

TRANSFORMAÇÕES DOS DIREITOS AUTORAIS FACE ÀS NOVAS TECNOLOGIAS

*Elisianne Campos de Melo Soares**
*Geovana Maria Cartaxo de Arruda Freire***

RESUMO

O surgimento da cibercultura contribuiu não apenas para o advento de uma nova identidade humana, virtual, como também representou uma revolução nos tradicionais conceitos de produtor e receptor de informações. As tecnologias digitais vieram diminuir as distâncias geográficas e permitir o fácil contato entre indivíduos situados nos mais diversos lugares do planeta, representando a quebra das barreiras que impediam ou dificultavam o câmbio de bens culturais entre eles. No contexto da cultura livre, surgida com a crescente informatização da sociedade e a *web*, as legislações que versam sobre os direitos autorais se veem diante da necessidade de adaptação às mudanças das formas de produção, difusão e distribuição trazidas pelas novas tecnologias. Tendo em vista que os direitos de autor, no contexto brasileiro, conciliam o direito à paternidade e à exploração econômica das obras intelectuais, o conflito entre os interesses públicos – dos usuários da internet – e privados – dos autores e indústrias produtoras de obras culturais – se intensifica, e clama pelo difícil equilíbrio entre os diferentes atores sociais. O presente estudo tem como objetivo levantar uma reflexão a respeito dessas mudanças, na tentativa de traçar um panorama que permita pensar no futuro das discussões sobre as leis que tratam da propriedade intelectual.

Palavras-chave: Cibercultura. Propriedade intelectual. Inteligência Coletiva.

* Elisianne Campos de Melo Soares possui graduação em Jornalismo pela Universidade de Fortaleza (UNIFOR). Mestranda em Cultura e Comunicação pela Universidade de Lisboa (UL), é filiada ao Centro de Investigação Media e Jornalismo (CIMJ), da Universidade Nova de Lisboa (UNL). Contato: elisianne@campus.ul.pt

** Professora da UNIFOR, Mestre em Direito (UFC) e doutoranda no Curso de Pós Graduação em Direito da UFSC, coordena o Grupo de Pesquisa Ciberdemocracia: limites e desafios na UNIFOR.

INTRODUÇÃO

O surgimento da prensa de Gutenberg representou o ponto de partida para as discussões em torno dos direitos de autor. A partir de então, a obra se torna, além de uma manifestação cultural, um produto comercial. É inegável o papel da tipografia como facilitadora do acesso ao conhecimento, pelo barateamento da produção de cópias e aumento da capacidade de difusão de uma obra. Mas, sem dúvida, o advento de outros meios de reprodução, como gravadoras de fita magnética, fotocopiadoras e, mais recentemente, computadores pessoais (*pc's*) ligados à rede mundial de computadores (*internet*), foi o marco definitivo na quebra de barreiras físicas impostas pelas distâncias geográficas.

Segundo Moatti,¹

A *internet* constitui um indiscutível avanço em matéria de rede eletrônica. [...] ela permite as relações internacionais: qualquer pessoa que utilize um *modem* pode imediatamente se conectar à rede, sem pedir nem solicitar nenhuma autorização oficial particular. Não somente a *internet* é uma rede internacional, como oferece a possibilidade, a cada usuário, de ser, ao mesmo tempo, receptor e emissor de informações. O usuário se torna um ator potencial do sistema.

A *internet* é, portanto, uma rede de redes de computadores, interligados em tempo real, que permite que qualquer informação, em qualquer parte do planeta, esteja imediatamente disponível em qualquer outro lugar². Isso nos remete ao conceito de *omnivisão*, desenvolvido por Pierre Lévy,³ segundo o qual “É possível encontrar e mostrar, a partir de qualquer ponto da rede, quase tudo aquilo que pode ser captado na esfera digital”. O fenômeno daquilo que se pode chamar de certa “onipresença” da informação é explicado pela transformação do suporte material da obra em *bites* – a desmaterialização dos produtos culturais contribuiu para facilitar sua propagação. Antes de tratar do fim das barreiras geográficas trazido pela informatização, é preciso abordar esta metamorfose pela qual passou a obra intelectual em sua forma, o advento da cibercultura e a construção da identidade na rede.

1.1 O que é cibercultura

O nascimento das tecnologias digitais construiu uma nova espécie de cultura, contemporânea, marcada por relações sociais, econômicas e políticas mediadas pela esfera virtual. Vivencia-se a era da cibercultura; nela, o uso de equipamentos como celulares, palms, pages, etc., e práticas como o voto eletrônico e a utilização de *home bankings* se tornaram rotineiras.

Segundo Lemos:⁴

[...] podemos compreender a cibercultura como a forma socio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que

surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70. Antes de ser uma cultura pilotada (de *kubernetes*, cibernética) pela tecnologia, trata-se [...] de uma relação que se estabelece pela emergência de novas formas sociais que surgiram a partir da década de sessenta (a sociabilidade pós-moderna) e das novas tecnologias digitais. Esta sinergia vai criar a cibercultura.

Ainda segundo Lemos,⁵

Ao atingir a esfera da comunicação, as tecnologias agem, como toda mídia, liberando-nos dos diversos constrangimentos espaços-temporais. Nessa corrente, a convergência da informática com as telecomunicações vai dar origem ao que se vem chamando de sociedade da informação ou informacional (Castells, 1996) [...] a cibercultura será marcada, não de modo irreversível, por diversas formas de apropriação social-midiática (micro-informática, internet e as atuais práticas sociais [...]) da técnica.

A cibercultura não se trata de uma substituição dos tradicionais meios de comunicação e relação social existentes no espaço físico, mas do surgimento de novas relações mediadas por computadores interconectados.⁶ Porém, várias práticas na *web* possuem características comuns às formas sociais e os papéis que desempenhamos no dia a dia fora da rede. A relação face a face guarda semelhanças com as relações *on-line*.⁷ Segundo Castells,⁸

A actividade social, em toda a sua diversidade, apropriou-se da internet, embora esta apropriação tenha efeitos específicos sobre essa actividade social [...] Os jogos de papéis (*role playing*) e a construção da identidade como base da interacção *on-line* constituem uma parte muito reduzida da sociabilidade baseada na internet [...].

É útil observar do que se trata a identidade virtual – uma espécie de outra identidade social possível, construída no ciberespaço.

1.2 A identidade na *web*

O desenvolvimento das novas tecnologias *on-line* levou ao surgimento da identidade digital, que ampliou e modificou o sentido de “estar no mundo”. Não estar presente como indivíduo no ciberespaço é estar à margem, excluído das possibilidades de acesso às informações e de sociabilidade que se desenvolvem na esfera digital.

Segundo Freire,¹⁰ a comunicação digital

[...] revoluciona as formas de interação do indivíduo com o meio, com o outro, com as coletividades. A possibilidade de conexão global e não apenas local, a visibilidade e reconstrução de atores sociais

múltiplos por meio do ciberespaço auxiliam no desenvolvimento de identidades multifacetadas e plurais. [...] A era da revolução digital proporciona a ideia de um “eu” plural ou fragmentado, multifacetado, constituído pela interação de vários aspectos subjetivos difundidos pelo ciberespaço. A rede possibilita relações múltiplas entre personagens que têm suas habilidades, referências, conexões ampliadas pelos computadores, fato que interfere na construção do pensamento e da própria identidade do indivíduo [...].

Unindo o conceito de identidade ao de multiplicidade, Turkle¹¹ chama a atenção para a diversidade do “eu” na rede:

O “eu” não é mais simplesmente experimentar diferentes papéis em diferentes situações em diferentes lugares. A prática de vida das “janelas” (no mundo virtual) é a de um “eu” descentrado que existe em muitos mundos e que experimenta muitos papéis ao mesmo tempo (1996).

Anderson¹² continua na mesma linha de pensamento quando argumenta: “Parece que o espaço cibernético é todo um novo campo para a construção e transformação do eu, uma dimensão da vida na qual as pessoas podem ser quase infinitamente multifrênicas e proteiformes, uma matriz para novos relacionamentos.”¹³ Por “multifrenia” o autor entende o “povoamento do eu, a aquisição de múltiplos e díspares potenciais para ser.”¹⁴ “Proteiforme” define pessoas que, segundo o autor, estão sintonizadas com as transformações de suas identidades em decorrência da chamada “pós-modernidade.”¹⁵

A anulação das distâncias geográficas entre os indivíduos promovida pela cibercultura fez florescer a interação e a construção de um senso de comunidade no ciberespaço. Nota-se que a *web* é uma potente ferramenta de mobilização, já que pode reunir pessoas de diferentes partes do planeta em defesa de interesses comuns com uma facilidade jamais possível antes do surgimento da internet. Para Oliveira,¹⁶

Os mecanismos de sociabilidade que possibilitam a construção das identidades e dos processos identificatórios foram profundamente alterados pela dinâmica singular verificada na sociedade moderna contemporânea, graças à ampliação das redes comunicacionais e informacionais [...] a comunicação e informação não devem ser vistas apenas como instrumentos de entretenimento mas fundamentalmente como importantes variáveis estratégicas que envolvem e determinam a construção de identidades e interferem nos processos de mobilização e participação a favor da regulação ou da mudança social.

A identidade existente no mundo virtual não se distancia completamente da identidade assumida na esfera física, já que as relações na rede são, predominantemente, baseadas nas já existentes no plano real. Como diz Castells,¹⁷

“A internet é uma extensão da vida tal como é, em todas as suas dimensões e modalidades. Além disso, mesmo nos jogos de papéis e nos *chat rooms* informais, as vidas reais (incluindo as vidas reais *on-line*) são as que determinam e definem o modelo de interacção *on-line*”.

Segundo Baym,¹⁸ “[...] a realidade parece indicar que muitos, provavelmente a maioria dos utilizadores sociais da comunicação mediada por computador, criam as suas próprias identidades *on-line* coerentes com as suas identidades *off-line*.”

A vida virtual está à mercê da física. Mesmo que a identidade construída na rede seja diferente da firmada no mundo físico, depende desta última para se manter. Conforme salienta Turkle,¹⁹

[...] a noção do real contra ataca. As pessoas que vivem vidas paralelas no ecrã estão, em todo o caso, limitadas pelos desejos, o sofrimento e a mortalidade dos seus seres físicos. As comunidades virtuais apresentam-nos um novo contexto dramático no qual pensar sobre a identidade humana na era da internet.

A identidade virtual é o fator facilitador da produção – e, sobretudo, da difusão – dos conteúdos na “*web social*”, ou *web 2.0*. Ela está implicada no próprio ato de construção coletiva do saber, e no senso de pertencimento e participação comunitários. O indivíduo no ciberespaço rompe com as barreiras físicas que impedem ou dificultam sua locomoção, e se conecta com outros indivíduos que querem, assim como ele, partilhar as informações que possuem e receber as que correspondam a seus interesses.

A virtualização da era cibernética cabe à identidade e às relações construídas através dela, mas, sobretudo, às informações que circulam na rede.

1.3 O fenômeno da desmaterialização da obra

Vivencia-se, atualmente, a era da cibercultura, ou da sociedade de informação.²⁰ Entenda-se informação como “a transferência de uma pessoa para outra de algum dado. A informação tanto pode ser uma música, um livro, uma pintura, ou um banco de dados técnicos.”²¹ Sendo essa informação aplicada aos bens culturais disponíveis na rede, como os já citados acima, ela constitui, em si mesma, mais um produto a ser explorado pela indústria cultural. E um produto verdadeiramente promissor. Como afirma Vitalis.²² “O processamento da informação no mercado econômico supera em muito, em termos de importância e eficácia, a locomoção física de produtos, elemento que detinha maior relevância em época pretérita”.

A diferença entre a informação distribuída pela internet e os tradicionais produtos culturais pré-existentes é a mudança de natureza: ela deixou de se apoiar em suportes físicos, como um livro ou cd, por exemplo, para ser convertida em linguagem binária. Essa mudança na forma como a informação

é fixada provocou profundas transformações na maneira como é distribuída, comercializada e reproduzida. Conforme diz Paesane,²³ “a desmaterialização da obra diminui os limites entre a reprodução, difusão e sua circulação”. Já não existem mais barreiras físicas que separem os três processos. A obra cultural, que antes só poderia ser distribuída pelos serviços postais, hoje pode ser acessada através de um *download*, e seu conteúdo pode ser visualizado por meio de um servidor de internet. Como argumenta Vitalis,²⁴ “A chamada Era Digital inaugura um novo paradigma: a digitalização que, por ter vocação cosmopolita, rompe fronteiras, barateando os custos da circulação e reprodução de artefatos culturais.”

Para Sirinelli,²⁵ o fenômeno da numeralização de bens culturais “pode levar à ‘dessacralização’ da obra de criação intelectual, com a eliminação de seu suporte físico [...]”. A ausência do exemplar material faz faltar uma das características da obra protegida pelo direito do autor ligadas à materialidade da exteriorização: a fixação.

A desmaterialização da obra e suas consequências são pontos centrais na discussão sobre as mudanças sofridas pelo direito de autor na era da informatização.

1.4 Transformações espaço-temporais

A noção de território é polissêmica, e não deve ser entendida apenas pelo aspecto jurídico, como espaço físico delimitado.²⁶ A ideia de território evoca o sentido de controle sobre fronteiras, que podem ser físicas, sociais, simbólicas ou subjetivas. A criação de um território supõe a intenção de controlar os processos que se dão no interior das fronteiras. Desterritorializar é, portanto, quebrar essas fronteiras, criar linhas de fuga. É justamente o que vem acontecendo desde o surgimento da *web*.

Conforme diz Lemos,²⁷ a transformação midiática promovida pela internet aboliu o espaço físico-geográfico. A rede mundial de computadores trouxe a diminuição das distâncias geográficas de forma ainda mais acentuada que outros meios de comunicação veteranos – como o telefone, por exemplo -, através de uma instantaneidade nunca vista antes. Ela promoveu a convergência de diversos meios de comunicação, fazendo-os trabalhar em conjunto e, assim, possibilitando o surgimento de um espaço multimídia capaz de unificar tecnologias de texto, áudio e vídeo em tempo real.

Segundo Sorj,²⁸ com o advento da internet,

[...] a informação e a comunicação deixaram de estar espacialmente localizadas, isto é, foram transferidas para o “espaço virtual” (denominado de ciberespaço), possibilitando o contato simultâneo de inúmeras pessoas entre si e com a memória do conjunto dos computadores participantes da rede, independentemente de sua localização no espaço.

Conforme argumenta Mattelart,²⁹ a rede torna nulas as noções de centralidade, de territorialidade e de materialidade:

As quatro virtudes cardeais da sociedade informacional – “descentralizar”, “globalizar”, “harmonizar” e “dar pleno poder para fazer” (*empowerment*) – estão a ponto de derrubar o arcaico Leviatã. “Nós nos socializaremos em bairros digitais nos quais o espaço físico não será mais pertinente. O digital suportará cada vez menos a dependência em relação a um lugar específico e a um tempo específico”³⁰

E continua:

A transgressão das fronteiras é seu corolário, quer sejam elas físicas ou funcionais. O local, o nacional e o global se interpenetram. A concepção, a produção e a comercialização são pensadas de modo sincrônico. O recipiente e o conteúdo, o *hardware* e o *software*, se englobam.³¹

O “espaço virtual” ou ciberespaço a que Sorj³² se refere é uma segunda dimensão de lugar. Este se constitui em uma realidade à parte do mundo físico em que vivemos. No espaço virtual, há o que Lemos³³ chama de “desterritorialização”: o desaparecimento das fronteiras físicas e a capacidade do usuário de estar em todos os lugares ao mesmo tempo, mas numa espécie de não-lugar, ou de território transnacionalizado. Segundo Lemos,³⁴ ocorre que:

A compressão do espaço-tempo institui o “tempo real” e a possibilidade de acesso a informações em todos os espaços do globo. O desencaixe nos permite vivenciar processos globais não enraizados na nossa tradição cultural. As mídias eletrônicas criam assim processos desterritorializantes em níveis político, econômico, social, cultural e subjetivo.

E afirma:

A desterritorialização informacional afeta a política, a economia, o sujeito, os vínculos identitários, o corpo, a arte. A internet é, efetivamente, máquina desterritorializante sob os aspectos político (acesso e ação além de fronteiras), econômico (circulação financeira mundial), cultural (consumo de bens simbólicos mundiais) e subjetivo (influência global na formação do sujeito). Estão em marcha processos de desencaixe e de compressão espaço-tempo na cibercultura.

A desterritorialização promovida pela cibercultura quebra, no universo virtual, os controles das barreiras existentes no mundo físico, fazendo do ciberespaço um território livre de amarras de tradicionais sistemas de controle, como os dos governos. O espaço virtual não se submete às leis dos países ou espaços físicos territoriais, e pela sua virtualização, mesmo, e potencial capacidade de

transmissão de informações às mais longas distâncias, o controle torna-se praticamente impossível. Segundo Lemos,³⁵ “Essa gestão do fluxo da informação é incontrolável (*a priori*) pelo território físico onde se dá a conexão”. Sobre isso, Castells³⁶ faz a seguinte observação:

Quando, mais tarde, a tecnologia digital permitiu a compactação de todos os tipos de mensagens, inclusive som, imagens e dados, formou-se uma rede capaz de comunicar todas as espécies de símbolos sem o uso de centros de controle. A universalidade da linguagem digital e a lógica pura do sistema de comunicação em rede criaram as condições tecnológicas para a comunicação horizontal global. Ademais, a arquitetura dessa tecnologia de rede é tal, que sua censura ou controle se tornaram muito difíceis. O único modo de controlar a rede é não fazer parte dela, e esse é um preço alto a ser pago por qualquer instituição ou organização, já que a rede se torna abrangente e leva todos os tipos de informação para o mundo inteiro.

Porém, ao mesmo tempo em que a cibercultura promove uma “desterritorialização” do espaço, ela também traz uma reterritorialização, já que cria um outro lugar, o virtual, de funcionamento independente. Esse lugar também é restrito, já que o acesso aos conteúdos produzidos e distribuídos na *web* pode ser controlado através de senhas e códigos. Sendo assim, conforme diz Lemos,³⁷

O ciberespaço cria linhas de fuga e desterritorializações, mas também reterritorializações. Os meus *blogs*, *sites*, *chats*, *podcasts*, redes P2P, são reterritorializações, formas de controle do fluxo de informações em meio ao espaço estriado que constitui o ciberespaço planetário [...] O ciberespaço pode ser pensado sobre esse aspecto, como espaço estriado, controlado e vigiado. Ele é controlado por mecanismos técnicos, é gerenciado por instituições governamentais e privadas.

Criar um território é se apropriar, material e simbolicamente, das diversas dimensões da vida. O Estado e as instituições tendem sempre a manter territórios como forma de poder e controle.³⁸ Também são assim os territórios informacionais. A posse da informação já é, em si mesma, um privilégio de poder, pelo *saber* (grifo nosso).

Nessa fusão de espaço de lugar e espaço de fluxo, vemos a constituição dos territórios informacionais: além do território físico, do controle simbólico, corporal, cultural, vemos surgir uma nova dimensão, um território que podemos chamar de território de controle da informação, o território digital informacional.³⁹

Na tentativa de firmar uma centralização e uma territorialização no espaço virtual, capaz de vigiar e punir a internet, os governos de diversos países vêm procurando apresentar seus planos de regulamentação da rede. Sob a alegação de combater crimes virtuais, projetos como, por exemplo, LOPPSI II⁴⁰

na França, buscam instaurar uma governança virtual semelhante à já existente no espaço físico, com dispositivos de bloqueio de acesso à rede e mecanismos de espionagem na *web*. Em seus discursos e pronunciamentos, os responsáveis pelas propostas (geralmente membros dos governos ou pessoas ligadas a grandes empresas de mídia) versam sobre a possibilidade de um ciberespaço mais organizado; porém, as punições sugeridas também representam uma ameaça à privacidade e ao direito de acesso às informações dos usuários pelo radicalismo em sua aplicação. Os defensores da regulamentação alegam estar a serviço de uma *web* segura e organizada. Mas isto não seria feito através de premissas controladoras e autoritárias, que poderiam atingir também as liberdades na rede? Esse assunto será abordado de forma detalhada mais adiante.

1.5 Somos todos criadores: a fusão entre autor e consumidor

O próprio conceito de autor sofreu uma metamorfose na sociedade da informação, sobretudo com o advento da identidade virtual e o alucinante ritmo de desenvolvimento de *softwares* e redes de compartilhamento. O papel do produtor de obras culturais foi transformado. Segundo Neto,⁴¹ “as novas tecnologias afastaram o criador da criação, pulverizando os mecanismos de defesa da obra no âmbito das redes de comunicação eletrônica”. Para Ferrara,⁴² tem-se um novo receptor que é, ao mesmo tempo, produtivo, reprodutivo e comunicativo. “A [...] aceleração tecnológica cria outro receptor, ativo, agitado, cada vez mais conectado e produtor de novos valores, sentidos e comportamentos”. Lévy⁴³ afirma que, no ciberespaço, a produção de informações deixou de obedecer à ordem do fluxo um todos e passou a ser todos todos.

Conforme diz Lemos,⁴⁴

A grande promessa da internet era exatamente esta: romper com as barreiras entre produtor e consumidor da cultura, entre público e artista. Criar um território neutro, aberto, que tornasse o indivíduo o centro da informação. Um território em que não necessariamente seria preciso reproduzir o modelo de concentração da mídia que predominou em todo o século XX. Em outras palavras, tornar a cultura um produto da interação entre todos, permitindo a qualquer um participar criativamente na sua constituição.

Lemos⁴⁵ continua desenvolvendo a ideia em obra posterior, onde diz que

A cibercultura instaura uma estrutura midiática ímpar [...] na história da humanidade, na qual, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com outros, reconfigurando a indústria cultural. [...] O que vemos hoje são inúmeros fenômenos sociais em que o antigo “receptor” passa a produzir e emitir sua própria informação, de forma livre, multimodal (vários formatos midiáticos) e planetárias.

No atual contexto da sociedade de informação, os usuários estão produzindo vídeos, fotos, músicas, escrevendo em *blogs*, criando fóruns e comunidades, desenvolvendo *softwares* e ferramentas da *web 2.0*. A facilidade de produzir conteúdos também afeta a forma como se dá essa tarefa. A revolução no papel do produtor atinge um ponto-chave no processo criativo: a questão do estilo.

Nos séculos precedentes, se encarava a atividade de criação como algo completamente individual. O autor era alguém que, isoladamente, desenvolvia suas criações artísticas de forma solitária, só deixando essa situação no momento em que apresentava sua obra publicamente pela primeira vez. Conforme diz Gandelman,⁴⁶

[...] nesse período nós temos a obra totalmente individual, que se reconhece até pelo estilo. Se você lê um texto, vê uma pintura, ouve uma música no rádio, você vai dizer: esse aí é Bach, esse aí é Mozart, esse aí é João Gilberto. O estilo é o próprio homem, a continuação da sua personalidade. Então nós podemos observar que as primeiras leis de direito autoral são enfocadas, centralizadas nesse trabalho individual em que se tinha claramente o escritor, o pintor, o compositor, o arquiteto, que são trabalhos feitos por uma individualidade, na solidão do seu trabalho.

O estilo pode ser definido como um certo modo de criar próprio de um autor, indicado pelas marcas de autoria.⁴⁷

As conseqüências do desenvolvimento tecnológico ao estilo não podem ser deixadas de lado. Máquinas como o computador alteraram o gesto criativo humano, automatizando-o. Elas passam a funcionar como parceiras do indivíduo no ato de criar. Segundo Santaella,⁴⁸ já que o estilo se define pelas marcas de autor, na contemporaneidade é preciso compartilhar essas marcas com as máquinas, que misturam personificação e automatização da criação.

A capacidade de interação entre as máquinas e, por conseqüência, entre os diferentes usuários, reforça a afirmativa de que as barreiras entre produtor e receptor foram derrubadas, e toca a questão da autoria na era digital. Como salienta Santaella,⁴⁹

Outro fator que coloca profundamente em questão a ideia de autoria encontra-se no sobejamente discutido conceito de interatividade. Tecnologias da inteligência são *sine qua non* tecnologias interativas. Por isso mesmo, elas nublam as fronteiras entre produtores e consumidores, emissores e receptores. Nas formas literárias, no teatro, no cinema, na televisão e no vídeo, há sempre uma linha divisória relativamente clara entre produtores e receptores, o que não acontece mais nas novas formas de comunicação e de criação interativas [...].

Plaza⁵⁰ diz que “A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação”. Conforme Santaella:⁵¹

O princípio que rege a interatividade nas redes, seja em equipamentos fixos ou móveis, é o da mutabilidade, da efemeridade, do vir-a-ser em processos que demandam a reciprocidade, a colaboração, a partilha. A interatividade ciberespacial não seria possível sem a competência semiótica do usuário para lidar com as interfaces computacionais. Essa competência semiótica implica vigilância, receptividade, escolha, colaboração, controle, desordens, reenquadramentos, em estados de previsibilidade, de acasos, desordens, adaptabilidade que são, entre outras, as condições exigidas para quem prevê um sistema interativo e para quem o experimenta.

Com a liberação da emissão, os usuários podem produzir e transmitir de forma planetária diversos tipos de informação, nos mais variados formatos. O advento da internet e das máquinas interconectadas fomentou o aparecimento de plataformas colaborativas de construção do saber.

Segundo Lemos,⁵²

As formas da arte eletrônica colaborativas mostram diversas ações coletivas, participativas e recombinatórias, nas quais pessoas e grupos cooperam entre si, pela via telemática. [...] A internet, desde seus primórdios, configura-se como lugar de conexão e compartilhamento [...]. Desde então, só vemos crescer as formas de produção e o consumo informacional pela produção livre, pela circulação e por processos colaborativos. Uma nova economia política parece tomar forma: produção é liberação da emissão e consumo é conexão, circulação, distribuição.

A produção centralizada de conhecimentos e os tradicionais meios de comunicação unidirecionais (emissor receptor) sofreram forte abalo. Num veículo de mídia como a TV analógica, por exemplo, a audiência não pode ser participativa, já que não há canais eficientes de interatividade que permitam o contato do receptor com o emissor de informações, tampouco há a possibilidade de interação com outros usuários. Moraes⁵³ reforça essa mudança, dizendo que

O clássico modelo centralizador, estruturado num único canal de emissão, encontra-se em xeque com os sistemas de compartilhamento de arquivos. A tecnologia digital permite uma mudança irreversível na noção unilateral de produção e distribuição de obras intelectuais. Cada usuário passa a ser, ao mesmo tempo, emissor e receptor, descentralizando, assim, o tradicional monopólio imposto, há séculos, pelas chamadas indústrias culturais.

Lévy⁵⁴ também trata da descentralização da produção de informações, e

faz a comparação do atual panorama da sociedade com o quadro comunicacional anterior à informatização, dizendo que

Em contrapartida, no ciberespaço, não se trata mais de uma difusão a partir de centros, e sim de uma interação no centro de uma situação comunicacional, de um universo de informações, onde cada um contribui explorando de forma própria, modificando ou estabilizando (restabelecimento do ciclo sensorio-motor). O ciberespaço abriga negociações sobre significados, processos de reconhecimento mútuo dos indivíduos e dos grupos por meio da atividade de comunicação (harmonização e debate entre os participantes).

A *web* promoveu uma abertura à democratização do saber. O poder concentrado na centralização das informações vem sendo quebrado gradativamente, e as ferramentas de comunicação começam a ser deixadas ao alcance de todos. Esta transformação evoca o conceito de *inteligência coletiva*, elaborado por Pierre Lévy. Na era da cibercultura, assistimos à construção coletiva de conhecimentos, já que o espectador tem o poder de ser, também, emissor de informações, e estar em contato com outros para partilhá-las.

Segundo Lévy,⁵⁵ a inteligência coletiva “É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”. Partindo do pressuposto de que “Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade”,⁵⁶ o autor diz que o conhecimento se constrói na reunião do algum saber de cada um sobre determinado assunto. Ele está em constante mutação, pois as diferentes informações vão se agregando gradativamente durante sua construção, incessantemente, de forma que esse conhecimento está sempre inacabado, aberto às adições ou modificações ao longo do tempo e dos diferentes contextos sociais.

A *web* é um espaço privilegiado para a construção da inteligência coletiva, sendo ela, mesma, um fruto desta última. A eliminação das barreiras espaço-temporais cria um lugar de fluxo para o conhecimento em construção, já que a troca e a reunião de informações que partem de diversas origens são facilitadas pela rede. Segundo Lévy,⁵⁷ “Nessa perspectiva, o ciberespaço tornar-se-ia o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados”. Conforme Lima e Santini,⁵⁸

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

A interação entre os diferentes usuários da rede na elaboração de conhecimentos coletivos colabora para a construção de um senso comunitário na *web*. Ao invés de ser um espaço caótico, onde todos falem tudo ao mesmo tempo, a *web* pode ser um lugar onde todos se reúnam e formem uma comunidade organizada em torno de um objetivo comum: a construção coletiva do saber. Para Lévy,⁵⁹

Em um coletivo inteligente, a comunidade assume como objetivo a negociação permanente da ordem estabelecida, de sua linguagem, do papel de cada um, o discernimento e a definição de seus objetivos, a reinterpretação de sua memória. [...] Interagindo com diversas comunidades, os indivíduos que animam o Espaço do saber, longe de ser os membros intercambiáveis de castas imutáveis, são ao mesmo tempo singulares, múltiplos, nômades e em vias de metamorfose (ou de aprendizado) permanente. Esse projeto convoca um novo humanismo que inclui e amplia o “conhece-te a ti mesmo” para um “aprendamos a nos conhecer para pensar juntos”, e que generaliza o “penso, logo existo” em um “formamos uma inteligência coletiva, logo existimos eminentemente como comunidade”. [...] Longe de fundir as inteligências individuais em uma espécie de magma indistinto, a inteligência coletiva é um processo de crescimento, de diferenciação e de retomada recíproca das singularidades.

“O ideal da inteligência coletiva implica a valorização técnica, econômica, jurídica e humana de uma inteligência distribuída por toda parte, a fim de desencadear uma dinâmica positiva de reconhecimento e mobilização das competências.”⁶⁰ Na *web* há espaço para que todos sejam ouvidos. Na construção coletiva do saber, todos têm voz. Os usuários valorizam essa oportunidade - trazida pela internet - de contribuir com informações na formação de conhecimentos disponibilizados na rede, o que explica o êxito de sites colaborativos como o Wikipedia.

Ainda segundo Lévy,⁶¹

Na era do conhecimento, deixar de reconhecer o outro em sua inteligência é recusar-lhe sua verdadeira identidade social, é alimentar seu ressentimento e sua hostilidade, sua humilhação, a frustração de onde surge a violência. Em contrapartida, quando valorizamos o outro de acordo com o leque variado de seus saberes, permitimos que se identifique de um modo novo e positivo, contribuimos para mobilizá-lo, para desenvolver nele sentimentos de reconhecimento que facilitarão, conseqüentemente, a implicação subjetiva de outras pessoas em projetos coletivos.

O espaço de construção coletiva do saber é um lugar de participação democrática, onde todos podem contribuir de forma igualitária com alguma informação teórica e/ou prática que possuam sobre determinado assunto. Em

seu texto “Pela ciberdemocracia”, Pierre Lévy salienta esse quadro da cibercultura, dizendo que a perda de influência dos mediadores culturais tradicionais é o prenúncio de uma liberdade de expressão nunca vista antes.

O inegável movimento de concentração (ver, por exemplo, a fusão entre AOL e Time Warner) na indústria da comunicação não tem capacidade para frear tal movimento, pois o que se oferece ao consumidor é precisamente a mais ampla liberdade de expressão [...] De fato, a diversidade informacional e a liberdade de expressão continuam a aumentar rapidamente apesar dos movimentos de fusão.⁶²

Para Lévy,⁶³ o rompimento das barreiras entre centros produtores de informações e receptores é positiva pelo fato de que “[...] é muito mais difícil executar manipulações em um espaço onde todos podem emitir mensagens e onde informações contraditórias podem confrontar-se do que em um sistema onde os centros emissores são controlados por uma minoria”.

A descentralização da produção de informações foi amplamente sentida no setor editorial, sobretudo na circulação de jornais. Uma pesquisa feita nos EUA e citada por Keen⁶⁴ diz que os lucros e a circulação despencaram de maneira impressionante em todas as principais empresas jornalísticas do país – caíram 69% na *New York Times Company*, 28% na *Tribune Company* e 11% na *Gannet*, a maior dos EUA. Essa é uma tendência em todos os mercados editoriais do mundo. No Brasil, os jornais filiados ao Instituto Verificador de Circulação (IVC) tiveram 4,8% de queda na circulação durante o primeiro semestre de 2009⁶⁵.

Na tentativa de amenizar o impacto da digitalização e fácil distribuição de informações via *web*, muitos jornais passam a cobrar pelo acesso ao seu conteúdo *on-line*, como fez em fevereiro de 2010 o diário francês *Le Figaro*⁶⁶ e como já vem sendo feito pela *Folha Online*. Para o *chairman* do *The New York Times*, Artur Sulzberger, a cobrança pelo acesso a seu conteúdo *on-line*, a partir de 2011, será uma fonte de receita fundamental para o veículo.⁶⁷

1.6 Legislação autoral na era digital

A desmaterialização da obra e, conseqüentemente, a facilitação do acesso e da distribuição do produto cultural provocaram profundos efeitos na tradicional concepção do direito de autor. A própria metamorfose social promovida pela construção da identidade pós-moderna afeta a relação do autor com suas produções.

O desenvolvimento acelerado das tecnologias da informação e o advento da internet são campos férteis para o surgimento de novas plataformas de comunicação multimídia, baseadas na interatividade entre produtores e receptores de informações. Por seu poder de alcance e possibilidade de interconectar facilmente máquinas instaladas em diferentes pontos do planeta, a internet é um meio de

comunicação que tende a se espalhar mais a cada dia. Em fevereiro de 2010, o número de internautas ativos no Brasil atingiu a marca de 36,7 milhões de pessoas. O acesso à rede mundial de computadores chegou a um total consolidado de 67,5 milhões de pessoas durante o quarto trimestre de 2009, segundo dados divulgados pelo Ibope. O número trimestral considera os usuários com acesso em qualquer ambiente (casa, trabalho, escola, etc.) no País, e também conta os usuários com 16 anos de idade ou mais.⁶⁸

A digitalização de obras culturais e seu fácil acesso e distribuição pelos meios eletrônicos suscita discussões sobre o papel dos direitos autorais na sociedade contemporânea. Ferramentas como editores de áudio, vídeo e programas de compartilhamento de arquivos (também conhecidos como P2P: *peer-to-peer*) causam polêmica, pois facilitaram muito a alteração e transmissão de arquivos de áudio, vídeo, imagem e texto pela *web*.

Por isso, os direitos de autor em vários países ao redor do mundo buscam atualizar-se sobre as mudanças trazidas pelas novas tecnologias, adaptando sua legislação para melhor englobar as questões que vêm sendo levantadas. A discussão tende a se globalizar, já que

Uma das principais consequências da utilização da internet, advinda da sua mundialização e rompimento de fronteiras dos Estados-nação, está na impossibilidade de efetivação da proteção a diversos direitos passíveis de violação sem a celebração de acordos e tratados internacionais, reconhecidos como normas jurídicas e ratificados pela maioria dos países, dada a transcendência territorial da internet.⁶⁹

Na França, a controvérsia em torno do projeto de lei “Criação e Internet”, dito HADOPI 2, sancionado em setembro de 2009, regularmente volta à tona. No Brasil, onde a legislação atual foi amplamente espelhada na legislação francesa, o projeto de lei proposto pelo senador Eduardo Azeredo também é assunto para extensa discussão sobre certo radicalismo no combate às atividades na internet consideradas “ilegais”. Ambos os contextos – o francês e o brasileiro – serão discutidos mais detalhadamente no próximo capítulo.

1.7 Interesses conflitantes

As duas ramificações dos direitos autorais – direitos morais e patrimoniais – nos remetem à reflexão sobre o conflito que envolve interesses públicos *versus* interesses privados. Como diz Bittar,⁷⁰

[...] duas ordens de interesses – e conflitantes – ditaram essa orientação: a) o individual, do autor; b) o geral, da coletividade: aquele voltado para a proteção e para a retribuição econômica de sua obra; este, dirigido para a fruição, pela sociedade, dessa mesma obra.

Segundo Vitalis,⁷¹

As obras e criações objeto de tutela pelos direitos autorais encontraram na internet um amplo meio de divulgação e facilitação do acesso à cultura. Todavia, [...], o grande desafio está no estabelecimento de equilíbrio entre interesses dos autores e da sociedade, primando-se pelo atendimento de sua função social.

Como administrar esse choque de finalidades, de modo a atender satisfatoriamente os interesses das diferentes esferas de opinião envolvidas no assunto? Seria possível conciliar a liberdade de produção e difusão de informações com os interesses defendidos por produtores intelectuais e empresários da indústria cultural? São questões semelhantes àquela levantada por Moraes:⁷² “Como harmonizar, na era das novas tecnologias, a lógica privatística, organizada principalmente para a lucratividade, com a publicística, orientada pelo interesse público de participação de todos na vida cultural?”.

A regulamentação da internet através de leis que administrem e vigiem as atividades dos usuários da rede estaria a serviço de quem e de quem? Qual seu objetivo último?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os direitos de autor não cessam com a informatização da sociedade. O que ocorre é a emergência de transformações dos tradicionais modelos de propriedade, já que é preciso considerar a internet como um poderoso meio de comunicação que revolucionou a forma como os indivíduos lidam com a produção e a distribuição de obras intelectuais.

Já não há espaço para ideias monopolistas de controle da atividade produtiva de bens culturais, pois ferramentas eficientes de compartilhamento de conteúdos estão facilmente disponíveis através da rede. O que a democratização do saber proposta pela internet instiga é a necessária adaptação da indústria às mudanças trazidas pelo advento do ciberespaço. A lógica exclusivamente lucrativa não conseguirá prevalecer neste ambiente, e as indústrias deverão descobrir e implantar novas formas de lucro através da rede.

As legislações ligadas à propriedade intelectual também precisam se adaptar às transformações, de uma maneira equilibrada ao ponto de promover a abertura do acesso ao saber e, ao mesmo tempo, o respeito ao autor e sua obra.

1 ** Professora da UNIFOR, Mestre em Direito (UFC) e doutoranda no Curso de Pós Graduação em Direito da UFSC, coordena o Grupo de Pesquisa Ciberdemocracia: limites e desafios na UNIFOR.

MOATTI, Daniel. *Communication informatique em toute liberté*. Maison des Sciences de l' Homme: Paris, 1998, p. 114.

2 SORJ, Bernardo. *Brasil@povo.com: A luta contra a desigualdade na Sociedade da Informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor; Brasília: Unesco, 2003, p. 36.

- 3 LÉVY, Pierre. Pela ciberdemocracia. In: MORAES, Dênis (Org). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro: Record, 2004, p. 374.
- 4 LEMOS, André; CUNHA, Paulo (Orgs.). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003, p. 11.
- 5 Ibid., p. 12.
- 6 Ibid., p. 22.
- 7 Ibid., p. 23.
- 8 CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004, p. 147.
- 9 FREIRE, Geovana M^a C. A.. A identidade digital e o acesso à internet: novos direitos na consolidação da ciberdemocracia. **Congresso Aprofundando a Democracia como Forma de Vida**. Argentina: Rosário, mai. 2010, p. 2.
- 10 Ibid., p. 11.
- 11 TURKLE, [s.d.] apud TERÊNCIO; SOARES, 2003, p. 143.
- 12 ANDERSON, [s.d.] apud TERÊNCIO; SOARES, 2003, p. 143.
- 13 ANDERSON, p. 128.
- 14 GERGEN, [s.d.] apud ANDERSON, p. 129.
- 15 TERÊNCIO; SOARES, op. cit., p. 143.
- 16 OLIVEIRA, [s.d.] apud FREIRE, op. cit., p. 11.
- 17 CASTELLS, op. cit., p. 147.
- 18 BAYM, [s.d.] apud CASTELLS, op. cit., p. 148.
- 19 TURKLE, [s.d.] apud CASTELLS, op. cit., p. 147.
- 20 “Os avanços na área de tecnologia, os novos conhecimentos, em especial no âmbito genético, informático e biotecnológico, vêm provocando verdadeira revolução, ensejando inclusive a conformação de uma nova sociedade, por alguns já denominada de sociedade da informação, dada a importância exercida por esse componente no desenvolvimento econômico dos Estados”. (VITALIS, Aline. A função social dos direitos autorais: uma perspectiva constitucional e os novos desafios da sociedade de informação In: **Direito autor**. Coleção Cadernos de Políticas Culturais. Brasília: Ministério da Cultura, v. 1, 2006, p. 250)
- 21 GANDELMAN, Henrique. O impacto da tecnologia digital nos direitos autorais. In: **Reflexões sobre direito autor**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 1997, 68.
- 22 VITALIS, op. cit., p. 214.
- 23 PAESANE (2008, p. 49),
- 24 VITALIS, op. cit., p. 255-256.
- 25 SIRINELLI, [s.d.] apud PONTES NETO, Hildebrando. A propriedade intelectual e as redes eletrônicas In: **Reflexões sobre direito autor**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 1997, p. 14.
- 26 LEMOS, 2006.
- 27 LEMOS, 2003, op. cit.
- 28 SORJ, op. cit., p. 36.
- 29 MATTELART, Armand. **História da sociedade da informação**. São Paulo: Edições Loyola, 2002, p. 150.
- 30 NEGROPONTE, 1995, p. 165.
- 31 MATTELART, op. cit., p. 53.
- 32 SORJ, op. cit.
- 33 LEMOS, 2006, op. cit.
- 34 Ibid.
- 35 LEMOS, André. Cibercultura como território recombinante. In: CAZELOTO, Edison; TRIVINHO, Eugênio. A cibercultura e seu espelho. Campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: **ABCiber-Itaú Cultural-CAPES**, 2009. Disponível em: <<http://abciber.org/publicacoes/livro1/textos/cibercultura-como-territorio-recombinante1/>>. Acesso em: 28 fev. 2010, p. 45.
- 36 CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação**. São Paulo: Paz e Terra, 2001, v. 1, p.375-376.
- 37 LEMOS, 2006, op. cit.
- 38 Ibid.
- 39 LEMOS, 2009, op. cit., p. 44.
- 40 Projeto de Lei de Orientação e de Programação pela Performance da Segurança Interior LOPPSI II propõe a filtragem e o bloqueio de sites porno-pedófilos, a instalação de softwares espíões em computadores de

- suspeitos, escutas telefônicas, câmeras de vídeo em lugares públicos, toque de recolher para menores de 13 anos entre 23h e 6h, dentre outras medidas de combate à pedofilia, ações terroristas e regulamentação da internet. Mais informações em: Der Spiegel. França se aproxima de uma regulamentação sem precedente da internet. Publicado em: 18 de fevereiro de 2010. Disponível em: <<http://noticias.bol.uol.com.br/internacional/2010/02/18/franca-se-aproxima-de-uma-regulamentacao-sem-precedente-da-internet.jhtm>> Último acesso: 04 de março de 2010.
- 41 PONTES NETO, op. cit., p. 14.
- 42 FERRARA, Lucrécia D'Alessio. O espaço líquido. In: CAZELOTO, Edilson; TRIVINHO, Eugênio. A cibercultura e seu espelho. Campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: **ABCiber-Itaú Cultural-CAPES**, 2009. Disponível em: <<http://abciber.org/publicacoes/livro1/textos/o-espaco-liquido/>>. Acesso em: 28 fev. 2010, p. 76.
- 43 LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2001, p. 63.
- 44 LEMOS, Ronaldo. Creative Commons, mídia e as transformações recentes do Direito da Propriedade Intelectual. **Revista Direito FGV**, mai. 2005, p. 181.
- 45 LEMOS, 2009, op. cit., p. 39.
- 46 GANDELMAN, op. cit., p. 68.
- 47 SANTAELLA, Lúcia. O fim do estilo na cultura pós-humana. In: CAZELOTO, Edilson; TRIVINHO, Eugênio. A cibercultura e seu espelho. Campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: **ABCiber-Itaú Cultural-CAPES**, 2009. Disponível em: <<http://abciber.org/publicacoes/livro1/textos/o-fim-do-estilo-na-cultura-pos-humana/>>. Acesso em: 28 fev. 2010, p. 104.
- 48 Ibid., p. 105.
- 49 Ibid., p. 108.
- 50 PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **Arte e tecnologia da imagem 3**, Brasília, UnB, v. 3, n. 3, p. 29-42, 2001, p. 36.
- 51 SANTAELLA, op. cit., p. 108-109.
- 52 LEMOS, 2009, op. cit., p. 40.
- 53 MORAES, op. cit., p. 311.
- 54 LÉVY, 2001, op. cit., p. 224.
- 55 LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2003, p. 28.
- 56 Ibid., p. 29.
- 57 Ibid., p. 29.
- 58 LIMA; SANTINI, 2006, p. 123.
- 59 LÉVY, 2003, op. cit., p. 31-32.
- 60 Ibid., p. 30.
- 61 Ibid., p. 30.
- 62 LÉVY, 2004, op. cit., p. 371.
- 63 Ibid., p. 225.
- 64 KEEN, Andrew. **O culto do amador**. Como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores. Rio de Janeiro: Zahar, 2007, p. 13.
- 65 Circulação de jornais brasileiros cai quase 5% no primeiro semestre, aponta pesquisa. **Portal IMPRENSA**. Publicado em: 20 de agosto de 2009. Disponível em: <http://portalimprensa.uol.com.br/portal/ultimas_noticias/2009/08/20/imprensa30234.shtml>. Último acesso: 05 de março de 2010.
- 66 Jornal francês “Le Figaro” passa a cobrar por conteúdo on-line. **Folha Online**. Publicado em: 16 de fevereiro de 2010. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u694818.shtml>>. Último acesso: 08 de março de 2010.
- 67 Cobrança por conteúdo online será fundamental para NYT, segundo *chairman* do jornal. **Portal IMPRENSA**. Publicado em: 12 de março de 2010. Disponível em: <http://portalimprensa.uol.com.br/portal/ultimas_noticias/2010/03/12/imprensa34345.shtml>. Último acesso: 12 de março de 2010.
- 68 Internautas ativos chegam a 36,7 milhões no Brasil em fevereiro. **Folha Online**. Publicado em: 31 de março de 2010. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u714726.shtml>>. Último acesso: 31 de março de 2010.
- 69 VITALIS, op. cit., p. 230.
- 70 BITTAR, 1992, p. 114-115.
- 71 VITALIS, op. cit., p. 222.
- 72 MORAES, op. cit., p. 239.

CHANGES IN COPYRIGHT LAWS AND NEW TECHNOLOGIES

ABSTRACT

In the context of the so-called “free culture”, which has emerged with the appearance of Internet and the growing use of Information Technology (IT) in society, laws regulating intellectual property are confronted with the need to adapt to changes imposed by the new ways of production, broadcasting and circulation of creation, brought by the new technologies. This paper intends to ponder over these changes, in order to outline a panorama that can serve as a starting point for coming debates on copyright laws.

Keywords: Cyberculture. Intellectual Property. Collective Intelligence.