários de trabalho e de não trabalhar, estendendo o dia de trabalho até ocupar toda a vida, bem como para a sua flexibilização e mobilidade¹⁴.

No capitalismo informacional, a fonte de produtividade encontra-se nas tecnologias de geração de conhecimentos, de processamento de informação e de comunicação de símbolos. Na verdade, conhecimento e informação são elementos cruciais em todos os modos de desenvolvimento, já que o processo produtivo sempre se baseia em algum grau de conhecimento e no processamento da informação. Entretanto, o que seria específico no capitalismo informacional, é, como diz Castells, a ação de “conhecimentos sobre os próprios conhecimentos”, como principal fonte de produtividade, num círculo virtuoso de interação entre as fontes de conhecimentos tecnológicos e a aplicação da tecnologia para melhorar a geração de conhecimentos e o processamento da informação¹⁵.

A novidade, assim, não consiste tanto na idéia de conhecimento como força produtiva, como algo a ser aplicado na indústria, mas no fato de que o conhecimento tornou-se, agora, ao mesmo tempo, um recurso e um produto, desincorporado de

¹² Cf. CORSANI, A. Idem, p. 25 e 26.

¹³ MATOS, Olgária Chain Féres. *Patentes e copyrights: cleptomaniacs do capital*. In: Propriedade intelectual: tensões entre o capital e a sociedade (org. por Fábio Villares), p. 27.

¹⁴ Cf. HARDT, M e NEGRI, A. Obra citada, p. 100.

¹⁵ Cf. CASTELLS, M., p. 53 e 54.

qualquer recurso e de qualquer produto¹⁶. Esse é o sentido da produção de “conhecimentos por conhecimentos”. Tais conhecimentos não são apenas tecnológicos, mas científicos, técnicos, artísticos, ideológicos, pois são produzidos em locais exteriores à fábrica. Dessa forma, é o espaço da própria vida (antes separado do espaço de trabalho) que se torna o laboratório do capitalismo pós-industrial¹⁷. A vida se torna, assim, “o capital mais precioso”, apagando a fronteira entre o que ocorre dentro e fora do âmbito do trabalho¹⁸.

Isso significa que o trabalho imaterial é “biopolítico”, na medida em que se orienta para a criação de formas de vida social¹⁹. Em última análise, o trabalho imaterial é responsável pela produção de novas subjetividades na sociedade²⁰, já que o modo de realizar as tarefas não pode ser predeterminado. O que é prescrito é a subjetividade, isto é, o que somente o trabalhador pode produzir ao “se dar” à sua tarefa. Dessa forma, o trabalhador da sociedade pós-industrial desenvolve o processo produtivo com base no saber adquirido do cotidiano e na sua bagagem cultural advinda dos jogos, esportes, atividades musicais, etc²¹. Esse é o sentido “biopolítico” do trabalho imaterial.

Como usuários das novas tecnologias, somos todos inovadores potenciais. Com a infinita variedade de interpretações possíveis, as novas tecnologias favorecem a inter-subjetividade e o trabalho cooperativo, que se ampliam graças à interconexão das redes. São elas que dão forma à potência criativa da cooperação social²².

Os elementos constitutivos da nova subjetividade apresentam-se sob dois aspectos: (a) a independência da atividade produtiva com relação à organização capitalista de produção; e (b) o processo de constituição de uma subjetividade autônoma na forma do que pode ser chamado de “intelectualidade de massa”²³.

¹⁶ Cf. CORSANI, A. Obra citada, p. 26.

¹⁷ Cf. CORSANI, A. Idem, p. 27.

¹⁸ Cf. GORZ, A. Obra citada, p. 24 e 25.

¹⁹ A palavra “biopolítica” foi tornada pública pela primeira vez por Michel Foucault em sua conferência de 1974 no Rio de Janeiro. Esse termo designa a forma de exercício do poder soberano nos Estados modernos, surgido no final do século XVIII, cujo alvo não era mais o território, mas a gestão calculada de um determinado grupo populacional. Trata-se do conjunto de tecnologias e políticas institucionais voltadas para o controle específico de todos os aspectos da vida e do corpo, desde o controle da natalidade e a higiene corporal à vacinação contra epidemias e infecções. (Cf. Revista Cult, nº 134, Ano 12, abril de 2009, p. 44).

²⁰ Cf. HARDT, M. e NEGRI, A. Idem, p. 101.

²¹ Cf. GORZ, A. Obra citada, p. 19.

²² Cf. CORSANI, A. Obra citada, p. 22, 23 24 e 27.

²³ Cf. LAZZARATO, M. e NEGRI, A. Obra citada, p. 31.

O primeiro aspecto diz respeito ao fato de que, nas fábricas do capitalismo pós-industrial, os sujeitos produtivos se constituem primeiro e de modo independente da atividade empreendedora capitalista, que a eles se adapta, ao invés de ser a sua fonte e organização. De acordo com Antonio Negri e Maurizio Lazzarato, “o empreendimento capitalista vê as suas características constitutivas tornarem-se puramente formais”, exercendo ele, hoje, sua função de controle e vigilância “do externo do processo produtivo, porque o conteúdo do processo pertence sempre mais a outro modo de produção, à cooperação social do trabalho imaterial”. Assim, dizem eles que “é o trabalho que, cada vez mais, define o capitalista, e não o contrário”, pois “o empreendedor, hoje, deve ocupar-se mais de reunir os elementos políticos necessários para a exploração da empresa do que das condições produtivas do processo de trabalho”²⁴.

O conceito de “intelectualidade de massa” advém do *General Intellect*, abordado por Marx. Como explica Antonella Corsani, a *performance* das novas tecnologias depende da inteligência, da criatividade e da capacidade de invenção do trabalho vivo, que se apresenta como trabalho imediatamente cooperativo²⁵. A diferença entre a cooperação no capitalismo industrial e no pós-industrial é que, no primeiro, “a cooperação é passiva, estática, garantida pelo encadeamento seqüencial e aditivo das tarefas elementares e das funções”. Já no universo pós-industrial, a cooperação é mais horizontal e dinâmica, demandando um trabalho polivalente²⁶.

O trabalho imaterial se funda, assim, no comum, na construção direta de relacionamentos²⁷, independentemente de uma organização “de fora” da interação entre os participantes do processo produtivo, como em formas anteriores de trabalho. Além disso, o trabalho imaterial se constitui em formas imediatamente coletivas e não existe, senão sob a forma de rede²⁸. Portanto, é o poder cooperativo da força de trabalho que confere ao trabalho imaterial a possibilidade de produzir seu próprio valor.

Há uma diferença fundamental entre a relação trabalho-valor no capitalismo industrial e no capitalismo informacional. A relação trabalho-valor baseada na quantidade de tempo de trabalho foi formulada por Marx na era do capitalismo industrial. De acordo com essa lei, o valor é expresso em unidades mensuráveis e

²⁴ Cf. LAZZARATO, M. e NEGRI, A. Idem, ibidem.

²⁵ Cf. CORSANI, A. Obra citada, p. 22.

²⁶ Cf. VELTZ, P., citado por CORSANI, A. Idem, p. 23.

²⁷ Cf. HARDT, M e NEGRI, A. Idem, ibidem.

²⁸ Cf. LAZZARATO, M. e NEGRI, A. Obra citada, p. 50.

homogêneas de tempo e trabalho²⁹. O fato é que a unidade temporal de trabalho, como medida básica de valor, já não faz sentido no âmbito do trabalho imaterial. Hoje, observa-se que o aumento da produção pode nascer da expressão de atividades intelectuais, da inovação científica e, sobretudo, da estreita aplicação da ciência e da tecnologia à elaboração das atividades de transformação da matéria³⁰. Como a valoração do trabalho não pode mais repousar sobre um tempo objetivo da reprodução padronizada de mercadorias, ela repousa, hoje, sobre o tempo subjetivo (e intersubjetivo) da criação. Em outras palavras: o processo de produção não coincide mais com o processo de valoração³¹. É por essa razão que, no capitalismo pós-industrial, não importa mais o tempo da produção, mas a “coordenação do processo de produção”, ou ainda, o valor de uso da força de trabalho e a forma de atividade de cada sujeito produtivo³².

Nesse contexto, é importante ressaltar que o conhecimento não é uma mercadoria como as outras. Enquanto o conhecimento esteve submetido à lei da repetição – que é aquela da produção de mercadorias por mercadorias –, sua especificidade ficava escondida atrás das mercadorias que o incorporavam. Com a sua desincorporação do suporte material, o conhecimento desequilibra as teorias do valor, tanto a marxista quanto a neoclássica. Em virtude dessa desincorporação, o conhecimento pode ser reproduzido, trocado, bem como utilizado separadamente do capital e do trabalho³³.

As características que fazem do conhecimento uma mercadoria diferente das demais são as seguintes: (a) sua produção escapa à lei dos rendimentos decrescentes; e (b) o conhecimento não é escasso. Podemos dizer que a utilização de um conhecimento é uma atividade criadora, pois, como “conhecimento em ação”, ele evolui com o uso subjetivo que dele se faz. Além disso, o conhecimento não comporta perda ou sacrifício com a troca, que se torna, então, apenas uma metáfora. Quem fornece conhecimento não fica dele privado. Ao contrário: o conhecimento só tem valor se for trocado, isto é, quando se difunde. E o custo de reprodução de um conhecimento é muito baixo ou nulo, assim como o seu custo marginal de produção é decrescente, em razão da

²⁹ Cf. HARDT, M e NEGRI, A. Obra citada, p. 193.

³⁰ Cf. LAZZARATO, M. e NEGRI, A. Obra citada, p. 28.

³¹ Cf. CORSANI, A. Obra citada, p. 20 e 26.

³² Cf. LAZZARATO, Maurizio e NEGRI, Antonio. *Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*, p. 26.

De acordo com Olgária Matos, a impossibilidade de mensuração do valor segundo o tempo de trabalho médio socialmente necessário para a produção da mercadoria faz com que dirigentes de empresas se voltem para a “gestão de objetivos”, a fim de que cada assalariado se torne o empresário de seu próprio tempo (MATOS, O.C.F. Obra citada, p. 28).

³³ Cf. RULLANI E., citado por CORSANI, A. Obra citada, p. 28.

cumulatividade dos conhecimentos. Com todas essas características específicas, a valoração do conhecimento não funciona segundo as mesmas leis que fundamentam a valoração das mercadorias³⁴.

Quando os conhecimentos se integram à explicação do fenômeno econômico, as categorias da economia política (como troca, valor, propriedade, produção, trabalho, consumo, etc.) entram em crise. Para Maurizio Lazzarato, não se pode utilizar a transmissão de mercadorias para explicar a comunicação dos conhecimentos, pois a troca de mercadorias implica necessariamente a alienação e o despojamento daquele que participa do trabalho ou da troca de mercadorias. Os conhecimentos não dependem de um esforço físico, mas de uma energia afetiva da memória. Assim, para que alguém que produz conhecimentos pudesse deles se despojar, seria preciso supor que essa pessoa não pudesse se lembrar do conhecimento que produziu. Para tanto, Lazzarato se vale do pensamento de Gabriel Tarde, para quem a ação de “aprender de outrem um novo conhecimento” não tem como condição necessária “esquecer de um outro que já se tem ou dele se despojar em favor de outrem”, como acontece com a troca de mercadorias. Assim, a memória, como meio de produção de conhecimentos, tem como princípio de funcionamento o fato de ser “anti” ou “não” econômica³⁵.

Gabriel Tarde examina profundamente o processo de criação de conhecimentos com base na memória. Para ele, o mais importante é entender que o trabalho cognitivo (para utilizar uma definição reduzida da atividade da memória) não seria um trabalho do espírito como a tradição idealista o entende. Isso permite importantes reflexões no âmbito dos direitos de propriedade intelectual e, mais especificamente, do direito de autor. Diz Tarde que, para produzir conhecimentos, a memória necessita de instrumentos externos de natureza diversa (como a linguagem, conceitos, livros, máquinas, etc.). Tarde, então, indaga se, para descrever esse processo de “externalização da memória”, seria possível utilizar a relação sujeito/objeto, que é própria das teorias tradicionais do trabalho e que tem como característica descrever a produção como uma “objetivação”, ou ainda, como uma “alienação” ou “reificação” do sujeito naquilo que ele produz. E ele responde negativamente, argumentando que a

³⁴ Cf. CORSANI, A. Idem, p. 28 e 29.

³⁵ Cf. TARDE, Gabriel, citado por LAZZARATO, M. *Trabalho e capital na produção dos conhecimentos: uma leitura através da obra de Gabriel Tarde*. In: *Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação* (org. por Giuseppe Cocco e outros), p. 70 e 71.

memória tem justamente a particularidade de poder se exteriorizar sem “se alienar”. Aquilo que se exterioriza em uma escritura, por exemplo, não se perde da memória³⁶.

Portanto, a transmissão do conhecimento em nada empobrece aquele que o possui. Ao contrário, sua difusão contribui para aumentar o valor do próprio conhecimento, pois, de acordo com Tarde, as idéias são possuídas de um modo diverso das riquezas que se fabricam³⁷. É por essa razão que se pode dizer que, diferentemente das mercadorias, os conhecimentos não precisam ser propriedade exclusiva de alguém para que sejam produzidos e trocados. Apenas a troca de bens materiais pressupõe, para a satisfação de desejos, o “consumo destrutivo” dos produtos trocados. No caso dos bens imateriais, o consumo não é destrutivo, mas criador de outros conhecimentos. Dessa forma, consumo e produção coincidem na criação de conhecimentos³⁸.

Para um melhor entendimento da diferença entre “produtos materiais” e “produtos imateriais”, sob o ponto de vista econômico, Tarde sugere o exame da produção de livros, enquanto paradigma da produção de conhecimentos. Segundo Tarde, no livro, encontramos o conhecimento e a riqueza, ou ainda, o que ele chama de “valor-venal” e “valor-verdade”, que estão, ao mesmo tempo, misturados e distintos. Para ele, “colocar os livros entre as riquezas é confundir o que está ligado à inteligência com o que está ligado à necessidade ou à vontade”. Portanto, o valor de um livro é ambíguo, pelo fato de possuir um “valor-venal” – na medida em que é tangível, apropriável, cambiável, consumível – e um “valor verdade” – que é intangível, inapropriável, não-cambiável, inconsumível. O conhecimento seria, assim, um bem coletivo e indivisível. Somente os bens materiais implicariam, necessariamente, a apropriação individual e exclusiva, pois, como são produtos “divisíveis”, eles são “bens rivais”, isto é, só podem ser de alguém ou de outrem, razão pela qual as tentativas de colocá-los em comum fracassam diante da natureza do seu objeto³⁹.

Tarde conclui, dizendo que a dupla natureza do livro nos mostra a atuação de duas lógicas diferentes que, no correr do “progresso” de uma civilização, tendem a se opor como duas realidades contraditórias, que exigem diferentes modos de regulação e de direitos de propriedade. Entretanto, diz ele, essa diferença pode ser anulada pelo monopólio conferido pelos direitos de propriedade intelectual⁴⁰. Apesar de os

³⁶ TARDE, Gabriel, citado por LAZZARATO M. Idem, p. 71 e 72.

³⁷ Cf. TARDE, G., citado por LAZZARATO, M. Idem, p. 69.

³⁸ Cf. TARDE G., citado por LAZZARATO, M. Idem, ibidem.

³⁹ Cf. TARDE, G., citado por LAZZARATO, M. Idem, p. 66, 67 e 68.

⁴⁰ Cf. TARDE G., citado por LAZZARATO, M. Idem, p. 69.

conhecimentos poderem ser redutíveis a mercadorias e apropriados por direitos de propriedade intelectual, há sempre uma diferença ontológica entre a apropriação das mercadorias e a apropriação dos conhecimentos. E, de acordo com Lazzarato, essa fronteira vai se ampliando, na medida em que a cooperação e os públicos que participam de sua produção também se ampliam⁴¹.

Portanto, haveria que se pensar em direitos intelectuais, que levassem em conta essas especificidades do conhecimento, especialmente o fato de ele ser intangível, inapropriável, não-cambiável e inconsumível. E, mais do que isso, também de a relação econômica, hoje, ser definida mais pelo acesso a um serviço do que, propriamente, pela alienação de propriedades⁴². Segundo Jeremy Rifkin, propriedade e mercado foram sinônimos durante toda a Idade Moderna. No entanto, Rifkin explica que os mercados estão cedendo lugar às redes, assim como a noção de propriedade está sendo rapidamente substituída pela de acesso, o que não significa que a propriedade irá desaparecer; ela continuará a existir, mas com uma probabilidade bem menor de ser trocada em mercados. Ao invés de trocarem mercadorias, os fornecedores agora fazem *leasing*, alugam ou cobram uma taxa pela admissão, pela assinatura ou pela associação. Rifkin conclui que “a troca de bens entre vendedores e compradores – o aspecto mais importante do sistema de mercado moderno – dá lugar ao acesso a curto prazo entre servidores e clientes que operam em rede”⁴³.

A teoria marxista da acumulação e da exploração é baseada na separação entre os meios de produção e a força de trabalho. Uma vez operada tal separação, o processo de trabalho coincide com o processo de valoração de bens⁴⁴. Entretanto, em uma economia de “produção de conhecimentos por conhecimentos”, tal separação deixa de existir, na medida em que a memória – como vimos – não se aliena da mesma maneira que o trabalho. Portanto, o processo de trabalho não mais coincide com o processo de valoração de bens. Nas palavras de Lazzarato: “produção e valorização estão mais ou menos separadas, segundo os setores de produção”. O exemplo trazido por esse autor para explicar tal separação é o do software livre, no qual a valoração capitalista se faz sobre a venda de serviços de um produto fabricado de forma cooperativa e livre. No software livre, os meios de produção (que são os computadores pessoais e a Internet) não correspondem completamente à definição marxista de “meios de produção”, nem

⁴¹ Cf. LAZZARATO, M. Idem, p. 76.

⁴² Cf. LAZZARATO, M. Idem, p. 76 e 77.

⁴³ RIFKIN, Jeremy. *A era do acesso*, p. 3 e 4.

⁴⁴ Cf. LAZZARATO, M. Obra citada, p. 79 e 80.

aos direitos de propriedade que garantem as condições de exploração do capitalismo industrial. Assim, o fato de ser proprietário desses meios de produção (que são os computadores pessoais) e de se poder cooperar na produção do software por meio de redes, afeta o planejamento da racionalidade instrumental e da própria invenção, comandada pelo capitalismo⁴⁵.

Lazzarato indaga, então, sobre como se poderia “capturar” a produção de invenções que “fogem por todos os lados”, mesmo no interior do trabalho assalariado, pois, antes de tudo, foge do próprio cérebro dos homens. A análise das relações de trabalho por meio dos contratos, segundo o autor, não capta o essencial dessa discussão. Por outro lado, a moeda procura desesperadamente conhecimentos, para se valorizar. Segundo Lazzarato, a moeda, evidentemente, continua a se valorizar por meio do trabalho. Mas, o problema é que a taxa de rentabilidade da atividade produtiva tende a zero, enquanto a taxa de lucro da produção de conhecimentos depende, segundo ele, de “sobressaltos intermitentes” do poder de invenção do capital humano⁴⁶.

Dessa forma, Lazzarato conclui que a moeda não mais representa a potência do trabalho apenas pelo fato de pagar um salário, constatando-se, assim, seus limites, diante da produção de conhecimentos e, em uma extensão ainda maior, da impossibilidade (ou da crise) da submissão real do conhecimento ao capital⁴⁷.

Para renovar as práticas de submissão do conhecimento ao capital, a moeda pode capturar as produções independentes, quando de sua circulação, com novas formas de *enclosure*, que se manifestam por meio de novos direitos de propriedade intelectual, a fim de tornar menos dramática a cisão entre produção e valorização⁴⁸. Entretanto, é preciso nos atentar para o fato de que tal cisão já se consumou, o que vem trazendo importantes conseqüências no âmbito dos direitos de propriedade intelectual.

Feitas essas observações a respeito do trabalho imaterial, da valoração de conhecimentos e da função dos direitos de propriedade intelectual nesses processos, passaremos a verificar de que maneira a informatização da produção e a imaterialidade do trabalho, fundada na cooperação, transformam os processos de criação de obras protegidas por direitos autorais, fazendo surgir novas formas de autoria.

⁴⁵ LAZZARATO, M. Idem, *ibidem*.

⁴⁶ LAZZARATO, M. Idem, p. 81.

⁴⁷ LAZZARATO, M. Idem, p. 78, 79 e 80.

⁴⁸ Cf. LAZZARATO, M. Idem, *ibidem*.

2. Processos Interativos de Criação

O trabalho imaterial, tendo por base as novas tecnologias da informação, transforma a natureza das relações entre produção e recepção de informações e bens culturais⁴⁹, ao permitir que o usuário participe ativamente do processo de criação. Isso representa um passo além da idéia de que toda obra de arte carrega um grau mínimo de abertura, já que pressupõe que um determinado leitor irá interpretá-la subjetivamente no próprio ato de fruição⁵⁰.

Com isso, as obras intelectuais em meios digitais podem levar a uma diluição da autoria. Um dos aspectos desse conceito, diz respeito à possibilidade de confusão dos tradicionais papéis de autor e leitor/usuário, que aumenta à medida que se eleva o grau de interatividade de uma obra⁵¹.

Há diversas maneiras de o leitor/usuário intervir em uma obra em meios digitais. Evidentemente, a mera navegação interativa não pode ser erigida ao grau de co-autoria. Quanto ao re-arranjo da organização física de um texto, Jean-Louis Weissberg entende que isso apenas gera produções semânticas, se o dispositivo de re-arranjo se torna, ele mesmo, um componente essencial da obra. Entretanto, para esse autor, tal processo não geraria uma co-autoria. Por essa razão, ele adota a palavra *leitactura*, para definir uma zona intermediária entre a produção e a recepção de informações e bens culturais⁵².

Na obra que permite uma boa dose de interatividade, faz-se necessário verificar se o autor da obra primígena ainda aparece no resultado final da obra, após a interação. Ou ainda, se a obra final mantém os traços da autoria ou se a interatividade com o usuário ocorreu de forma tão absoluta que a autoria inicial acabou se diluindo de modo a não mais deixar vestígios de sua existência. Como as obras digitais permitem diversos graus de interatividade, devemos também analisar até que ponto um maior grau de interatividade corresponderia a um menor grau de autoria e vice-versa⁵³.

⁴⁹ Cf. WEISSBERG, Jean-Louis. *Entre produção e recepção: hipermediação, uma mutação dos saberes simbólicos*. In: Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação (org. por Giuseppe Cocco e outros), p. 109.

⁵⁰ Cf. ECO, Umberto. *A obra aberta: formas e indeterminações poéticas contemporâneas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.

⁵¹ A esse respeito, ver CARBONI, Guilherme C. *O direito de autor na multimídia*, especialmente as p. 168-180.

⁵² WEISSBERG, J-L. Obra citada, p. 112 e 113.

⁵³ Cf. CARBONI, G. Idem, p. 169.

Para Weissberg, na era da cibercultura, a figura do sujeito individual assume uma importância tão marcante quanto na era da imprensa ou na obra audiovisual. Isso porque o incremento informacional nas redes e o adensamento dos vínculos possíveis tornariam estratégico o momento da síntese pessoal, ainda que tal síntese se dê no âmbito de uma malha que associa programas e coletivos humanos. Segundo Weissberg, o alargamento dos créditos, especialmente em obras audiovisuais e na multimídia, testemunha a permanência e, até mesmo, a acentuação da preocupação com a nomeação do autor na sociedade informacional. Dessa forma, Weissberg entende que organização coletiva e preocupação individual não se opõem. Ao contrário, reforçam-se e condicionam-se mutuamente⁵⁴.

Tal posição reforça o nosso entendimento de que o direito de paternidade constitui o núcleo essencial do direito moral de autor⁵⁵. Apesar da caracterização desse direito como personalíssimo, há um evidente interesse da coletividade na identificação do criador de uma obra – seja ela protegida ou não por direitos autorais, é importante ressaltar –, pois isso traz maior segurança e transparência quanto à sua procedência, além de contribuir para a formação de um espaço público democrático, salvo se o autor optou por manter-se no anonimato, o que lhe é permitido pelo artigo 5º, inciso VIII, letra “b”, da Lei 9.610/98.

3. Meta-Autoria

A crescente intermediação de atividades humanas pelas novas tecnologias também vem acontecendo no campo das artes, como é o caso do programa de computador denominado AARON, desenvolvido em 1968, em San Diego, Califórnia, pelo então pintor abstracionista britânico, Harold Cohen. Examinemos esse caso de forma mais aprofundada.

⁵⁴ WEISSBERG, J-L. *Idem*, p. 125 e 126.

⁵⁵ Já tivemos a oportunidade de nos manifestar contrariamente à exclusão do artigo 185 do Código Penal pela Lei nº 10.695/03, que dispunha:

“Art. 185. Atribuir falsamente a alguém, mediante o uso de nome, pseudônimo ou sinal por ele adotado para designar seus trabalhos, a autoria de obra literária, científica ou artística:

Pena – detenção, de seis meses a dois anos, e multa”.

A nosso ver, “se há um direito moral de autor que necessariamente deve ser preservado, inclusive com a manutenção do tipo penal específico para incriminar a respectiva violação, é o direito de o autor ser reconhecido como o criador de uma determinada obra. A preservação desse direito não mais tem como fundamento apenas o interesse individual do autor, mas de toda a coletividade, de forma a garantir às pessoas a correta informação acerca da procedência das obras intelectuais disponibilizadas. Dessa forma, não vemos razão para a Lei 10.695/03 ter suprimido o artigo 185 do Código Penal. Na verdade, a criação de uma tipificação criminal com pena específica para a falsa atribuição de autoria, na redação anterior do Código Penal, justificava-se pelo valor relevante que esse direito moral de autor representa para a nossa sociedade”. (CARBONI, Guilherme C. *A lei 10.695/03 e o direito autoral*. Gazeta Mercantil, Caderno Legal & Jurisprudência, 1º de setembro de 2003, p. 1).

O programa AARON é capaz de executar pinturas com total autonomia, cabendo ao usuário, apenas e tão somente, decidir sobre o seu tempo de duração. Dessa forma, as pinturas são feitas espontaneamente pelo programa AARON, por meio de uma mão protética, sem que se recorra a uma base de dados previamente criada por seu idealizador e sem qualquer interferência humana. Em outras palavras, o programa dispensa seu idealizador, criando seus próprios desenhos e pinturas, como se fosse um aluno que aprendeu bem sua lição⁵⁶. De certa forma, AARON comporta-se como um animal com relação ao meio ambiente: o programa reage a um ambiente artificialmente criado por meio de simulações por Harold Cohen.

Inicialmente, o programa AARON produzia imagens rudimentares. Porém, com o passar do tempo, as imagens foram ganhando cor e se sofisticando. As imagens criadas por AARON não se repetem e a capacidade de criá-las, bem como o tempo despendido, vêm aumentando continuamente. Hoje, é possível criar imagens com AARON a partir de qualquer parte do planeta, por meio da Internet, pois Cohen desenvolveu parceria com o cientista Raymond Kurzweil, que é pioneiro em sistemas de inteligência artificial⁵⁷.

Com esse desempenho, o programa AARON consegue desafiar nosso entendimento, pois, ao produzir arte em larga escala, causa-nos um incrível efeito psicológico decorrente do fato de as imagens produzidas serem autênticas, o que é uma prerrogativa essencial da arte tradicional. Embora as pinturas venham de um computador, elas impressionam o público e o convidam a uma profunda reflexão estética, pois se trata de uma celebração performática híbrida entre homem e máquina⁵⁸.

O programa AARON é um sistema de inteligência artificial⁵⁹ e não de computação gráfica. Também não tem qualquer relação com a representação da imagem, como a fotografia. De fato, enquanto na fotografia analógica, o orifício de uma câmera escura captura raios refletidos nos objetos de forma invertida e os registra em uma superfície sensível, na inteligência artificial os algoritmos calculam o que fazer a partir de um determinado problema. Os cálculos são, assim, elaborados, apresentando

⁵⁶ Cf. SILVA, Ligia da. *AARON: um experimento de co-autoria desenvolvido pelo meta-artista Harold Cohen*. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte). Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo (USP), p. 39.

⁵⁷ Ver <<http://www.kurzweilcyberart.com/>>.

⁵⁸ Cf. SILVA, L. da. Obra citada, p. 38.

⁵⁹ Blay Whitby define inteligência artificial da seguinte forma: “Inteligência Artificial (IA) é o estudo do comportamento inteligente (em homens, animais e máquinas) e a tentativa de encontrar formas pelas quais esse comportamento possa ser transformado em qualquer tipo de artefato por meio da engenharia”. (WHITBY, Blay. *Inteligência artificial: um guia para iniciantes*, p. 19).

novas possibilidades de respostas que, no caso do AARON, aparecem por meio de novas imagens.

Dessa forma, enquanto a computação gráfica está preocupada em impressionar a retina, o programa AARON se preocupa com a psicologia da percepção humana e com o que se passa na cabeça do artista⁶⁰. De acordo com Pamela McCorduck, “as imagens criadas pelo programa de computador de Harold Cohen, chamado AARON, são as marcas não só do que é visto, porém, mais importante que isso, do que é conhecido. Elas não são apenas imagens fotográficas, superfícies que atingem o olho; elas são imagens que incorporam algo do conhecimento que seu criador tem sobre os objetos; menos óbvio, mas igualmente essencial, as imagens de AARON também incorporam um tipo diverso de conhecimento: de como fazer representações plausíveis de tais objetos”⁶¹. Nas conversas de Harold Cohen com Pamela McCorduck, ele dizia que considerava “uma obra de arte como um sistema gerador de significados e não um comunicador de significados”⁶². E é isso que o programa AARON realmente é: um sistema capaz de gerar significados inusitados, que nos reporta ao que se passa na cabeça de seu criador⁶³.

Para que o sistema AARON possa produzir as pinturas, ele precisa tomar decisões a partir do que já conhece. Portanto, Cohen alimentou o programa com as características essenciais das imagens. Por exemplo: a figura humana é constituída de cabeça, tronco e membros, duas pernas, dois braços à direita e à esquerda, ombros direito e esquerdo e, assim, sucessivamente. Dentro desse padrão, são criadas as imagens a partir de regras lógicas. No entanto, a complexidade vem do movimento, pois, a cada rotação de um membro, por exemplo, a seqüência do processamento será diferente e, como resultado dessas pequenas alterações no posicionamento, será gerada uma nova imagem. É por essa razão que o programa AARON é autônomo. Ele pode fazer as suas próprias escolhas a partir do seu conhecimento básico, programado por Cohen⁶⁴.

As pinturas realizadas por AARON são dotadas de originalidade, pois têm a sua aura preservada pelo fato de serem únicas e de não se repetirem, exteriorizando, assim,

⁶⁰ Cf. SILVA, L. da. Obra citada, p. 45 e 46.

⁶¹ McCORDUCK, Pamela. *Aaron's code: meta-art, artificial intelligence, and the work of Harold Cohen*, p. xi e xii.

⁶² McCORDUCK, P. Idem, p. xiv.

⁶³ Cf. SILVA, L. da. Obra citada, p. 45.

⁶⁴ Cf. SILVA, L. da. Idem, p. 49.

a personalidade de Harold Cohen. Além disso, o programa tem seu próprio estilo de pintura, que não deixa de nos remeter ao estilo de seu criador.

Pamela McCorduck chama essa situação de “meta-autoria”. Nela, o meta-autor cria um sistema ou processo gerador de significados e não uma obra específica. Pierre Lévy utiliza a expressão “engenheiro de mundos” para fazer referência ao artista do século XXI. Diz Lévy: “O *engenheiro de mundos* surge, então, como o grande artista do século XXI. Ele provê as virtualidades, arquiteta os espaços de comunicação, organiza os equipamentos coletivos da cognição e da memória, estrutura a interação sensório-motora com o universo dos dados”⁶⁵.

Na *media art*, um novo elemento se interpõe entre o artista e o público, como diz Pedro Barbosa: “a obra deixa assim de se apresentar como imediata em relação ao criador. Este fornece a idéia geradora (ou o algoritmo de criação) ao computador, o qual, mediante uma cadeia de tratamentos operacionais e semióticos, a desenvolve e executa, fornecendo finalmente a obra (ou os múltiplos da obra) à fruição do leitor. Sucede então que a relação artística, que era uma relação comunicativa directa entre um autor e um receptor, apenas mediada pela obra, passa a ser uma relação comunicativa indirecta onde o mecanismo cibernético se interpõe, interceptando o circuito emissor-receptor. A função desse mecanismo cibernético (enquanto máquina aberta) não se limita a um mero acto passivo de transferência da mensagem (como seria o caso de qualquer máquina fechada, que apenas transmitiria ou registraria a informação sem qualquer manipulação autónoma: telefone, rádio, televisão, audiogravador, videogravador, etc.). O computador enquanto máquina de manipular a informação, possui um papel activo, dotado de maior ou menor amplitude reativa consoante o programa nele introduzido”⁶⁶.

Portanto, se, antes, a fruição de uma obra qualquer era intermediada por uma máquina fechada (com base no seguinte esquema: emissor/autor → máquina fechada → receptor/fruidor), hoje, essa relação é intermediada por uma máquina aberta, que cria obras por meio de tratamentos operacionais e semióticos sobre idéias fornecidas pelo emissor/autor (no esquema: emissor/autor → idéia → máquina aberta, ativa → obra → receptor/fruidor).

⁶⁵ LÉVY, P. *Cibercultura*, p. 145.

⁶⁶ BARBOSA, Pedro. *A cibercultura: criação e computador*, p. 110.

É evidente que a constante transformação dos meios de comunicação traz consigo a necessidade de novos paradigmas para a criação intelectual. Nessa dinâmica, aparece uma nova forma de expressão criativa: o *design* de mídia como linguagem artística. Seguindo essa tendência, alguns autores, escritores e artistas, além de criar novos conteúdos, também têm atuado como *designers* de sistemas de mídia, abandonando suas tradicionais funções de produtores individuais de textos, imagens e sons. Esses “meta-artistas” vêm alargando o espectro criativo, reinventando formas de interação entre seres humanos e sistemas de inteligência artificial e investigando processos de co-autoria. Isso indica que o autor ou artista que aparece na era digital pode vir a tornar-se um programador, um *designer*, ou ainda, um arquiteto de sistemas e processos de mídia⁶⁷.

Essa nova concepção do fenômeno da criação artística afeta a noção de autoria. De acordo como Pierre Lévy, “a figura do autor emerge de uma ecologia das mídias e de uma configuração econômica, jurídica e social bem particular. Não é, portanto, surpreendente que possa passar para segundo plano quando o sistema das comunicações e das relações sociais se transformar, desestabilizando o terreno cultural que viu crescer sua importância. Mas talvez nada disso seja tão grave, visto que a proeminência do autor não condiciona nem o alastramento da cultura nem a criatividade artística”⁶⁸.

No caso de AARON, Cohen assume a autoria do programa, mas não das imagens por ele produzidas. Entretanto, o programa não seria capaz de criar uma estética própria, independente do esquema estabelecido por Cohen. A concepção do artista humano está implícita na imagem que AARON produz: o estilo, as cores, o desenho. Enfim, toda imagem obedece a padrões previstos na programação escrita por Cohen⁶⁹. Então, cabe questionar se ele não poderia ser considerado co-autor das imagens, pois, apesar de atuar com autonomia, o programa AARON cria sobre regras e estilos por ele determinados previamente.

Surge, então, o problema envolvendo a titularidade dos direitos autorais sobre as imagens criadas por AARON. De acordo com os tratados internacionais e a legislação que rege a matéria, idéias abstratas e estilos artísticos não são protegidos por direitos autorais; apenas a expressão das idéias e estilos é que poderiam ser objeto da proteção autoral.

⁶⁷ Cf. MATUCK, Artur. *Human-computer creative interfaces and the emergence of e-authors*. Texto apresentado ao MIT – *Massachusetts Institute of Technology*, em abril de 2007.

⁶⁸ LÉVY, P. Obra citada, p. 153.

⁶⁹ Cf. SILVA, L. da. Obra citada, p. 86 e 87.

Dessa forma, apesar de Harold Cohen ser detentor dos direitos autorais sobre o programa AARON, não seria ele titular dos direitos autorais sobre as imagens geradas, apesar de AARON, no processo de criação, obedecer a padrões e regras pré-definidas por Cohen.

Se considerarmos que, na arte conceitual, a ênfase recai sobre a idéia e não sobre o produto final e se nos atentarmos para o fato de que, por mais autônomo que seja um programa voltado para a criação de arte, ele se embasará em estilos fornecidos por um ser humano, cabe indagar até que ponto o meta-artista que criou o programa também não deveria ser considerado um co-autor do produto final. Essa questão ganha relevância se considerarmos os diferentes graus de recombinações aleatórias proporcionados pelo programa. Assim, faria certo sentido considerar o criador de um programa que oferece poucas possibilidades de recombinações aleatórias (todas elas “fechadas”) como um “quase” co-autor do produto gerado pelo sistema. Nessa mesma linha de raciocínio, criadores de sistemas com amplas possibilidades de recombinação aleatória seriam “menos autores” dos produtos finais, por terem controles mais reduzidos sobre o processo de criação.

O direito autoral ainda não oferece respostas seguras a tais questões. Hoje, considera-se que a obra criada por um sistema ou programa de computador não é passível de proteção por direitos autorais. Isso porque, somente são protegidas as obras criadas diretamente por seres humanos. Como as obras produzidas por sistemas computacionais, inteligência artificial e programas de computador não são passíveis de proteção por direitos autorais, elas poderiam ser utilizadas livremente por qualquer pessoa.

Porém, com a crescente participação de sistemas computacionais autônomos em processos de criação intelectual e artística, temos que nos preparar para discutir a questão da titularidade de direitos autorais nas diferentes situações envolvendo meta-autoria.

4. Criação Colaborativa

O trabalho imaterial é imediatamente colaborativo, uma vez que as novas tecnologias favorecem a inter-subjetividade e a colaboração por meio de redes, independentemente de uma organização externa. Tal fenômeno propicia mudanças significativas nas estruturas individualistas ou corporativas voltadas para a produção e

difusão de obras intelectuais⁷⁰. Nesse sentido, é notável o surgimento de um novo modelo produtivo, batizado por Yochai Benkler de “*commons-based peer production*”⁷¹, fundado em mecanismos de participação colaborativa.

A ampliação do alcance da população a ferramentas criativas, em decorrência do seu barateamento, aliada à crescente utilização da Internet para a distribuição de conteúdo, tornam ultrapassadas as estruturas hierárquicas de difusão de informações de “um para muitos” (“*one-to-many*”), fazendo surgir novos modelos, nos quais, a origem das informações passa a ser descentralizada (“*many-to-many*”). Sites como o *Youtube* (que permite o compartilhamento de vídeos criados por seus usuários), *Flickr* (portal para hospedagem e exibição de fotos produzidas por seus usuários), dentre outros, são exemplos significativos dessa mudança. Evidentemente, esse processo não ocorre pela simples substituição de um modelo pelo outro. Como nos processos evolutivos, tais modelos coexistem⁷².

Todos esses fatos favorecem a ampliação das possibilidades da participação colaborativa no processo criativo. Destaque-se, ainda, o surgimento de uma miríade de movimentos e grupos, chamados “coletivos”, que são formados por diversas pessoas com o objetivo de produzir colaborativamente a partir da contribuição intelectual de cada um de seus membros.

De acordo com Guilherme de Almeida, “muitos dos coletivos formados são apenas virtualmente estruturados, levantando como bandeira a livre utilização de obras intelectuais de terceiros para a criação e recombinação de novas obras a partir de outras já preexistentes. Vários não possuem sequer identidade visual, estruturação jurídica e muito menos noções ou preocupações com conceitos, definições ou mecanismos legais de proteção ao direito de autor. Ainda, há coletivos que preferem renunciar aos aspectos morais e patrimoniais da proteção autoral, optando por tentar enquadrar suas criações no âmbito do domínio público, a despeito da ausência de expressa previsão legal

⁷⁰ Cf. ALMEIDA, Guilherme Alberto Almeida de. *Demandas regulamentatórias decorrentes das modalidades de produção colaborativa de conteúdo*. In: Direitos Autorais e Internet: Propostas Legislativas para Fomentar o Desenvolvimento e o Acesso ao Conhecimento, apresentado pelo Instituto de Direito do Comércio Internacional e Desenvolvimento (IDCID) ao Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) e à Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça (SAL-MJ) em dezembro de 2007, no âmbito do Projeto BRA/07/004 – Democratização de Informações no Processo de Elaboração Normativa – “Projeto Pensando o Direito” (coordenado por Guilherme Carboni), p. 33. O artigo contendo o resumo desse relatório está disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/revista/Rev_90/Resumo_GuilhermeCarboni_Rev90.htm>.

⁷¹ BENKLER, Yochai. *Coase's Penguin, or, Linux and The Nature of the Firm*. Disponível em <<http://www.yale.edu/yalelj/112/BenklerWEB.pdf>>.

⁷² Cf. ALMEIDA, G.A.A. de. Obra citada, p. 34.

autorizadora. Buscam produzir novas obras pela criação e recriação de obras intelectuais e têm como fundamento a liberdade total na utilização de suas criações como forma de garantir a circulação e acesso a tais obras por parte da sociedade. Dessa forma, diz ele, “a possibilidade real de produção descentralizada demonstrada pelos diversos coletivos de criação colaborativa levanta novas questões relacionadas ao conceito de autoria e aos conceitos de proteção autoral estabelecidos pelas legislações vigentes, gerando discussões sobre quem pode ser considerado autor de uma obra intelectual criada e recriada a partir de diversas outras obras e por um número muitas vezes não identificado de colaboradores. De forma semelhante, também passa a ser objeto de questionamento em que medida a regulamentação atual sobre direitos autorais (originalmente pensada a partir da ótica do produtor individual ou da empresa exploradora do mercado autoral) atende de forma eficaz e justa a essas novas formas de produção e distribuição”⁷³.

No relatório elaborado, sob nossa coordenação, pelo Instituto de Direito do Comércio Internacional e Desenvolvimento (IDCID) e apresentado ao Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) e à Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça (SAL-MJ) sob o título “Direitos Autorais e Internet: Propostas Legislativas para Fomentar o Desenvolvimento e o Acesso ao Conhecimento”⁷⁴, tivemos a oportunidade de destacar alguns desafios a serem enfrentados pelo sistema de direitos autorais, no que diz respeito às obras colaborativas. A seguir, faremos algumas considerações a respeito desses desafios, com base no citado relatório.

A nossa legislação autoral prevê dois institutos jurídicos que contemplam a criação pluri-individual: (a) a co-autoria; e (b) a obra coletiva. Por obra em co-autoria, entende-se aquela que é criada em comum por dois ou mais autores ou mais pessoas⁷⁵. Já a obra coletiva corresponde àquela criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma⁷⁶.

O marco legal existente não contempla, de forma adequada, as novas formas de produção colaborativa. Em primeiro lugar, porque existe uma lacuna quanto a essa

⁷³ ALMEIDA, G.A.A. de. Idem, p. 37 e 38.

⁷⁴ Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/revista/Rev_90/Resumo_GuilhermeCarboni_Rev90.htm.

⁷⁵ Cf. artigo 5º, inciso VIII, letra “a”, da Lei 9.610/98.

⁷⁶ Cf. artigo 5º, inciso VIII, letra “h”, da Lei 9.610/98.

forma de organização do trabalho criativo. O modelo jurídico de co-autoria pressupõe o equilíbrio hierárquico entre os indivíduos criadores – os co-autores. A eles é dada a prerrogativa de exercerem de comum acordo os direitos relativos à criação, ressalvada a possibilidade de convenção – necessariamente contratual – em sentido contrário. A Lei 9.610/98 prevê mecanismos de solução de conflitos (como a possibilidade de decisão por maioria, no caso de divergência entre co-autores de obra indivisível quanto à sua exploração comercial), os quais, no entanto, mostram-se insuficientes no que diz respeito à atuação conjunta de um grande número de indivíduos.

Por sua vez, para que se configure uma obra coletiva, é preciso haver uma pessoa atuando, de forma centralizada, como organizadora da obra – por ela respondendo, e dela sendo o titular patrimonial. Em outras palavras: na obra coletiva, constrói-se juridicamente uma clara hierarquização entre o “organizador” (que exercita um papel de coordenação e resulta como titular de direitos patrimoniais sobre a obra final) e os autores (aos quais é resguardada a proteção sobre suas criações individuais e dada a possibilidade de explorar comercialmente suas criações, salvo disposição contratual limitadora). Um dos possíveis elementos característicos da obra colaborativa consiste justamente na coletivização da figura do “organizador”. A possibilidade de que qualquer indivíduo participante ajude a definir os rumos, de maneira significativa – ou seja, a erosão da figura do organizador, em detrimento de uma organização também coletiva –, não encontra guarida em nosso marco regulatório atual. Essa ausência normativa ocasiona incertezas relativas à exploração – comercial ou não – de obras produzidas sob esse novo modelo organizacional.

Outra questão importante diz respeito a uma adequada regulamentação do conceito de domínio público, para que os diversos autores da obra colaborativa possam ter a opção de, se assim o desejarem, renunciar a seus direitos autorais. Pela lei brasileira, apenas encontram-se em domínio público, as obras cujo prazo de proteção ao direito patrimonial tenha expirado⁷⁷; aquelas de autores falecidos que não tenham deixado sucessores⁷⁸; e as de autor desconhecido (neste caso, ressalvada a proteção legal, ainda não plenamente regulada, aos conhecimentos étnicos e tradicionais)⁷⁹. Não há impedimentos legais, internacionais ou nacionais, para que se insira na legislação nacional, previsão específica, permitindo aos autores dedicar suas obras ao domínio público. Embora essa possibilidade possa ser deduzida de outros textos legais, a

⁷⁷ Cf. artigo 45, *caput*, da Lei 9.610/98.

⁷⁸ Cf. artigo 45, inciso I, da Lei 9.610/98.

⁷⁹ Cf. artigo 45, inciso II, da Lei 9.610/98.

possibilidade de interpretações contrárias atrapalha, pela incerteza gerada, a efetivação de tais mecanismos. Assim, a inserção de expressa previsão legal nesse sentido poderia ajudar a consolidar a ampliação da esfera de obras em domínio público, incluindo as obras colaborativas, ajudando na consecução dos objetivos propostos pela Agenda para o Desenvolvimento, proposta por Brasil e Argentina no âmbito da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI)⁸⁰.

Outro potencial impasse decorre da lógica intrínseca dos direitos morais de autor. Pelo regramento atual, aos autores é dado um grande poder discricionário relativo à publicação, modificação e exploração da obra por parte de terceiros. Assim, é resguardada aos criadores, a possibilidade de se oporem a determinadas alterações ou formas de exploração, por critérios exclusivamente pessoais. Essas possibilidades, se exercidas no âmbito de projetos criativos contendo dezenas, quiçá centenas ou milhares de pessoas, pode gerar empecilhos que colocam em xeque as próprias vantagens competitivas dessas novas modalidades produtivas e a real aplicabilidade da norma jurídica em situações de criação colaborativa.

Para tanto, há que se repensar o embasamento legal e filosófico dos direitos morais, para que os diversos autores no âmbito da obra colaborativa possam, não apenas permitir a alteração de suas parcelas criativas, mas também, quando assim o desejarem, que seus nomes sejam desvinculados da obra, em prol de um nome ou marca “coletiva”.

Esse parâmetro legislativo, a nosso ver, contemplaria a necessidade de reconhecimento da autoria, associando indivíduos, programas e coletivos humanos.

Conclusão

A crescente utilização de novas tecnologias da informação no âmbito de um trabalho que se torna, cada vez mais, imaterial, faz com que tenhamos que reavaliar a função dos direitos de propriedade intelectual, como instrumento de apropriação de informações e conhecimentos.

No caso do direito de autor, essa reavaliação também passa pelo seu componente de natureza moral, que se vê abalado pelas novas formas de autoria propiciadas pelas

⁸⁰ O artigo 16 da proposta dispõe o seguinte:

“16. Considerar a preservação do domínio público dentro dos processos normativos da OMPI e aprofundar análises sobre as implicações e benefícios de um domínio público rico e acessível”. (Documento OMPI A/43/13, disponível em <http://www.wipo.int/edocs/mdocs/govbody/en/a_43/a_43_13_rev.doc>).

tecnologias da informação. O desafio que se apresenta é o de buscar uma forma de regulamentação dos direitos morais de autor que, ao mesmo tempo, preserve o direito de paternidade e permita ao autor determinadas flexibilidades, especialmente no âmbito das novas formas de autoria.

Bibliografia:

ALMEIDA, Guilherme Alberto Almeida de. *Demandas regulamentatórias decorrentes das modalidades de produção colaborativa de conteúdo*. In: Direitos Autorais e Internet: Propostas Legislativas para Fomentar o Desenvolvimento e o Acesso ao Conhecimento, apresentado pelo Instituto de Direito do Comércio Internacional e Desenvolvimento (IDCID) ao Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) e à Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça (SAL-MJ) em dezembro de 2007, no âmbito do Projeto BRA/07/004 – Democratização de Informações no Processo de Elaboração Normativa – “Projeto Pensando o Direito” (coordenado por Guilherme Carboni), p. 33. O artigo contendo o resumo desse relatório está disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/revista/Rev_90/Resumo_GuilhermeCarboni_Rev_90.htm>.

ALMEIDA, Paulo Henrique de. *A cultura é a economia*. In: Revista Global Brasil, nº 9, jul/ago/set 2007, p. 35.

BARBOSA, Pedro. *A cibercultura: criação e computador*. Lisboa: Edições Cosmos, 1996.

BENKLER, Yochai. *Coase's Penguin, or, Linux and The Nature of the Firm*. Disponível em <<http://www.yale.edu/yalelj/112/BenklerWEB.pdf>>.

CARBONI, Guilherme C. *O direito de autor na multimídia*. São Paulo: Quartier Latin, 2003.

_____. *A lei 10.695/03 e o direito autoral*. Gazeta Mercantil, Caderno Legal & Jurisprudência, 1º de setembro de 2003, p. 1.

CASTELLS, Manuel. *A era da informação: economia, sociedade e cultura. A sociedade em rede, vol. I*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CORSANI, Antonella. *Elementos de uma ruptura: a hipótese do capitalismo cognitivo*. In: *Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação* (org. por Giuseppe Cocco e outros). Rio de Janeiro, DP&A, 2003, p. 15-32.

ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminações poéticas contemporâneas*. Tradução de Giovanni Cutolo. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.

GORZ, André. *O imaterial: conhecimento, valor e capital*. Tradução de Celso Azzan Jr. São Paulo: Annablume, 2005.

HARDT, Michael e NEGRI, Antonio. *Multidão: guerra e democracia na era do império*. Tradução de Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2005.

LAZZARATO, Maurizio. *Trabalho e capital na produção dos conhecimentos: uma leitura através da obra de Gabriel Tarde*. In: *Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação* (org. por Giuseppe Cocco e outros). Rio de Janeiro, DP&A, 2003, p. 61-82.

_____ e NEGRI, Antonio. *Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*. Tradução de Mônica Jesus. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MATOS, Olgária Chain Féres. *Patentes e copyrights: cleptomanias do capital*. In: *Propriedade intelectual: tensões entre o capital e a sociedade* (org. por Fábio Villares). São Paulo: Paz e Terra, 2007, p. 25-40.

MATUCK, Artur. *Human-computer creative interfaces and the emergence of e-authors*. Texto apresentado ao MIT – Massachusetts Institute of Technology, em abril de 2007.

McCORDUCK, Pamela. *Aaron's code: meta-art, artificial intelligence, and the work of Harold Cohen*. New York: W. H. Freeman and Company, 1990.

RIFKIN, Jeremy. *A era do acesso*. Tradução de Maria Lúcia G. L. Rosa. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2001.

SILVA, Ligia da. *AARON: um experimento de co-autoria desenvolvido pelo meta-artista Harold Cohen*. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Estética e

História da Arte). Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo (USP).

WEISSBERG, Jean-Louis. *Entre produção e recepção: hipermediação, uma mutação dos saberes simbólicos*. In: *Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação* (org. por Giuseppe Cocco e outros). Rio de Janeiro, DP&A, 2003, p. 109-131.

WHITBY, Blay. *Inteligência artificial: um guia para iniciantes*. Tradução de Cláudio Blanc. São Paulo: Madras Editora, 2004.