

DIREITO AUTORAL E TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO DA PRODUÇÃO, USO E DISSEMINAÇÃO DE INFORMAÇÃO: um olhar para as Licenças Creative Commons

*Elizabeth Roxana Mass Araya**
*Silvana Aparecida Borsetti Gregorio Vidotti***

RESUMO

O desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, em especial a rede mundial de computadores, Internet, e seu ambiente informacional Web 2.0 tem provocado mudanças significativas na sociedade contemporânea quanto às formas de produção de conteúdo informacional. A colaboração e re-mixagem, favorecidos pelos novos serviços e aplicações propiciados pela evolução da Web, são práticas presentes que contribuem para o exponencial crescimento de produtores de informação. Uma parcela importante da humanidade deixa de ser mero consumidor de bens simbólicos e passa a integrar-se em uma sociedade que vê na colaboração e no remix uma nova forma de criação, uso e disseminação de conteúdo intelectual. Contudo, como tais práticas envolvem produção e uso de conteúdo informacional fruto do intelecto humano, elas são regradas pela legislação que determina sob quais condições autor e usuário devem produzir e usar a obra intelectual. Essa legislação, estabelecida anterior à criação da Web, tem gerado um descompasso no contexto da Web 2.0 que necessita ser de alguma forma solucionado para o reequilíbrio necessário ao fluxo da informação. Este estudo explora o ambiente informacional colaborativo Web, o alcance do Direito Autoral nesse ambiente e as licenças Creative Commons como uma das alternativas que produtores e usuários de informação podem utilizar para, criar, recriar, compartilhar, usar, reusar e disseminar legalmente a produção intelectual em benefício da construção do conhecimento.

Palavras-chave: Informação e Tecnologia, Web Colaborativa, Direitos Autorais, Licenças Flexíveis, Creative Commons, Ambiente Informacional Digital.

* Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista – UNESP. Membro do Grupo de Pesquisa Novas Tecnologias em Informação. E-mail: emass@flash.tv.br

**Doutora em Educação. Docente do Departamento e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista – UNESP. Líder do Grupo de Pesquisa Novas Tecnologias em Informação. Email: vidotti@marilia.unesp.br

I INTRODUÇÃO

O advento da Internet propiciou a criação do ambiente informacional Web, gerador de mudanças significativas nas formas de produzir, disseminar e usar o conteúdo informacional. No processo evolutivo da Web, Tim O'Reilly observou que embora ela tivesse sido afetada pelo período de recessão vivenciado

nos primeiros anos do século XXI, quando muitas empresas faliram, a sua importância não havia diminuído. Pelo contrário, ela era ainda maior, e para referir-se a esse momento, em que práticas e princípios evidenciavam uma representativa modificação comparada com os inícios da Web, O'Reilly cunhou o conceito de Web 2.0.

Os novos serviços e aplicações propiciados pela Web 2.0 vêm modificando ainda mais as

formas de produção do conteúdo informacional. A colaboração e a re-mixagem são práticas presentes nesta Web e contribuem para o exponencial crescimento de produtores de informação, pois uma parcela importante da humanidade deixa de ser mero consumidor de bens simbólicos e passa a integrar-se em uma sociedade que vê na colaboração e no remix uma nova forma de criação, uso e disseminação de conteúdo informacional. No contexto desse ambiente, também denominado Web Colaborativa, colaboração refere-se ao que Juliano Spyer em seu livro *Conectado* define como sendo um processo dinâmico cujo objetivo consiste em chegar a um resultado novo partindo das competências particulares dos grupos ou indivíduos envolvidos: “[...] na colaboração, existe uma relação de interdependência entre indivíduo e grupo, entre metas pessoais e coletivas, o ganho de um ao mesmo tempo depende e influencia o resultado do conjunto” (SPYER 2007, p.23).

Quanto à re-mixagem, corresponderia ao que André Lemos (2005, p.1) denomina como o “conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais”. Na Web Colaborativa observam-se as três leis que André Lemos identifica como características da cibercultura-remix, uma nova configuração cultural fruto da alteração nos processos de comunicação, de produção, de criação e de circulação de bens e serviços no início de século XXI:

[...] a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. Essas leis vão nortear os processos de “re-mixagem” contemporâneos. Sob o prisma de uma fenomenologia do social, esse tripé (emissão, conexão, reconfiguração) tem como corolário uma mudança social na vivência do espaço e do tempo (LEMOS, A. 2005 p.1).

A informação circulante já não corresponde unicamente ao que a *mass media* anteriormente editava. A liberação do pólo da emissão vem permitindo, primeiro, um aumento exponencial do fluxo informacional e, segundo, que esse fluxo se componha de vozes, discursos e criações de indivíduos dos mais diversos segmentos sociais. A conectividade generalizada (tudo está em rede) e o estado de ubiqüidade que esse indivíduo

pode alcançar são características evidentes na Web Colaborativa, bem como também o é a constante necessidade de reconfiguração de formatos midiáticos e das práticas sociais que nela se articulam.

Cabe salientar que na Web Colaborativa o autor que desenvolve seu processo criativo não corresponde mais àquele autor que surge com a imprensa e o capitalismo a partir do século XIII: uma fonte de originalidade, um ser que tem o privilégio de criar obras de arte e literatura a partir de uma inspiração espontânea. A crise no mundo das artes (meados do século XX), quando o artista passa a buscar a quebra de fronteiras, modificou as noções de autor, original e obra. Um novo aspecto passa a ser enfatizado: o valor coletivo e livre das criações. Esse aspecto adquirirá uma dimensão ainda maior após o advento das novas tecnologias de informação e comunicação.

[...] Na cibercultura, novos critérios de criação, criatividade e obra emergem consolidando, a partir das últimas décadas do século XX, essa cultura *remix*. Por *remix* compreendemos as possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (que começam com a música, com os DJ's no *hip hop* e os *Sound Systems*) a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea (LEMOS, 2005a, p.2).

A nova configuração cultural a que Lemos se refere fica explícita em ambientes informacionais colaborativos como blogs, wikis e nos *websites* Flickr e YouTube, entre outros. Neles se evidenciam os princípios de colaboração e re-mixagem, modificadores das práticas de produção, criação, uso, reuso, compartilhamento e disseminação de conteúdos informacionais.

2 AMBIENTES INFORMACIONAIS COLABORATIVOS

O blog é um *website* simples no seu funcionamento e de exponencial presença como rede colaborativa nas mais diversas áreas. Desde 1994 os blogs representam uma evolução dos diários pessoais (que eram privados) para o ambiente Web (onde tornam-se públicos). Eles se popularizaram como redes colaborativas a partir

da experimentação de adolescentes e jovens que os utilizavam para manter-se atualizados sobre eventos e para compartilhar opiniões; cresceram com a oferta de serviços gratuitos que possibilitavam sua criação e divulgação e, conseqüentemente, alcançaram uma significativa presença em todo tipo de atividade profissional. Hoje, eles funcionam como fontes de informação e de distribuição de conteúdo, nem sempre informal, sobre ciência, tecnologia, literatura, arte, cultura e muito mais, e constituem, como destaca Lemos (2005a, p.6): “um grande instrumento de divulgação de informação fora do esquema do *mass media*, aumentando a possibilidade de escolha de fontes de informação por parte do cidadão comum”. Segundo dados de Technorati - motor de busca de blogs em Internet - em 2008 o número de blogs registrados no mundo correspondia a 133 milhões (TECHNORATI, 2009). Em janeiro de 2009, o Portal Terra informava que somente na China o número de blogs era de 100 milhões (TERRA, 2009).

Os blogs capitalizam a inteligência global como uma espécie de filtro e a rede, segundo O’Reilly (2005, p.9), tem o poder de tirar partido da inteligência coletiva:

À medida que os usuários adicionam conteúdo e sites novos, esses passam a integrar a estrutura da rede à medida que outros usuários descobrem o conteúdo e se conectam com ele. Do mesmo modo que se formam sinapses no cérebro – com as associações fortalecendo-se em função da repetição ou da intensidade - a rede de conexões cresce organicamente, como resultado da atividade coletiva de todos os usuários da rede (O’REILLY, 2005, p.9).

Com ênfase também na colaboração, em 1994, o norte-americano Ward Cunningham criou o *software* WikiWikiWeb (na língua havaiana significa “web ágil”) com a proposta de permitir que os usuários pudessem participar da edição do próprio conteúdo, usando apenas um navegador Internet. Em 1995, Cunningham o adicionou ao *website* PortlandPatternRepository, um repositório de padrões de projeto de *software*.

O *website* criado com essa ferramenta também se denomina wiki. Um *website* wiki se caracteriza por fomentar o trabalho anônimo, por permitir que qualquer pessoa possa acrescentar informação, bem como modificar a informação que tenha sido enviada por outro autor, e por

possibilitar que todos os rascunhos de textos possam ser também visualizados. A elaboração com a contribuição de diferentes pontos de vista é considerado um bem precioso, poucas vezes conseguido isoladamente (VALZACCHI, 2006). Um importante exemplo de modelo wiki, sem fins lucrativos, gerido e operado pela Wikimedia Foundation desde janeiro de 2001 -e cada vez mais presente na vida dos internautas- é a enciclopédia multilíngüe online Wikipédia, escrita voluntariamente por pessoas comuns com acesso à Internet e de diferentes partes do mundo. Os artigos com as mais diversas informações, em 257 idiomas ou dialetos, são transcritos, modificados e ampliados por qualquer pessoa. Em outubro de 2009, registrava-se a existência de 515.407 artigos em língua portuguesa (WIKIPÉDIA, 2009).

Em dezembro de 2005, o *website* BBCBrasil, com publicava um artigo informando sobre os resultados de uma pesquisa feita pela revista científica *Nature* que apontava a Wikipédia como sendo tão precisa quanto a Enciclopédia Britânica, embora tenha sido criticada devido às falhas de correção de seus verbetes: “A revista *Nature* examinou uma série de verbetes científicos nas duas fontes e encontrou poucas diferenças na precisão das definições” (WIKIPÉDIA, 2005). Após a divulgação desse estudo, o termo wiki se popularizou entre os internautas.

Sucessivamente, em artigo de janeiro de 2006, a revista *Época* comentava o sucesso da wikipédia atribuindo-o à atualidade das informações e à pluralidade dos temas tratados por leitores transformados em editores de conteúdo: “Ao contrário das enciclopédias tradicionais, a wikipédia muda a todo instante, captura tendências e modismos na velocidade em que surgem, registra feitos em tempo real, é viva, é ágil, é pop (AMORIM; VICÁRIA, 2006). Em março de 2006, cita o artigo, o verbete referente a Michelle Bachelet, presidente de Chile, já registrava a notícia sobre sua vitória nas eleições desse país, momentos após o anúncio oficial.

Outro serviço que endossa a conceituação de Web 2.0 no contexto aqui enfatizado como colaborativa é o *website* de hospedagem e partilhas de imagens fotográficas Flickr, criado em 2004 e que desde 2005 pertence a Yahoo!Inc. Na página inicial do próprio *website* sob o título *O que é flickr?* ele é apresentado como a melhor aplicação de compartilhamento e administração de fotos do mundo. O’Reilly (2005, p.11)

destaca que o Flickr foi uma das companhias que inauguraram o conceito de folksonomia, representado pelo hábito da etiquetagem (*tags*), para referir-se a um estilo de categorização colaborativa e superposta de *sites*, em que o usuário repete as formas internalizadas pelo cérebro nos processos sinápticos usando termos escolhidos livremente.

Para se ter uma idéia da dimensão alcançada pelo serviço, em abril de 2008 o *website* do Ministério da Cultura publicava um artigo sob o título *Flickr: deleite virtual para os olhos* postado por José Murilo em que destacava o alcance mundial do Flickr com 24 milhões de usuários e até cinco mil fotos cadastradas por minuto diariamente (MURILO, 2008). Em julho de 2009, o próprio Flickr divulgava ter 80.361.190 itens georreferenciados e que em apenas um minuto o número de *uploads* feitos era de 5179. O Flickr também apresenta um projeto em que coleções de imagens dos acervos de pelo menos vinte instituições são disponibilizadas com o propósito de “mostrar aos usuários os tesouros escondidos nos arquivos de fotografias públicas mundiais; e, [...] mostrar como a sua edição e o seu conhecimento podem ajudar a enriquecer ainda mais essas coleções” (THE COMMONS, 2009). O usuário é convidado a descrever as imagens adicionando *tags* ou deixando comentários. O projeto The Commons teve início em janeiro de 2008, em parceria com a Biblioteca do Congresso Americano, tendo com proposta formar um *exército tagger para o bem comum*: “[...] esse trabalho que alguns se dispõem a fazer está ajudando a construir algo muito mais importante do que um simples apanhado de palavras. Estou falando de um sistema orgânico de informação, resultado da interação dos termos e frases descritivas.” (SOARES, 2008, p.1).

Ainda na mesma direção colaborativa, o *website* YouTube permite aos seus usuários carregarem e compartilharem vídeos em formato digital. Fundado em fevereiro de 2005 e desde outubro de 2006 propriedade do Google, o YouTube se apresenta como a comunidade mais popular do mundo em vídeos *on-line* que permite a milhões de pessoas descobrir, olhar e compartilhar vídeos criados originalmente. Age como uma plataforma de distribuição para criadores de conteúdos originais e propagandas, tanto em pequena quanto em grande escala. O *site* Época Negócios de maio de 2009 informava que o YouTube colocava no ar 20 novas horas de vídeo a cada minuto – o equivalente

a lançar 114.000 novos filmes a cada semana (BARIFOUSE, 2009). Na página inicial do YouTube há *links* que permitem evidenciar as características de colaboração e compartilhamento que incluem este *website* como parte do ambiente informacional da Web Colaborativa. No *link* TestTube, acessa-se à incubadora de idéias e o usuário é convidado a testar recursos que ainda não foram implementados totalmente, bem como a comentá-los.

Contudo, se os processos de colaboração e remix, característicos da Web colaborativa e explicitados nas práticas propiciadas pelos serviços e aplicativos citados envolvem produção e uso de conteúdo informacional fruto do intelecto humano, cabe destacar que a sociedade contemporânea tem uma legislação que determina sob quais condições autor e usuário devem produzir e usar a obra intelectual, inclusive na nova configuração cultural emergente, embora a criação da lei seja prévia à criação da Web.

Assim, para primeiro entender o antagonismo entre o que a Web possibilita e o que a legislação vigente sobre os direitos autorais estabelece e, em seguida, refletir sobre os passos que a sociedade contemporânea vem dando para encontrar soluções que contribuam para eliminar ou, pelo menos, minimizar os embates entre o novo e o já estabelecido, torna-se necessário conhecer essa legislação.

3 A LEGISLAÇÃO SOBRE A PRODUÇÃO INTELECTUAL: UM PERCURSO HISTÓRICO

As culturas que antecederam a era da palavra impressa buscavam transmitir às gerações sua produção intelectual, porém a autoria da obra não era o que garantia o respeito, e sim o valor de seu tempo acumulado, de sua antiguidade (NUNES, 2007, p. 76). A reprodução da obra intelectual era feita pelos escribas ou copistas, responsáveis por copiar caligraficamente manuscritos de todos os tipos. O número de livros antigos ou medievais, conseqüentemente, era muito limitado. A partir do século XII, o surgimento das universidades possibilitou um campo novo de publicações alimentado pelos estudantes que copiavam os livros ditados por seus mestres. Essas publicações, levadas pelos próprios estudantes quando concluíam seus estudos, acabavam nas bibliotecas dos mosteiros.

Na Idade Média, a cultura manuscrita, destaca o teórico canadense McLuhan (1977,

p.185), não era orientada para o consumidor e sim para o produtor. O interesse por autores e títulos de autenticidade não estava presente, pois o conteúdo da produção intelectual não era considerado um processo de criatividade original. O próprio autor nem sempre se manifestava explicitamente em sua obra. Ele próprio não lhe atribuía originalidade, pois era somente o espelho do conhecimento registrado no passado, portanto, o anonimato na produção medieval era prática freqüente.

Na Idade Moderna, séc. XV, a imprensa com tipos móveis inventada pelo alemão Johann Gensfleisch Gutenberg, durante a década de 1440 a 1450, possibilitou um maior acesso às obras graças à impressão em grande escala e gerou o primeiro bem de comércio reproduzível uniformemente. A cultura da palavra impressa que passou a imperar após a invenção de Gutenberg modificou não só o processo de registro e disseminação da produção intelectual. Fez nascerem conceitos para originalidade e autoria, que praticamente inexistiam na cultura manuscrita. McLuhan (1977, p. 184) destaca que foi a publicação impressa o primeiro meio direto para conduzir à fama e perpetuação do nome de um indivíduo.

A produção em grande escala exigiu também, seja por motivos políticos ou religiosos, que os governantes exercessem a censura das idéias que poderiam ser disseminadas naquelas obras, e que graças à nova tecnologia poderiam chegar a uma maior quantidade de pessoas. Logo, se as leis nascem para atender as necessidades sociais dos contextos históricos pelos quais a humanidade transita, observa-se que a invenção da prensa com tipos móveis caracterizou um momento histórico importante na evolução da humanidade e desencadeou o interesse por uma regulamentação sobre o produto final produzido por essa nova tecnologia. Esse interesse vinha tanto de uma pequena parte da sociedade que dispunha dos meios para desenvolver a impressão em grande escala e que dominava a exploração comercial da produção intelectual quanto da realeza e da igreja preocupados com a divulgação de idéias contrárias aos seus interesses.

Foi nesse contexto que em 1557, na Inglaterra, Felipe e Maria Tudor concederam à associação de donos de papelaria e livreiros, a *English Stationer'Company*, um monopólio real para comercializar os escritos. Esses comerciantes, em

troca da proteção governamental necessária para o domínio de seu mercado, garantiam a censura para a publicação de obras sediciosas que não se enquadrassem nos padrões que favorecessem a realeza. A esse privilégio no controle dos escritos, assegurado aos livreiros e não aos autores, chamou-se de *copyright*. Esse vínculo entre governo e editoras assegurava também o lucro econômico tanto para o governo -que recebia os *royalties* pela concessão do monopólio, e da cobrança dos impostos- como para os livreiros, que tinham seu lucro certo garantido (ABRÃO, 2002, p. 28). A censura legal e o monopólio acabaram em 1695. Os livreiros enfraquecidos passaram a sofrer os efeitos da concorrência estrangeira favorecida pela abertura do mercado.

Em 10 de abril de 1710, o Parlamento inglês acabou aprovando o *Statute of Anne*, a primeira norma sobre *copyright* da história, cujo aspecto talvez mais revolucionário fosse precisamente o fato de ter proclamado os autores, e não os editores, como os proprietários das suas obras. O *copyright* restringia o prazo de proteção para 14 anos no caso de livros novos e, se o autor estivesse ainda vivo, o prazo poderia ser renovado por uma única vez (isto é, um máximo de 28 anos de proteção). As obras publicadas antes de 1710 receberam a proteção por um prazo único de 21 anos (WARD et al, 2000).

O advogado, professor e escritor estadunidense Lessig, (2004, p.89) cita que o *Statute of Anne* foi aprovado como uma tentativa de equilibrar o poder que os livreiros exerciam sobre a difusão do saber, situação que contrariava o ideal defendido nessa época em que o Iluminismo apontava precisamente para a importância da educação e disseminação do conhecimento. A aprovação do *Statute of Anne* garantiu que livros valiosos ficassem livres para que qualquer editor os publicasse após a extinção do prazo de proteção do *copyright*. A limitação dos prazos foi uma forma indireta de garantir a concorrência entre livreiros e, conseqüentemente, a produção e a difusão da cultura.

A partir de 1731 os escoceses começaram a republicar os clássicos, favorecidos pelas determinações do *Statute of Anne* e, decorrente disso, os editores londrinos se manifestaram contra exigindo uma lei de *copyright* que fosse para sempre. Em 1769, no caso denominado *Millar vs Taylor*, o editor londrino Millar ganhou um veredicto que confirmava um direito de *common*

law que estabelecia, segundo a jurisprudência, a perpetuidade do *copyright*. Em 1729 Millar tinha comprado, de acordo com os requerimentos estabelecidos pelo *Statute of Anne*, os direitos do poema *The seasons* do escocês James Thomson. Ao vencer o prazo do *copyright* da obra de Thomsons, Roberth Taylor começou a imprimi-la fazendo concorrência a Millar. Contudo, a vigência da conquista de Millar durou somente cinco anos, pois em 1774, em um caso conhecido como *Donaldson vs Beckett* a sentença favorável ao livreiro escocês Donaldson rejeitou o argumento em favor da perpetuidade do *copyright* e manteve os limites estabelecidos no *Statute of Anne*. Portanto, depois de 1774 nascia efetivamente o domínio público estabelecendo que quando o prazo de proteção da obra intelectual se esgotara, as obras deixariam de pertencer ao "domínio privado" de seus titulares e passariam a ser de uso da sociedade em geral, pertenceriam ao "domínio público". O resultado era: uma cultura liberada (LESSIG, 2004, p.89-91).

O *copyright* é assim baseado no sistema jurídico originado na Inglaterra, o *Common Law*, e que pelo processo de colonização espalhou-se pelos países de língua inglesa, como é o caso dos Estados Unidos. Em 31 de maio 1790 o Congresso americano passou a primeira lei federal do *copyright* restringindo os direitos de terceiros de publicarem a obra. Ela ficava protegida por um período de 14 anos, renováveis por mais 14 anos, se no fim do período o autor estivesse vivo. Se não houvesse renovação, a obra passava a domínio público.

Na época, o controle do *copyright* limitava-se à publicação. Haveria violação do direito se a obra fosse impressa sem a permissão do autor. As obras protegidas pelo *copyright* eram somente mapas, cartas de navegação e livros. O *copyright* não protegia obras musicais ou de arquitetura. As obras derivadas (traduções ou adaptações da obra para uma forma diferente de expressão, como por exemplo, uma peça teatral baseada em um livro) ficavam sem regulamentação. O *copyright* protegia contra a possibilidade de que outro editor reimprimisse o livro sem a autorização do autor, prevenindo assim a competência desleal. Por conseguinte, a lei constituía uma minúscula regulação para uma minúscula parte do mercado criativo representada pelos editores (LESSIG, 2004, p.133, 157, 159).

Esse modelo de cultura permaneceu durante 41 anos nos Estados Unidos. Em 1831,

após a primeira revisão da lei de *copyright*, o período de proteção mudou de 14 para 28 anos, renováveis por mais 14 anos, totalizando 42 anos. Nesse ano, o *copyright* passou também a proteger as obras musicais. Em 1856, a lei incluiu as composições dramáticas e em 1865, as fotografias. A partir de 1870, na segunda revisão geral da lei, expandiu-se a proteção para pinturas, esculturas e obras derivadas. Contudo, as obras derivadas eram regulamentadas pela lei de *copyright* somente se oferecidas comercialmente. A publicação e transformação não-comercial ainda eram essencialmente livres.

A lei de *copyright* nos Estados Unidos regulamentava apenas a publicação e era atrelada ao registro. Como somente aqueles que pretendiam obter algum proveito econômico registravam as obras, a cópia pela publicação de obras consideradas não-comerciais era livre. Em 1909, na terceira revisão geral da lei de *copyright*, o Congresso ampliou o período de renovação de 14 para mais 28 anos configurando um período máximo de 56 anos, após o qual a obra passaria ao domínio público. Nessa revisão passou-se a regulamentar a cópia, não a publicação e a partir desse momento, o escopo da lei ficou atrelado à tecnologia. Em 1912, a lei passou a proteger também os filmes. Foi sob essa legislação que o cineasta norte-americano Walt Disney criou suas obras. Ele pôde nutrir-se de uma cultura já existente, porém relativamente fresca, pois o domínio público nessa época não era muito antigo e as obras que o constituíam podiam ser usadas livremente para criar obras derivadas. Ele tomou a criatividade da cultura existente e a mesclou com o seu próprio talento e a transformou em algo diferente. Os contos dos irmãos Grimm foram recontados por Disney sob a forma de desenhos animados, sem eliminar por completo os elementos de medo e perigo das obras originais (LESSIG, 2004, p.23-24).

Até então o *copyright* norte-americano havia criado o equilíbrio necessário entre o aspecto comercial que envolve a publicação de uma obra e o aspecto social que se refere à sua disponibilização para o domínio público. Esse equilíbrio era garantido pela exigência de que o dono do *copyright* deveria renová-lo após o vencimento do primeiro prazo. Assim, como somente faria sentido renovar o *copyright* das obras que continuassem tendo um valor comercial, o que representava uma pequena

parte do conteúdo protegido, o domínio público estaria constantemente sendo alimentado. Mas a partir de 1962 a situação mudou. O Congresso norte-americano aprovou diversas modificações. Por conseguinte, quando em 1990 o governo dos Estados Unidos confiou a administração da rede mundial de computadores Internet à *National Science Foundation*, a sociedade tinha no *copyright* uma forma de proteção amparada pela Constituição dos Estados Unidos concedida para trabalhos de autoria original que incluíam obras literárias, dramáticas, musicais e artísticas, *softwares* e obras de arquitetura, fixados em um 'meio de expressão tangível' que os tornasse perceptíveis diretamente ou com a ajuda de uma máquina ou dispositivo. A proteção independia do registro ou publicação das obras e iniciava-se no momento em que eram criadas e fixadas no meio de expressão tangível. A proteção deveria perdurar por toda a vida do seu autor mais 50 anos. No caso das corporações, o prazo estipulava uma validade de setenta e cinco anos.

Novas modificações continuaram a ser incluídas. Primeiro em 1992, quando o Congresso aprovou o abandono da exigência de registro de renovação para todas as obras criadas antes de 1978 e posteriormente, em 1998, com a Lei de Extensão do Período de *Copyright Sonny Bono (Sonny Bono Copyright Term Extension Act)* o Congresso ampliou os períodos dos *copyrights* existentes e futuros em vinte anos, isto é a vida do autor mais 70 anos após sua morte. Assim, zero obras sob *copyright* passarão para o domínio público até 2018 (LESSIG 2004, p.134,136). Ainda cabe destacar que, como a conjugação da tecnologia digital com a Internet tem facilitado a criação de cópias e a circulação delas e, conseqüentemente, a violação da lei de *copyright*, os Estados Unidos buscaram novas possibilidades legais que permitissem precisamente combater a facilidade de copiar conteúdo sob proteção do *copyright* e limitar sua divulgação. Para isso em 1998 adotaram a lei denominada de *Digital Millenium Copyright Act*.

No Brasil, a proteção que todo criador de uma obra intelectual tem sobre a sua criação se constitui de um direito moral (criação) e um direito patrimonial (pecuniário). Essa proteção é regulada pela Lei nº 9.610 de 19/02/98 de direitos autorais e seu foco está na pessoa do direito (o autor), diferente da lei de *copyright* cujo foco está na obra e na prerrogativa patrimonial de poder copiá-la. O direito patrimonial se refere ao conjunto

de prerrogativas que permitem ao seu titular a utilização econômica da obra intelectual. O direito moral é de pertinência estritamente pessoal e visa lhe dar ao autor, ou a seus herdeiros, poderes para zelar por sua qualidade de criador da obra, para promover-lhe o respeito à forma que lhe foi dada pelo seu criador (BRASIL, 2006, p.220). A obra protegida pela legislação brasileira é aquela que constitui a exteriorização de uma determinada manifestação intelectual, expressa por qualquer meio ou fixada em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro. A originalidade é requisito básico para que a obra possa ser passível da proteção legal: deve ser integrada de componentes individualizadores para não ser confundida com outra preexistente. Ela deve ser intrínseca e extrinsecamente diferente de outras já materializadas. A obra deve revestir-se de traços ou de caracteres próprios, distintos de outros já componentes da realidade (BITTAR, 2000, p.23).

A Lei nº 9.610 de 19/02/98 protege as obras literárias, artísticas ou científicas independente de seu registro. A proteção permanece por toda a vida do autor e é transmissível a seus herdeiros, por 70 anos a partir de 1º de janeiro do ano subsequente à morte do autor. Para as obras fotográficas e audiovisuais, fonogramas e emissões das obras por empresas de radiodifusão e as interpretações, a proteção corresponde a 70 anos a partir da publicação das obras, logo a utilização da obra intelectual depende de autorização prévia e expressa do autor. Passando este período, a obra cai em domínio público, podendo ser utilizada sem autorização, desde que não fira os direitos morais do autor. Os direitos de autor, explica Abrão (2002, p. 43), têm sido alvo de ampla mobilização por parte da comunidade internacional, preocupada tanto com a proteção da integridade quanto com a garantia dos direitos de exploração econômica das obras literárias e científicas para seus legítimos titulares. É por isso que muitos países têm se unido para traçar metas e disciplinar a defesa do direito de autor e dos direitos conexos, editando normas de aplicação internacional. Entre elas cabe destacar a Convenção de Berna, a Convenção Universal de Genebra, a Convenção de Roma e os Tratados da OMPI.

4 ANTAGONISMO: WEB COLABORATIVA E LEGISLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS

A sociedade contemporânea, assim como aconteceu nos tempos modernos, vivencia

avanços tecnológicos geradores de mudanças significativas nas formas de produzir, disseminar e usar a criação fruto do intelecto humano. Na modernidade, foi a imprensa com tipos móveis inventada por Gutenberg a tecnologia que modificou significativamente o fluxo de conteúdo intelectual e levou segmentos da sociedade a exigir, seja por motivos econômicos, políticos ou religiosos, uma proteção para as obras intelectuais. No mundo contemporâneo, a criação do ambiente informacional Web, propiciado pelo advento da Internet, foi o gerador das mudanças. Nesse ambiente, as práticas de colaboração e remixagem que o caracterizam, também alteraram o fluxo do conteúdo informacional. Contudo, a legislação que normatiza a sua produção, uso e disseminação não foi idealizada especificamente para este contexto "(...) as principais instituições do direito de propriedade intelectual, forjadas no século XIX com base em uma realidade social completamente distinta da que hoje presenciamos, permanecem praticamente inalteradas (LEMOS, 2005b, p.8)". Isto tem criado conflitos evidenciados, por exemplo, na situação de ilicitude em que a maior parte dos produtores ou consumidores de produção intelectual se encontra, muitas vezes sem sequer sabê-lo.

O evento *Campus Party* que desde 1997 é realizado anualmente na Espanha parece propício para ilustrar tais conflitos. Durante uma semana, reúnem-se milhares de participantes de diversas partes do mundo, cada um com seus próprios computadores para assim compartilhar experiências relacionadas às últimas inovações tecnológicas e de entretenimento eletrônico em rede no mundo. Trata-se de estudantes, professores, cientistas, jornalistas, entre outros, e, principalmente, líderes de comunidades online "extremamente ativas na sociedade em rede, com enorme poder de formar opinião e criar tendências: os *trendsetters*" (CAMPUS PARTY, 2009), que agem em distintas áreas, desde novas tecnologias de informação até economia e finanças. O Brasil foi escolhido como a porta de entrada do evento que pretende se expandir na América Latina.

Em 2009, em sua segunda edição no Brasil, o conjunto arquitetônico da Fundação Bienal de São Paulo forneceu infra-estrutura de oficinas, conferências, palestras, shows e atividades dos campistas em pelo menos onze áreas temáticas: CampusBlog, Games,

Simulação, *Modding*, Música, Design, Fotografia, Vídeo, Desenvolvimento, Software Livre, Campus Futuro. Por outro lado, fabricantes de produtos para os fazeres ligados a essas áreas fizeram circular suas novidades garantindo um mercado cativo: uma combinação de cultura e de negócios. O Ministério da Cultura foi um dos patrocinadores do Campus Party em conjunto com órgãos governamentais como a Prefeitura e o Governo de São Paulo, além da Telefônica, o Flickr, o Youtube, o Orkut, e o Twitter, entre outros.

Sobre o evento, o jornal O Estado de São Paulo em 02 de fevereiro de 2009, publicava no caderno *Links* que o Campus Party "[...] escancarou uma realidade urgente: os novos hábitos de consumo de cultura, conhecimento e diversão não cabem mais na legislação de direitos autorais e antipirataria em vigor no Brasil e no mundo" (PRETTI; MARTINS, 2009, p.L1). Destaca-se que as quatro mil pessoas que participaram do *Campus Party* trocaram arquivos digitais de diversos tipos, fazendo *download* e *upload* de conteúdos e que em grande parte, segundo as leis atuais, é ilegal. Cita-se que, segundo a Federação Internacional da Indústria Fonográfica, 95% dos *downloads* são ilegais; dados do Ibope/NetRatings apontam que 46% dos internautas brasileiros acessam *sites* e serviços de *downloads* ilegais; e para Federação do Comércio do Estado do Rio de Janeiro (Fecomércio-RJ) apenas 5% dos brasileiros não recorrem à pirataria por medo de punição.

Assim, a pergunta que se faz no caderno *Links* do jornal O Estado de São Paulo é: de quem é o erro: das pessoas ou da lei? Qualquer um que possua um aparato móvel ou estacionário de acesso a Internet incorre necessariamente em algum crime previsto pelas leis de proteção dos direitos autorais. Esse uso ilegal aquece o debate sobre um desequilíbrio entre a realidade e a escrita da lei, que no Brasil é extremamente rígida, como se o país fosse produtor de informação a ser protegida e não consumidor, como de fato o é. O resultado dessa rigidez extrema se manifesta na coerção dos cidadãos a situações de ilegalidade em que são criminalizados, muitas vezes sem que sequer o saibam, bem como na adoção de medidas que, sob o lema de proteção dos direitos de autor, coíbam tais ações.

Segundo a legislação o *upload* e/ou o *download* de conteúdos protegidos é ilegal; logo, fica evidente

que no Brasil já há um significativo número de indivíduos usando de maneira ilegal, por exemplo, os conteúdos disponibilizados pelo YouTube. O MP3 ou um simples celular que toca música podem (e na maioria das vezes efetivamente o fazem) constituir a ponte para o acesso ilegal de conteúdo por meio de programas do tipo P2P (Peer-to-Peer) ou Torrent que permitem o compartilhamento de arquivos pela Internet. As obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia também são protegidas pela Lei de Direitos Autorais e já são muitas as comunidades que compartilham fotos pela Internet. O Flickr tem milhões de usuários e centenas de milhões de fotos e vídeos. Em contrapartida às inúmeras possibilidades de criação, já há também inúmeras ações que procuram inibi-las, em especial por atingirem interesses de grandes empresas que têm na detenção dos direitos autorais sua fonte de renda.

Em julho de 2008, a Revista Época publicava que o Google, por determinação de um tribunal federal americano em Nova York, teria que divulgar para o grupo de mídia Viacom, a lista de vídeos e o endereço de IP de cada usuário do YouTube do mundo. O artigo relata que a Viacom pretende provar com esses dados que o acesso a vídeos ilegais é maior do que o gerado por filmes feitos pelos usuários e afirma que existem 160 mil vídeos de sua propriedade no YouTube vistos 1,5 bilhão de vezes pelos usuários do site. Após este incidente o YouTube passou a filtrar a inserção de vídeos no site para prevenir a divulgação de filmes com proteção de direitos autorais.

Consequente à medida adotada pelo YouTube, o MIT Free Culture (um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology*), manifestou sua preocupação com a determinação do *website* de usar tecnologia de filtragem para fazer a varredura dos vídeos e áudios protegidos por *copyright* e criou o projeto de pesquisa YouTomb com a proposta de investigar que tipo de vídeos hospedados pelo *website* estariam sendo removidos. O MIT Free Culture considera que embora a automatização facilite o processo de remoção de conteúdo protegido, ela também significa uma ameaça para os conteúdos considerados exceções pela doutrina do *fair use* (conceito da Lei de Copyright estadunidense que permite o uso de material protegido sob certas circunstâncias, como o uso

educacional que inclui múltiplas cópias para uso em sala de aula, para crítica, comentário, divulgação de notícia e pesquisa) e até para vídeos que podem ser removidos erroneamente. O projeto se propõe identificar como o YouTube reconhece potenciais violações de *copyright*, bem como reunir dados dos erros feitos pelo algoritmo. Em julho de 2009, o *site* do projeto informava que estavam sendo monitorados 358791 vídeos e se identificava a remoção de 3269 por violação do *copyright* (menos de 1%) e 34972 por outras razões ainda não identificadas.

Em um âmbito ainda maior, observam-se atitudes governamentais. No dia 12 de maio de 2009 o Senado da França aprovou a primeira lei específica sobre a pirataria na *Internet* e que prevê pena para os usuários que fizerem *downloads* ilegais de música e filmes. A lei determina o corte do serviço de acesso à Web a quem ferir o dispositivo legal. A versão final ainda deve ser negociada com o Conselho Europeu, já que a lei francesa antipirataria não pode se sobrepor à legislação europeia (TERRA, 2009).

Contudo, a ação que tem se apresentado como uma das mais oportunas para o indivíduo que vê na Web Colaborativa um ambiente informacional propício ao desenvolvimento da produção cultural e quer usufruir dela dentro dos padrões que a lei estabelece, é o projeto de licenças flexíveis *Creative Commons* idealizado em 2002 pelo advogado norte-americano Lawrence Lessig. Trata-se de um projeto sem fins lucrativos, de adesão voluntária, sediado na Universidade Stanford nos Estados Unidos e responsável por uma forma de direito autoral que disponibiliza um conjunto de licenças para áudio, imagem, vídeo, texto e educação permitindo a autores e criadores de conteúdo intelectual como músicos, cineastas, escritores, fotógrafos, blogueiros, jornalistas, cientistas, educadores e outros, indicarem à sociedade, de maneira fácil e padronizada, com textos claros e baseados na legislação vigente, sem intermediários, sob que condições suas obras podem ser usadas, reusadas, remixadas, ou compartilhadas, legalmente.

Para se ter idéia da efetividade deste sistema de licenciamento, alguns dados devem ser ressaltados: em julho de 2009 mais de 130 milhões de obras no mundo todo estavam licenciadas pelo *Creative Commons* e 53 países faziam parte do projeto que oferece seis modelos de licenças. As licenças *Creative Commons* se apresentam com *links*

para textos que as explicam em três tipologias diferentes: a) um resumo da licença em uma linguagem simples (*Commons deed*) contendo os itens relevantes para a compreensão do usuário; b) outro texto apresenta a licença detalhada (*Legal Code*) com termos jurídicos que garantem a validade perante o judiciário; c) e um terceiro texto (*digital code*) referente à versão da licença com a linguagem que permite aos computadores fazer a leitura e que ajuda os mecanismos de busca e outras aplicações a identificar a obra e seus termos de uso.

Percebe-se sua efetividade também quando o [Change.gov](http://change.gov)¹, *website* presidencial dos Estados Unidos e espécie de gabinete virtual do presidente Barack Obama, adota uma licença *Creative Commons* para todo o seu conteúdo (exceto quando houver alguma ressalva). Essa licença permite compartilhar, copiar, distribuir e transmitir a obra nele contida, porém sempre atribuindo o crédito ao autor.

Em junho de 2009, neste mesmo sentido, a enciclopédia coletiva de conteúdo livre Wikipédia, adotou como licença padrão para seu conteúdo a licença *Creative Commons BY-SA-Atribuição-Compartilhamento* pela mesma Licença (AMARO, 2009). Um mês depois, em julho de 2009, o Google passou a disponibilizar para seus usuários a ferramenta de pesquisa de imagens (Image Search Tool) que oferece filtros para restringir a busca por imagens que tenham sido marcadas com as licenças *Creative Commons* (CREATIVE COMMONS, 2009). Já o *website* de hospedagem e partilhas de imagens fotográficas Flickr também possibilita a localização de imagens marcadas com as licenças *Creative Commons*. Em julho de 2009 o *site* informava conter um total de 114.246.765 imagens sob proteção das licenças *Creative Commons*.

O Brasil foi o terceiro país, após Japão e Finlândia, a aderir ao projeto *Creative Commons*. Desde 2003 o advogado e professor de direito da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro, Lemos (2005) coordena o modelo e considera que como uma das características do povo brasileiro é a de transformar criativamente elementos culturais próprios e de outras culturas o *Creative Commons* traz a proposta de ampliar esse tipo de liberdade criativa, de acesso, de diálogo e de transformação da cultura. O Brasil está entre os

países que tem demonstrado interesse em criar ambientes de discussão na procura de soluções e modificações no âmbito da legislação de direitos autorais por entender que elas são necessárias para o desenvolvimento cultural propiciado, principalmente, no ambiente informacional Web Colaborativa. Alguns dos órgãos governamentais que no Brasil já usam as licenças *Creative Commons* são: Banco Internacional de Objetos Educacionais, do Ministério da Educação e Cultura, Ministério da Cultura, Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular, Cultura Digital, Programa de Pesquisa em Biodiversidade, Departamento de controle do Espaço Aéreo, Biblioteca Digital (BDJur) do Superior Tribunal de Justiça, LexML, Casa Brasil, Radiobrás / Agência Brasil.

Por outro lado, embora o *Creative Commons* já esteja à disposição da sociedade há mais de cinco anos e tenha sido amplamente divulgado, é importante notar que ainda não é efetivamente conhecido, inclusive por segmentos que lidam diretamente com a legislação da propriedade intelectual. A Ata da 9ª reunião ordinária da Comissão de Direito da Propriedade Imaterial da OAB SP, realizada dia 16 de dezembro de 2008, registra a aprovação para que na primeira reunião do ano de 2009 o *Creative Commons*, considerado um novo sistema, fosse debatido por uma das Comissões. O pedido de estudo, foi sugerido após um dos membros ter recebido uma consulta no Conar (Conselho de Auto-regulamentação Publicitária) sobre as licenças *Creative Commons* e ter este entendido que o assunto era inédito para a comissão, porém de alto interesse (OAB SP, 2008).

Por fim, observa-se que as licenças flexíveis *Creative Commons* constituem-se em alternativas que podem contribuir para que o paradoxo criado pelo que as tecnologias de informação e comunicação propiciam no ambiente informacional da Web e o que a lei estabelece quanto à produção, uso e disseminação de conteúdo intelectual possa ser minimizado, em benefício do fluxo da informação, do acesso ao conhecimento e do desenvolvimento de uma cultura global com menos desigualdades.

5 CONCLUSÕES

O panorama que o século XXI oferece torna insustentável a situação que o indivíduo vivencia. Por um lado, ele tem o privilégio de usufruir de

¹ <<http://change.gov/>>

tecnologias que o induzem a criar e compartilhar e, conseqüentemente, alteram o fluxo de produção intelectual aumentando-o em proporções nunca antes alcançadas. Por outro, a sua criatividade é cerceada pela legislação estabelecida antes do advento dessas tecnologias.

Neste contexto, é imprescindível que indivíduos em geral sejam conhecedores das exigências que a contemporaneidade impõe para a criação e efetivo acesso, uso, preservação e disseminação de conteúdos informacionais nas formas propiciadas pelas TICs e que profissionais da informação, em especial, identifiquem problemas que impeçam ou dificultem tais práticas e, principalmente, busquem e analisem alternativas propiciadoras de caminhos que garantam o direito básico à informação do cidadão e o seu empoderamento em benefício do desenvolvimento cultural global. A preocupação por encontrar mais alternativas que favoreçam o fluir da informação no contexto contemporâneo, em contrapartida a medidas que penalizem as atitudes que os indivíduos passam a incorporar como práticas em decorrência do que o

desenvolvimento tecnológico possibilita, deve estar presente na pauta de estudos da Ciência da Informação que deste modo contribuirá com o contexto social propiciado pela Web, pois como ciência transdisciplinar, que emerge de uma sociedade pós-moderna com a proposta de encontrar soluções aos conflitos sociais entre ciências e tecnologias, tem o dever de ir além do papel de mera operacionalidade. Portanto, é essencial que a Ciência da Informação, pensando-se como condutora da informação de forma estratégica para aquisição do conhecimento, permaneça atenta a todas as alternativas que surjam para benefício do fluir informacional, as analise e observe a sua viabilidade, sempre com o olhar na contribuição à construção dos saberes.

Logo, no escopo de todas as alternativas que têm se apresentando, o *Creative Commons*, como uma delas, naturalmente não deve preencher todas as necessidades que se manifestam no contexto social da Web, contudo deve ser considerado por estudos e discussões para que a área possa efetivamente contribuir como Ciência para contemporaneidade.

COPYRIGHT AND INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE CONTEXT OF THE PRODUCTION, USE AND DISSEMINATE OF THE INFORMATION: a look at Creative Commons Licenses

Abstract

The development of information and communication technologies, in particular, Internet, and its Web 2.0 information environment has led to significant changes in contemporary society as to the ways of producing informational content. Collaboration and remix, favored by the new services and applications resulting from the development of the Web, are practices which contribute for the exponential growth of information producers. An important part of humanity ceases to be a mere consumer of symbolic goods and becomes a member in a society that sees in the collaboration and remix a new form of creation, use and dissemination of intellectual content. However, as such practices involve the production and use of information intellectual content, and are ruled by a legislation which determine determines under what conditions the author and the user must produce and use the intellectual work. This legislation established for a context prior to the development of the Web has created an imbalance in the context of Web 2.0 which needs to be solved in some way so as to provide the required rebalance for the flow of information. This study explores the collaborative Web environment, the scope of copyright law in Web environment and the Creative Commons licenses as an alternative for producers and users of information to create, recreate, share, use, reuse and disseminate legally the intellectual production for the benefit of the construction of knowledge.

Keywords:

Information and Technology, Collaborative Web, Copyright, Creative Commons, Digital Informational Environment

Artigo recebido em 21/10/2009 e aceito para publicação em 12/12/2009

REFERÊNCIAS

ABRÃO, E.Y. **Direitos de autor e direitos conexos**. São Paulo: Ed. do Brasil, 2002.

AMARO, M. Entenda a nova licença da Wikipédia. **INFO Online**. Disponível em <<http://info.abril.com.br/noticias/internet/entenda-a-nova-licenca-da-wikipedia-01062009-6.shl?2>>. Acesso em: 21 jul. 2009.

AMORIM, R.; VICÁRIA, L. A enciclopédia pop Como a Wikipédia - gratuita e escrita apenas por internautas - se transformou no maior fenômeno editorial e na maior obra de referência do planeta. **Revista Época**, Ed. n° 401 de 01 jan.2006. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG72932-5990,00-A+ENCICLOPEDIA+POP.html>>. Acesso em: 2 fev. 2009

BARIFOUSE, R. YouTube ganha 20 horas de vídeo a cada minuto. **Época NEGÓCIOS** Disponível em: <<http://colunas.epocanegocios.globo.com/tecneira/tag/youtube/>>. Acesso em: 16 jul. 2009

BITTAR, C.A. **Direito de Autor**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.

BRASIL. Ministério da Cultura. Direito autoral. **Brasília: Ministério da Cultura**, 2006. 436 p. - (Coleção cadernos de políticas culturais; v. 1) Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/02/caderno-politicas-culturais-direitos-autorais.pdf>>. Acesso em: 26 jan. 2008.

CAMPUS PARTY™. **Uma porta para o conhecimento digital**. Disponível em: <<http://www.campus-party.com.br/index.php/oevento.html>>. Acesso em: 03 mar. 2009.

CREATIVE COMMONS. **Google Imagens habilita Filtro de Licenças Creative Commons** Disponível em: <http://www.creativecommons.org.br/index.php?option=com_content&task=view&id=125&Itemid=>> Acesso em: 20 jul. 2009

EPOCA. **Google terá que divulgar lista de vídeos vista por usuários no Youtube**. Disponível em: <[\[revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI7299-15275,00.html\]\(http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI7299-15275,00.html\)>. Acesso em: 1 mar. 2009.](http://</p></div><div data-bbox=)

LEMOS, A. **CIBER-CULTURA-REMIX** - Seminário "Sentidos e Processos" dentro da amostra "Cinético Digital". São Paulo, Itaú Cultural, agosto de 2005.

LEMOS, R. Creative Commons, mídia e as transformações recentes do direito da propriedade intelectual. In: **Revista DIREITOGV**, v.1, n.1, p181-187, maio 2005. Disponível em: <<http://www.inovacao.unicamp.br/report/Ronaldo-Lemos.pdf>>. Acesso em: 9 out. 2007

LESSIG, L. **Free Culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity**. The Penguin Press, 348 p. 2004. Disponível em <www.free-culture.org>. Acesso em: 20 set. 2007.

MCLUHAN, M. **A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. São Paulo, Ed. Nacional, 1977.

MURILO, J. **Flickr: Deleite virtual para os olhos**. 2008. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2008/04/13/flickr-deleite-virtual-para-os-olhos>>. Acesso em: 10 fev. 2009.

NUNES, M. Novas tecnologias da comunicação e a função-autor na sociedade contemporânea. **Rastros**, Brasil, v. 8, n. 8, 2007. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/rastros/article/view/5517>>. Acesso em: 11 jul. 2009.

OAB SP. **Ata da 9ª reunião ordinária da comissão de direito da propriedade imaterial da OAB SP**. 18 de dezembro de 2008. Disponível em: <http://www2.oabsp.org.br/asp/comissoes/propriedade_imaterial/atas/ata92008_imaterial.pdf> Acesso em: 20 jul. 2009.

O'REILLY, T. **O que é Web 2.0: padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software**, 2005. Disponível em: <<http://www.oreilly.com>>. Acesso em: 22 dez. 2008.

PRETTI, L.; MARTINS, R. Então você é pirata! **Caderno Link**. O Estado de S.Paulo, 02 de fevereiro de 2009, n° 901.

SOARES, E. **Exército tagger para o bem comum**. Disponível em: <<http://blog.flickr.net/pt/2008/01/17/chamando-exercito-tagger-para-o-bem-comum/>>. Acesso em: 11 mar. 2009.

SPYER, J. **Conectado**: o que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2007.

TECHNORATI. **State of the Blogosphere / 2008**. Disponível em: <<http://technorati.com/blogging/article/state-of-the-blogosphere-introduction/#/>>. Acesso em: 26 ago. 2009.

TERRA. **Número de blogueiros na China cresce para 50 milhões**. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI3431566-EI4802,00-Numero+de+blogueiros+na+China+cresce+para+milhoes.html>>. Acesso em: 16 jul. 2009.

TERRA. **França aprova lei antipirataria e pode desconectar internautas**. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI3765365-EI4802,00-Franca+aprova+lei+antipirataria+e+pode+desconectar+internautas.html>>. Acesso em: 16 mai. 2009.

THE COMMONS. **The Commons**: your opportunity to contribute to describing the world's public photo collections. Disponível em: <www.flickr.com/commons/>. Acesso em: 10 mar. 2009.

VALZACCHI, J. R. Wikis: la creación colectiva y colaborativa de documentos, **EL MAGAZINE DE HORIZONTE INFORMÁTICA EDUCATIVA**, v. VII, n.76 - Abril de 2006, Buenos Aires, Argentina. Disponível em: <<http://www.horizonteweb.com/magazine/Numero76.htm>>. Acesso em: 07 mar. 2009

WARD A.W. et al. **The Cambridge History of English and American Literature**. New York: G.P. Putnam's Sons, 1907-21. Disponível em: <<http://www.bartleby.com/221/1405.html>>. Acesso em: 2 fev.2009. WIKIPEDIA pode ser 'tão precisa quanto Britânica'. Disponível em http://www.bbc.co.uk/portuguese/ciencia/story/2005/12/051215_wikipediacomparacaofn.shtml>. Acesso em: 28 jan.2009.

WIKIPÉDIA. **Wikipédia**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia>> Acesso em: 25 out.2009.