

## O cibercomunismo

O crescimento acelerado das comunidades virtuais evidencia o advento de um novo tipo de organização econômica -- muitas vezes mais eficiente que mercado e empresa

Por Helio Gurovitz

Lessig: a proteção exagerada à propriedade intelectual inibe a inovação

As velhas indústrias nacionais foram destruídas e continuam a sê-lo diariamente. (...) Em lugar do antigo isolamento de regiões e nações que se bastavam a si próprias, desenvolve-se um intercâmbio universal, uma universal interdependência das nações. E isso se refere tanto à produção material como à produção intelectual. As criações intelectuais de uma nação se tornam propriedade comum de todas."

O trecho acima não foi extraído de nenhum texto visionário sobre a globalização ou sobre a expansão da cultura de massas pelo planeta. Faz parte do Manifesto Comunista, que Karl Marx e Friedrich Engels publicaram em 1848. Ambos acreditavam que o capitalismo estava condenado a se expandir à exaustão até ser suplantado por um sistema mais eficiente, o comunismo, em que a propriedade privada seria substituída pela propriedade comum ou coletiva, tanto de bens materiais como de produtos intelectuais. O quanto eles estavam errados a história do século passado se encarregou de provar. As tentativas de abolir a propriedade privada geraram algumas das sociedades economicamente mais atrasadas e politicamente mais autoritárias e assassinas de que se tem notícia, caso da finada União Soviética. "O comunismo simplesmente não funciona com recursos escassos", afirma o americano John Perry Barlow, ex-letrista da banda de rock Grateful Dead e um dos fundadores da Electronic Frontier Foundation (EFF). "Agora, com recursos abundantes e fáceis de reproduzir como os bits, a história pode ser outra. A internet sempre impôs naturalmente uma economia de doação."

Uma frase dessas poderia não passar de conversa fiada de um ex-hippie como Barlow ou de ex-punks como Richard Barbrook, professor da Universidade de Westminster, em Londres, e difusor da expressão "cibercomunismo" (ambos debateram exaustivamente o assunto recentemente em São Paulo com o ministro da cultura, Gilberto Gil). Mas é espantoso o crescimento das comunidades da internet que se auto-organizam espontaneamente sem dar muita bola para a propriedade privada dos bits que resultam de seu trabalho. O exemplo mais citado é o Linux, um software livre -- gratuito e de código aberto -- desenvolvido por milhares de programadores numa colaboração pela internet que hoje ameaça o monopólio da Microsoft no mercado dos sistemas operacionais. Muitos já consideram o sucesso do Linux como evidência do advento de um novo tipo de organização econômica, muitas vezes mais eficiente que as duas principais formas como a economia tradicionalmente se estrutura: mercados ou empresas. "Enquanto o software livre é altamente visível, ele é na verdade apenas um exemplo de um fenômeno socioeconômico muito mais amplo", afirma Yochai Benkler, professor da Escola de Direito da Universidade de Nova York. "Sua característica

central é que grupos de indivíduos colaboram com sucesso em projetos de larga escala seguindo diferentes motivações e sinais sociais, em vez de preços de mercado ou comandos dos gestores das empresas." Benkler chama esse tipo de organização de "produção pelos pares baseada num terreno comum" (ou, em inglês, commons based peer production). O termo pode parecer complicado, mas eis alguns exemplos do que Benkler quer dizer:

Os softwares livres deram origem a uma comunidade que, com base na licença de distribuição livre do Linux (chamada GPL), tem crescido vertiginosamente. De acordo com o Sourceforge, um site usado pelos programadores para trocar informações sobre software livre, há mais de 58 000 programas livres tocados por quase 590 000 programadores colaborando de graça pela internet.

Mais de 10 000 voluntários colaboram espontaneamente no projeto Clickworkers, da Nasa, para mapear as crateras de Marte. Em seis meses, mais de 85 000 pessoas contribuíram para um resultado "virtualmente indistinguível do trabalho que faria um geólogo com anos de experiência na identificação das crateras de Marte", diz um relatório do projeto.

Cerca de 2 000 profissionais de diversas áreas contribuem voluntariamente para a Wikipedia, uma enciclopédia que, em 18 meses, conseguiu reunir 30 000 verbetes. Comparada com produtos profissionais, afirma Benkler, "a Wikipedia não é sistematicamente nem melhor nem pior".

Nenhum desses projetos, porém, tem a sofisticação do site Slashdot. Ele se auto-intitula um site com notícias para nerds. Centenas de milhares deles publicam comentários e links de notícias publicadas na web. Graças a um complexo sistema automático de moderação, a comunidade se autopolicia para evitar que sejam publicadas bobagens. Hoje o Slashdot tem uma audiência diária de mais de 250 000 internautas.

A Amazon usa um sistema de comentários, resenhas e recomendações de livros e discos em que os próprios leitores relatam defeitos e qualidades dos produtos aos potenciais interessados na compra. O Google também adotou, como critério de relevância em seu sistema de busca, a quantidade de vezes que uma página é apontada por outras. Supostamente, uma página que aparece em muitas outras deve ser mais importante. Em ambos os casos, corporações reconheceram que o modo mais eficiente de reter seus clientes era deixar que eles próprios participassem espontaneamente dos produtos.

A Xerox usou uma estratégia parecida com os funcionários. Criou o Eureka, um sistema de comunicação para os técnicos resolverem dúvidas sobre as falhas nas copiadoras. Eles podem propor dicas e consultar uma biblioteca de dúvidas disponíveis, publicadas por aqueles que enfrentaram problemas semelhantes.

Em comunidades como Gnutella, Morpheus ou Kazaa, os participantes cedem graciosamente espaço em seus discos de computador, nos quais é possível encontrar todo tipo de arquivo, do

último filme de Hollywood a raridades do mundo do jazz. A indústria do entretenimento tem acusado essas comunidades de pirataria, mas elas não param de crescer.

Todos os exemplos citados têm três coisas em comum: 1) não há nenhum tipo de incentivo monetário para os participantes; 2) embora algumas tenham relação com corporações, nenhuma dessas comunidades é uma empresa; e 3) todas elas parecem funcionar melhor que mercados ou empresas para resolver os problemas que se propuseram. Em um texto célebre de 1937, *The Nature of the Firm* (A Natureza da Empresa), o economista Ronald Coase afirmava que empresas aparecem na produção econômica sempre que o custo das transações nos mercados é alto demais para tornar viável algum tipo de produção. Sempre que os custos de transação são baixos, dizia ele, os mercados acabam sendo mais eficientes. "Coase teve a melhor compreensão de quando a mão invisível do mercado deve tomar conta das coisas", afirma Lawrence Lessig, professor de direito na Universidade Stanford. (Lessig e Benkler estarão no Rio de Janeiro no final deste mês para debater esse e outros assuntos em um seminário da Fundação Getúlio Vargas.)

Com a evolução da tecnologia digital, porém, os custos de troca de informação tornaram-se tão baixos que, pelo menos no caso de bens intelectuais ou intangíveis, tornou-se viável e produtivo manter comunidades colaborando de graça para gerá-los. De acordo com Benkler, elas surgem preferencialmente em projetos que podem ser divididos em pedaços de diferentes tamanhos, que exijam diferentes capacidades de execução. Nesse caso, comunidades abertas, em que todos os agentes têm acesso a todos os recursos a custo virtualmente nulo, sempre serão mais eficientes que empresas ou mercados para descobrir quem é a pessoa mais adequada para resolver certo problema (veja como na ilustração desta página).

Mas há um senão. Por si só, a eficiência econômica da livre troca de informação pode esbarrar nas leis de propriedade intelectual, projetadas para a produção industrial. É exatamente isso o que ocorre quando Hollywood persegue serviços como Napster, Morpheus ou Kazaa. "A lei é um dos custos de transação mais altos que existem", diz Lessig. "Temos hoje uma expansão no custo de transação da lei, e essa expansão tornará menos provável que o mercado por si só consiga resolver esse problema."

Lessig argumenta que, originalmente criadas para incentivar a produção de arte e cultura, as leis de proteção à propriedade intelectual são hoje um empecilho para a inovação e a criatividade propiciadas pelo meio digital. Para tentar resolver esse problema, ele copiou a estratégia do Linux. "O Linux é protegido por uma licença que, embora singular, é muito forte", diz. "Essa licença diz que você pode usar e copiar o código protegido por ela, mas, se modificá-lo e redistribuí-lo, você também é obrigado a redistribuí-lo segundo a mesma licença."

Lessig criou então uma comunidade, batizada Creative Commons, com uma série de licenças alternativas para a produção de bens artísticos ou culturais. O romancista Cory Doctorow, por exemplo, acaba de lançar seu livro *Down and Out in The Magic Kingdom* com uma licença que permite a distribuição online do texto. No mesmo dia em que foi lançado nas livrarias, o livro foi posto à disposição online de graça. Mais de 70 000 pessoas fizeram o download e o autor acredita que isso pode ajudar as vendas, já que seu trabalho se torna mais popular.

No Creative Commons também há licenças para permitir que o conteúdo seja usado sem fins comerciais, por países em desenvolvimento e instituições educacionais ou desde que a autoria seja atribuída. Nenhuma delas extingue a propriedade intelectual. "É importante enfatizar que

o Linux, por exemplo, depende das leis de propriedade intelectual, e não as sabota", diz Lessig. Nada disso, portanto, pode ser classificado como comunismo. Até porque as comunidades colaborativas não são mais eficientes em todos os casos. Benkler diz que sempre haverá lugar para mercados e empresas, pois as comunidades vivem em simbiose com as duas outras formas de organização. Mas elas talvez venham um dia a se tornar a forma mais sofisticada e eficiente, capaz -- para desespero dos marxistas -- de ampliar ainda mais as fronteiras de um velho sistema econômico chamado capitalismo.

## TODOS JUNTOS

Enquanto nas empresas os funcionários têm acesso apenas a recursos internos, nas comunidades os agentes podem acessar recursos distantes e se agrupar de diferentes formas com os demais agentes para resolver um problema

Artigo retirado da WEB