

**VIII ENANCIB – Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação  
28 a 31 de outubro de 2007 • Salvador • Bahia • Brasil**

GT 3 – Mediação, Circulação e Uso da Informação  
Comunicação oral

**A FACILITAÇÃO DA GERAÇÃO CRIATIVA E USO ÉTICO DAS  
INFORMAÇÕES DISPONÍVEIS NA CONTEMPORANEIDADE**

Maria José Vicentini Jorente (PPGCI / UNESP, mjorente@yahoo.com.br)  
Plácida L. V.A.C. Santos (PPGCI / UNESP, placida@flash.tv.br)

**Resumo:** O mito da informação totalmente nova, soberano até a metade do século XX, arrefeceu sob a percepção de sua improbabilidade, calcado no aumento do fluxo informativo veiculado pelos novos meios tecnológicos. O redirecionamento e reuso da informação, transformando conceitos, produtos e conhecimento é o foco das atividades inventivas ou criativas na sociedade da informação. A origem, o fluxo e o resultado temporário, traduzido em produtos de diversas ordens, ocupam a atenção dos estudos da informação no contemporâneo, nas transmutações, e não mais no ineditismo. Tais mudanças exigem outras essenciais diante da necessidade de um existir social razoavelmente regrado, para que a inventividade e a criação possam encontrar na cultura a mesma fluidez dos meios tecnológicos em que se produzem para sua refundação contínua. Nesse contexto, as possibilidades oferecidas pelo *Creative Commons*, o *iCommons* e o *Science Commons*, atuam como facilitadoras para a inclusão do cidadão no universo digital. Como resultado percebe-se que a disponibilidade legislada de imagens do espectro que vai do domínio público aos direitos de uso reservado revela o aspecto ético do reuso de imagens circulantes.

**Palavras-chave:** Creative commons. Inclusão digital. Informação e tecnologia. Reuso da informação imagética. Informação e ética.

**Abstract:** *The myth of completely new information, in the sense that it is original has waned due to the perception of its utter improbability, based on the exponential growth of the informative flow transmitted by the new technological media. The continuous reuse and redirection of information is now crucial for the focus of activities, which involve creative practice in the information society. Such pragmatic alterations demand other essential changes in face of the necessity for a new, reasonably regulated, social behavior. In this context the possibilities offered by Creative Commons, iCommons and Science Commons emerge, as well as their link nodes from other free and open font software, as facilitating tools for the inclusion of individuals in the virtual universe. As a result, taking into consideration the lawful availability of images, ranging from public domain to proprietary, it is revealed the ethical aspect of the images reuse.*

**Keywords:** *Creative commons. Digital Inclusion. Information and Technology. Reuse of image information. Information and Ethics.*

Rafael Capurro inicia seu ensaio de 2000 “*Hermeneutics and the Phenomenon of Information*” com a questão básica, “ O que é informação?” (CAPURRO, 2000, p.01). A resposta que ele então começa a esboçar considera, primeiramente, que as características do fim da modernidade são o abandono da primazia do pensamento racional ou científico, como qualitativamente superior a todos os outros tipos de discurso, o abandono da idéia da subjetividade humana oposta à objetividade, na qual intersubjetividade e contextualidade desempenham papéis menores, e o abandono da idéia Platônica de que o conhecimento humano possa ser separado do conhecedor. Nesta perspectiva, em ensaio de 2003 Capurro responde a questão anteriormente formulada:

Informação não é algo que comunicam duas cápsulas cognitivas com base em um sistema tecnológico, visto que todo sistema de informação está destinado a sustentar a produção, coleta, organização, interpretação, armazenamento, recuperação, disseminação, transformação e uso de conhecimentos e deveria ser concebido no marco de um grupo social concreto e para áreas determinadas. Só tem sentido falar de um conhecimento como informativo em relação a um pressuposto conhecido e compartilhado com outros, com respeito ao qual a informação pode ter o caráter de ser nova e relevante para um grupo ou para um indivíduo. (CAPURRO, 2003).

Nas últimas décadas do século XX e inícios do XXI, diversas áreas do conhecimento puderam sentir em seus campos de atuação modificações significativas no que diz respeito ao que genericamente se denomina informação. Tornando-se objeto imprescindível de estudos pelo seu papel de inegável importância na promoção do bem estar individual e da qualidade de vida da sociedade contemporânea, entretanto, a polissemia do conceito se expande na mesma medida em que se multiplicam as tentativas de sua compreensão e utilização.

Instrumento de cunho coletivo, atuando como mediador de conhecimento individual a informação apresenta-se como objeto, processo e/ou fluxo (em que muitas vezes consubstancia-se com as interações da comunicação, tecendo as dimensões simbólicas de emissão e de recepção), coisa (BUCKLAND, 1991), complexidade, caos. Miríades de sentidos diversos somam-se em camadas de interpretações contextualizadoras e definidoras dos âmbitos em que a Informação produz valores ou é propriamente sua incorporação.

As significativas mudanças que o desenvolvimento tecnológico imprimiu nestas concepções que se entrelaçam, bem como nas noções de sujeito, temporalidade, espacialidade, produção, comunicação, cultura, enfim, em todo o espectro do conhecimento situam a sociedade em rede em cenários de paradoxais complexidades. A rede ou o labirinto são metáforas diferentemente apropriadas para estes cenários complexos, em mutação contínua e acelerada; se oferecem como modelos antecipadores, em que o ambiente das transformações pratica a simulação das situações complexas e caóticas que continuamente a ele se propõem e em que o sentido da informação continuamente se restabelece.

Os sistemas digitais de processamento de dados se auto-organizam como o ciberespaço, e não no ciberespaço, de maneira a enfatizar um ou outro destes modelos, constantemente em mutação. Na sua face de aplicabilidade têm modificado de maneira contundente hábitos de consumo, expressões culturais, do exercício individual ou de cidadania nos ambientes para os quais progressiva e inevitavelmente se estendem. Produzem formas integradas de intertextualidades entre os aspectos informacionais, informativos, e de formatação da informação.

Também se visualizam as modificações indiscutíveis dos processos de criatividade e invenção, a partir dos instrumentos das novas tecnologias de informação e comunicação. Estes participam, não só como meios, em todos os estágios de conceituação, pesquisa,

criação, desenvolvimento e veiculação de produtos, inclusive logicamente os de informação. Foram, no entanto, seus avanços como meios de comunicação, e especialmente os da internet que solidificaram as bases destas mudanças radicais na genética e disseminação de informação textual e não textual. Através de apropriações e reapropriações, que a interatividade do meio eletrônico negocia, cria-se uma dinâmica intensa entre proposições de sentido, um sincretismo formal e conteudístico, que traduz tais trocas interativas.

Equipamentos cada vez mais potentes facilitaram trânsitos de imagens através de suportes tecnológicos, fortalecendo os aspectos mais fluídicos e imateriais da informação em rede, ao reinventar simultaneamente a tecnologia da informação digital. Na aquisição, utilização, difusão e recuperação, ou seja, no fluxo da informação textual e iconográfica, traduzida pela hipertextualidade da *linkagem* é intensa a participação das novas fontes do suporte tecnológico computacional, que carregam logicamente interferências, ruídos, acréscimos, restrições e transformações nos seus processos de transmissão e veiculação.

O trânsito de uma imagem por entre suas formas de apresentação, consumo, e representação nos diversos espaços e meios nos quais se ambienta, por exemplo, sugere questões diferenciadas sobre sua natureza: sua valoração por originalidade ou originaridade, com manipulação traduzida ótica/numérica, resultando em novos espectros de cores, texturas e padrões, redimensionamentos, cortes, sangramentos, detalhamentos, colagens, sobreposição de camadas, integralização, autenticidade, entre outros.

Pela fluidez do meio em que circulam ser muito maior do que a de todos os meios anteriores, mesmo os cinéticos (cinema e TV), a rede ou o labirinto hipertextual da internet propõe aberturas à constante reinvenção e reutilização da informação, desta maneira com seu formato de partida continuamente modificado, até fugir radicalmente dos modelos e *categorias tradicionais de documento* (PINHEIRO, 1998, p. 134).

Nos diferentes contextos destes percursos e transformações é que se planteiam as novas hipóteses com respeito à autoria, apropriação e seus precedentes históricos, limites éticos, questionamentos de valores tradicionais das artes como a unicidade, a originalidade, direitos de autor e veiculação, etc.

O mito da informação totalmente nova no sentido de original, soberano até a metade do século XX, arrefeceu afinal sob a percepção de sua total improbabilidade, calcada no aumento exponencial do fluxo informativo veiculado pelos novos meios tecnológicos. Central no foco das atividades envolvendo qualquer prática inventiva ou criativa na sociedade da informação, passa a estar o contínuo redirecionamento e reuso da informação, transformando conceitos, produtos, conhecimento. A origem, o fluxo e o resultado temporário, traduzido em produtos de diversas ordens, devem ocupar a atenção dos estudos da informação no contemporâneo, principalmente, nas transmutações, e não mais no ineditismo.

Tais mudanças paradigmáticas exigem outras mudanças essenciais diante da necessidade de um novo existir social razoavelmente regrado, para que a inventividade e a criação possam encontrar na cultura a mesma fluidez dos meios tecnológicos em que se produzem para sua refundação contínua. Mudanças negligenciadas principalmente em benefício de interesses privados, mas em prejuízo dos interesses sociais e culturais, sendo a principal delas, o estabelecimento de um corpo ético com legislação clara, que permita acesso e uso justo da informação no fluxo de suas transmutações pelo maior número de indivíduos.

Voltando às considerações de Rafael Capurro em relação ao conceito e contextualizações da informação na contemporaneidade, são tarefas da ética da informação por ele propostas a observação e a crítica da conduta social no campo da informação, a análise das estruturas de poder determinantes das relações informativas, a crítica dos mitos informativos, a observação das necessidades éticas neste campo. Capurro, em diversos momentos chama a atenção para os aspectos éticos ligados aos processos informativos. Aos citados acima cabem intrincamentos de relações secundários, como a necessidade de uma

ética da produção, coleção e catalogação, em que se envolvem os conceitos de controle e censura e a distribuição, com enraizamentos diretos na liberdade de acesso. O autor aponta que o indivíduo contemporâneo saiu de uma visão consumista para uma promoção ativa das fontes sociais e culturais na rede, na qual ser enredado, estar na rede propicia ou condena à atuação à distância. Destaca que no século XXI os desafios sociais propostos são a infodivisão e o capitalismo informacional, a propriedade intelectual e a economia de acesso, a liberdade de expressão e as tradições morais em processo de transformação, e principalmente o ideal do acesso universal:

Como podem ser protegidos os direitos de propriedade intelectual do conhecimento autóctone? (Trejo, 1999). Trejo propõe na continuação uma série de problemas socioculturais que concernem ao que hoje chamamos uma *'ética da informação'*. São esses, por exemplo, o problema da censura, o *spam*, a encriptação de mensagens, a desorientação e perplexidade provocadas pela imensa variedade e qualidade do material acessível na rede e a comercialização que leva consigo a criação de novos tipos de relações de trabalho com conseqüências fundamentais para a vida em muitas regiões do mundo. A Internet está mudando de forma acelerada todos os aspectos da vida econômica, social e cultural. Há, entretanto, poucos estudos sobre o que eu chamaria o estudo comparado de sítios do ciberespaço de um ponto de vista cultural. Isto se refere à forma como culturas locais - por exemplo, cidades, regiões, países, mas também indivíduos, empresas, grupos - se apresentam na rede destacando suas peculiaridades culturais, por exemplo através da linguagem, das cores, dos símbolos, etc.(CAPURRO, 2002)

Em texto anterior se apresentavam as posições de alguns estudiosos desta problemática ética, e da necessidade de se estender o acesso e abertura para a compreensão das formas de codificação de forma justa, deste meio essencial para o trânsito da informação na atualidade; entre eles Lawrence Lessig, advogado, professor na Faculdade de Direito de Stanford, opositor do *software* proprietário e do *copyright* indiscriminado, ativista e defensor público conhecido por obras que analisam o direito de autor. Em *Code and Other Laws of Cyberspace, Free Culture e The Future of Ideas* (Código e outras leis do Ciberespaço, Cultura Livre e O Futuro das Idéias), Lessig defende o Código Livre, para que todos tenham acesso não só à informação, mas à estrutura construtiva da informação. Afirma que, nunca, nos Estados Unidos, e no resto do mundo, tão poucos controlaram de maneira tão decisiva a evolução da cultura, apoiados por uma estrutura midiática excessivamente concentrada, que combina controle tecnológico e leis de *copyright*, estagnando a criatividade e a inventividade. Esta se transforma, portanto, em mais do que uma batalha entre estrutura proprietária e estrutura livre, pois se reflete diretamente na relação entre apatia cultural e inovação, culturas mortas e culturas que se renovam.

Inovação sempre resulta de processos em que pessoas adicionam conhecimento comum, com transparência, criatividade e divisão de informação, sobre os quais outras pessoas possam continuamente reconstruir saberes. No entanto, não obstante a presentificada necessidade de legislação que subsidie todo o conjunto destas ações, a vigência daquela que se refere especificamente ao direito de autor ainda parte de realidades já superadas, da época do surgimento das casas editoras de obras em papel, e desde sempre salvaguardou interesses privados na exclusão de competidores iniciantes. Estes, sem patentes, ficavam forçados a pagar o preço escolhido por aqueles já firmados no mercado. Embora o direito de autor (*copyright*) tenha, já em sua origem, feito restrições a determinados procedimentos de

utilização, criando um sistema proprietário, impedindo o livre acesso do público, ainda assim o fazia em uma dimensão muito menos paralisante do que na contemporaneidade. Para superar este excessivo controle atual, a invenção e a criação devem, na opinião de Lessig, resistir em função de que o bem maior propagado pelo Estado Americano desde sua fundação, a liberdade, não encontre no *copyright* seu ponto final.

Lessig lança, em discurso de 2002, já fundantes do que viria a ser o movimento de fonte livre mais bem sucedido da recente história das lutas democráticas, quatro premissas básicas: que a criatividade e a inovação sempre se constroem sobre o passado, que o passado tenta controlar a criatividade que sobre ele se constrói, que as sociedades livres tornam possível o futuro limitando este poder do passado, e que a sociedade americana (deve-se entender aqui ocidental, já que a primeira é seu modelo atual), é cada vez menos uma sociedade livre. Narra como em 1928 Walt Disney criou o Mickey Mouse, ainda usando para o personagem o nome *Steamboat Willie*:

Mas o que vocês provavelmente não sabem sobre *Steamboat Willie* e sua transformação em Mickey Mouse é que em 1928, Walt Disney, para usar a linguagem da corporação Disney atualmente, "roubou" Willie do personagem "*Steamboat Bill*" de Buster Keaton. Era uma paródia, uma colagem; foi construída sobre *Steamboat Bill*. *Steamboat Bill* foi produzido em 1928, não esperando 14 anos – só pegar, cortar, misturar, e rodar, como ele fez (risadas) para produzir o império Disney. Este era seu caráter. Walt estava sempre parodiando os filmes de sucesso para produzir o império Disney e nós podemos ver o resultado disto. Esta é a Corporação Disney, pegando trabalhos no domínio público e às vezes nem no domínio público, e transformando-os em nova e vasta criatividade. Eles pegaram o trabalho deste sujeito, destes sujeitos, os irmãos Grimm, que vocês pensam provavelmente que sejam grandes autores eles mesmos. Eles reproduziram estas histórias horríveis, estas histórias de fadas, das quais todo mundo deveria manter suas crianças longe, e que não as espécies de coisas que as crianças deveriam ver, mas elas nos foram contadas pela Corporação Disney. Agora a Corporação Disney não poderia fazer isto porque aquela cultura vivia em um *commons*, um *commons* intelectual, um *commons* cultural, onde as pessoas podiam tomar livremente e construir sobre aquilo. Era uma zona livre de advogados. (LESSIG, 2002)

Inspirado por este ideário, Lessig parte da crítica à ação, e lança neste mesmo ano, o *Creative Commons*, um projeto sem fins lucrativos, misto de repositório eletrônico e movimento pró-liberdade de informação, que vem ganhando adeptos por todo o mundo dioturnamente desde então. O conceito de *commons* deriva-se de arquétipos de cooperação nacional, profundamente arraigados nas culturas anglo-saxônicas, colocados em prática por tradicional forma legal de divisão de terra e bens comuns e de propriedade coletiva, nos países que originaram a cultura norte americana no novo mundo. Disto se vale Lessig que, ao retomá-lo estrategicamente, remete a esta histórica vocação anglo-saxônica a defesa do patrimônio e progresso da população como um todo. Compara a ele o nascimento da internet em uma plataforma neutra ligada histórica e pontualmente ao exercício da liberdade tão caro ao ser humano, e que se transforma dia a dia, pelo controle das corporações, em um veículo unilateral de comunicação de massa, sua antítese e paradoxo. A internet, porém é, deve ser apontada, somente como a ponta mais visível do *iceberg*, pois todos os meios de comunicação estão submetidos à prisão das mesmas restrições do direito de autor.

O *Creative Commons* se constitui progressivamente, de maneira dinâmica, em um sistema modelar de repositório de acesso amplo, defensor de opções alternativas de depósito e

edição de obras com proteção aos criadores, sem prejuízos aos fluxos de informação. Também possibilita por seus *links* hipertextuais, acesso a *softwares* livres para a execução de arquivos, notícias e discussões de assuntos referentes ao universo eletrônico. Disponibiliza aos que desejarem nele depositar seus trabalhos, ou dele valer-se para trabalhar, um novo sistema legislador, construído de acordo com regras mais coerentes de preservação de autoria. Permite o uso comum de músicas, filmes, imagens, e textos *on line*, marcados com uma licença do *Creative Commons (C.C.)* para o simples acesso ou para o exercício criativo da informação. Define um espectro de possibilidades flexíveis entre o direito de autor, totalmente proibitivo e o domínio público, ausência de garantias de direito, - a manutenção de alguns direitos, e a permissão de alguns usos do trabalho criativo. Estas opções visam a garantir proteção e liberdade para as partes envolvidas em processos criativos, sejam artísticos, educacionais ou científicos. Lessig constrói, a partir do símbolo © (logotipo de *copyright*), um duplo C, recriando visualmente o conceito , plantado no hábito de ver anterior e aceito como crença, mas vira-o do avesso e, contrariamente, inicia uma revolução nestes mesmos hábitos.

A atual legislação nos Estados Unidos, que acaba por se estender ao resto do mundo dependente da informação, rege que no momento da criação de um trabalho, ele é automaticamente protegido pelo direito de autor, esteja ele inscrito na proteção do direito ou não, esteja marcado pelo símbolo ©, ou não. A conceituação do *Creative Commons* partiu da otimista esperança de que havia indivíduos de boa vontade, que gostariam divulgar seu trabalho sob termos diversos, mas eram impedidos pelo sistema adotado. Era precedente. Um número cada vez maior destes indivíduos de ‘boa vontade’ passou a mediar suas criações pelo *Creative Commons* que divide as modalidades de trabalho em áudio, imagem, vídeo, textos e educação e dispõe para eles um amplo leque de licenças.

O oferecimento de uma obra sob qualquer uma das licenças do *Creative Commons* não significa, entretanto, que o autor vá abrir mão de devidos direitos autorais. Significa como explicado na página de distinção dos tipos licenças oferecidas no URL, que alguns dos direitos podem ser momentaneamente passados para qualquer pessoa, sob determinadas condições. Há uma detalhada descrição, começando pelo tipo mais restritivo e terminando com o menos restritivo, em um menu de escolhas construído a partir de [um conjunto básico de direitos](#) que todas as licenças disponibilizam ao público e sobre as quais o autor deve refletir ao etiquetar seu trabalho. Para condução do processo de forma clara, o repositório/movimento oferece [uma lista de questões sobre as quais pensar](#) antes de escolher qualquer tipo de licença.

A decisão fica a critério do autor do auto-arquivamento, ao determinar através de etiquetas que representam limitações e aberturas para os trabalhos depositados. Várias combinações de etiquetas básicas juntas constroem o leque das possibilidades e limites: Todas as licenças requerem que seja dado crédito (atribuição) ao autor ou licenciante, da forma por ele especificada através das etiquetas determinantes. O processo de registro é linear, bastante simples e auto-portante, conforme descrito a seguir.

Primeiro se explicitam os significados das etiquetas. A etiqueta “atribuição” significa a presença da autoria, que vai determinar as permissões para cópias, distribuição e execução de obras, protegidas por direitos autorais, e as obras derivadas criadas a partir dela. É simbolizada pela figura humana no ícone sempre colocado à esquerda do conjunto . Os outros ícones referem-se às combinações que podem ser feitas nas condições de uso. “Uso não comercial”, representado pelo cifrão cortado , estabelece a condição que permite que outras pessoas copiem, distribuam e executem a obra, e as obras derivadas criadas a partir dela, somente para fins não comerciais. “Não à obras derivadas”, representado pelo ícone , dá permissão à cópia, distribuição e execução somente de cópias exatas da obra original, mas

não à obras derivadas. “Compartilhamento pela mesma licença”, representado pelo sinal de *copyright* ao contrário ©, permite a distribuição de obras derivadas somente sob uma licença idêntica à licença que rege a obra que as originou. Em uma licença não podem estar contidas as opções de “compartilhamento pela mesma licença e não às obras derivadas”. A condição do compartilhamento pela mesma licença só se aplica às obras derivadas.

Feita a escolha, a obtenção da licença apropriada é oferecida em três formatos, constituídos de uma “licença para leigos” (commons deed) que, como explicita a própria denominação, oferece um resumo da licença em linguagem simples, completa e com os ícones relevantes, de uma “licença jurídica”, que é detalhada para a certificação de validade perante o judiciário e de uma “licença para máquinas”, que pode ser lida por computadores em auxílio dos mecanismos de buscas e outras aplicações a identificação de uma obra, bem como os seus termos de uso.

A primeira “atribuição” determina o “uso não comercial - não a obras derivadas” (by-nc-nd) . É a mais restritiva dentre as seis licenças, também descrita como propaganda gratuita, permite o *download* das obras e o seu compartilhamento, com a condição de ser mencionado o autor da obra original e a ele *linkado* o novo trabalho, mas impede quaisquer modificações de forma e conteúdo, e utilização para finalidades comerciais.

A “atribuição” – “uso não comercial” - Compartilhamento pela mesma licença (by-nc-sa) , permite *download* ou a redistribuição das obras da mesma forma que na licença anterior. Porém também oferece a possibilidade de tradução, remixagem, adaptações e criações de obras derivadas sobre a obra original com fins não comerciais, atribuição de créditos ao primeiro autor e o licenciamento das novas criações seguindo os mesmos parâmetros.

A “atribuição” – “uso não comercial” (by-nc)  permite que outros remixem, adaptem, e criem obras derivadas sobre sua obra sendo vedado o uso com fins comerciais. As novas obras devem conter a menção do autor nos créditos e também não podem ser usadas com fins comerciais, porém as obras derivadas não precisam ser licenciadas sob os mesmos termos desta licença.

A “atribuição” “não a obras derivadas” (by-nd)  permite a redistribuição e o uso para fins comerciais e não comerciais, contanto que a obra seja redistribuída sem modificações e completa, e que os créditos sejam atribuídos ao autor.

A “atribuição” “compartilhamento pela mesma licença” (by-sa)  permite que outros remixem, adaptem, e criem obras derivadas ainda que para fins comerciais, contanto que o crédito seja atribuído ao autor e que essas obras sejam licenciadas sob os mesmos termos. Geralmente comparada a licenças de *software* livre, tem a particularidade de possibilitar às obras derivadas serem licenciadas sob os mesmos termos da primeira, de forma que também possam ser usadas para fins comerciais.

A “atribuição” (by)  permite a distribuição, remixagem, adaptação ou recriação de obras derivadas, ainda que para fins comerciais, contanto que seja dado crédito pela criação original. É a licença menos restritiva de todas as oferecidas, em termos de quais usos outras pessoas podem fazer de sua obra.

São ainda oferecidas associadamente, uma série de outras licenças para aplicações específicas: “licenças de *sampling*” permitem que pequenos pedaços de uma obra sejam remixados em obras novas, ainda que para uso com fins comerciais; a “licença de compartilhamento de música” destina-se a músicos que queiram compartilhar suas obras com seus fãs, a “licença nações em desenvolvimento” permite a disponibilização de obras sob condições menos restritivas para países que não sejam considerados como de alta renda pelo Banco Mundial e, para o licenciamento de *software*, são recomendadas as licenças GNU GPL

e [GNU LGPL](#). Finalizando o processo para a utilização de qualquer licença feita pelo *Creative Commons*, o licenciante inclui na obra o botão de ‘alguns direitos reservados’ do movimento, que o ligará ao *Commons Deed*. Marcada desta forma pela *linkagem*, a obra dispõe acesso direto e claro à licença para leigos, para inibir a violação, que se intentada poderá ser acionada por processo judicial.

É desta maneira que se define, um espectro muito mais amplo de possibilidades entre o direito de autor completo, com todos os direitos reservados, e o domínio público, com nenhum direito reservado, permitindo a manutenção do direito de autor, mas deixando margem para certos usos dos trabalhos. Note-se por fim, que o detalhamento necessário para fazer todo o licenciamento está descrito acima, em uma extensão de aproximadamente duas páginas, o que significa um ganho de autonomia de diversas ordens para o licenciante, entre elas a de economia de serviços especializados tanto em edição como jurídicos.

Podem-se inferir por esta simples constatação as possibilidades de um número muito maior de obras, e conseqüentemente de informação em circulação, leia-se informação e conhecimento em formas fluidicas. Mas as vantagens qualitativas do sistema do *Creative Commons* se estendem quando se faz a outra verificação, de ordem quantitativa, mas que aqui também significa uma opção de qualificação progressiva. Desde os anos de sua fundação até a atualidade, o movimento ganhou reconhecimento de um público primeiramente acadêmico, mais especializado, que empunhava uma bandeira de compartilhamento, por saber ser esta a única forma digna de lidar com a informação e o conhecimento, mas também de um público mais leigo, pela facilitação de processos de acesso e uso acima descritos. Foram fundados capítulos nacionais nos continentes da Europa, África, Ásia, Austrália, na América do Sul, e no Brasil, chegou em 2004.

A partir deste desembarque do CC no Brasil, os avanços também são significativos para uma organização que começou da coragem de cidadãos preocupados com a liberdade. Como Lawrence Lessig nos EUA, o professor e diretor do [Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da Fundação Getulio Vargas](#), Rio de Janeiro, onde coordena a área de propriedade intelectual, Ronaldo Lemos é um nome de destaque no projeto, atuando nele desde sua implantação. É também diretor do projeto [Creative Commons no Brasil](#) e faz parte do conselho de administração do *iCommons*, do qual foi eleito recentemente presidente. O relacionamento entre a Escola de Direito da FGV e o *Creative Commons* vem desde 2002, quando Lemos estava em Harvard cooperando com o [Berkman Center](#), o centro mais importante de direito da Internet no mundo, onde [Lessig](#) lançou vários dos seus projetos importantes. A relação é reafirmada no seminário *Internet Law Program (I-Law)*, em que participaram Lessig, e outros professores como William Fisher e Yochai Benkler.

O *iCommons* é um projeto incubado no *Creative Commons* que se tornou a fundação para desenvolvimento de uma união global transnacional dos *Commons* mundiais, frente de colaboração para a educação aberta, acesso à informação e ao conhecimento, ao *software* livre, publicações em acesso aberto e comunidades de cultura livre pelo mundo. O *iCommons* pretende ser uma plataforma para encorajar a colaboração entre estas comunidades do mundo e promover instrumentos, modelos e práticas para facilitar a participação nos domínios do conhecimento e das culturas através do compartilhamento. A partir de experiência como professor visitante em Oxford, Lemos escreveu e publicou em março de 2007, artigo que descreve as transformações dos processos pelos quais a informação e a cultura são geradas nos países em desenvolvimento. Analisa o papel de projetos como o *Creative Commons* em países em desenvolvimento e discute a idéia de *Commons*, tanto legal como socialmente. Assim as resume:

Enquanto a idéia de *Commons* Legais pode ser compreendida como o uso voluntário de licenças como as do *Creative Commons* para criar uma “*commons*” (comunidade), a idéia de “*social commons*” tem a

ver com as tensões entre legalidade e ilegalidade nos países em desenvolvimento. Estas tensões aparecem proeminentemente nas assim chamadas “periferias” globais, e em muitos aspectos fazem a estrutura legal da propriedade intelectual irrelevante, desconhecida, ou impotente, por várias razões. Com a emergência da tecnologia digital e da Internet, em muitos lugares e regiões nos países em desenvolvimento (especialmente nas periferias), a tecnologia acabou chegando mais cedo do que a idéia da propriedade intelectual. Tal situação propiciou a emergência de indústrias culturais que não eram dirigidas pelas iniciativas da propriedade intelectual. Nestes negócios culturais, a idéia de “compartilhamento” e de disseminação livre de conteúdos é intrínseca às circunstâncias sociais que tem lugar nestas periferias. Também a apropriação da tecnologia por parte destas periferias acaba por promover formas autônomas de criação de pontes para o divisor de águas digital, tais como o fenômeno das *LAN houses* que será discutido. Este estudo levanta a hipótese de que muitas lições podem ser apreendidas dos modelos de negócios emergentes de práticas social dos *commons* nos países em desenvolvimento. (LEMOS, 2007)

Também foi fundado no Brasil, desde então, um braço científico do *Creative Commons*, o *Science Commons*, visando promover a difusão do conhecimento científico. Parcerias como a do *Massachusetts Institute of Technology* – MIT, que disponibiliza material de conteúdo aberto e livre para estudantes, cientistas e educadores e da [Public Library of Science](#) - PLoS - organização formada por cientistas e físicos, que tem como objetivo tornar as informações científicas acessíveis livremente, dão credibilidade ao projeto. Participam dele, com o objetivo de promover a inovação e a colaboração científica, [Sir John Sulston](#), ganhador do [Prêmio Nobel em Fisiologia](#), e conhecido por ser um dos responsáveis pelo sequenciamento genético do DNA; [Prof. James Boyle](#), da Faculdade de Direito da Universidade de Duke; e [Prof. Paul David](#), economista e professor da Universidade de Oxford.

O *Creative Commons* no Brasil patrocinou o lançamento do [C.R.U.I.S.E.](#), primeiro livro *open source* no mundo sobre reuso de *software*. O livro, que estuda o campo do reuso de *software*, enfoca temas que vão da tecnologia à gestão, passando pelo comportamento. Objetiva contribuir para a disseminação dos conceitos e paradigmas de reuso de *software* e estudo dos problemas técnicos, humanos e organizacionais a ele relacionados. Por fim o apoio do [Ministério da Cultura](#) tem sido fundamental para a disseminação da cultura do *Creative Commons* no Brasil e o próprio ministro Gilberto Gil disponibilizou parte de seu trabalho artístico através da licença.

Na Universidade Estadual Paulista - UNESP, a Linha de Pesquisa Informação e Tecnologia do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação do campus de Marília, vêm desenvolvendo pesquisas relacionadas à informação imagética desde 2005. No início de 2007 o Grupo de Pesquisa – Novas Tecnologias em Informação instalou a linha de pesquisa Intersemioses, criando um nicho de desenvolvimento para a pesquisa de doutorado de uma das autoras, com o envolvimento de alunos da graduação do curso de Biblioteconomia, que estão sendo preparados para atuar como multiplicadores em projeto de campo embrionário de análise e aprendizado da informação imagética junto à Secretaria de Educação Municipal de Marília.

Em 2006, uma palestra e laboratório de imagens da pesquisadora doutoranda para um grupo de instrutores, ligados ao Departamento de Informática da Secretaria Municipal de

Educação, que atua como multiplicador nas escolas municipais de ensino fundamental foi propulsora da parceria com a Secretaria Municipal de Educação.

Inserido em um contexto maior de projeto de políticas públicas de acesso à informação e tecnologia, está também entre os objetivos dos projetos coligados, a integração de uma escola piloto da rede municipal para a extensão dos laboratórios de imagem aos familiares dos alunos do ensino público que freqüentarão as áreas dos laboratórios das escolas nos finais de semana. Esta abertura dependerá logicamente de acordos com a Secretaria, pois demanda recursos de pessoal e segurança dos equipamentos pertencentes à Prefeitura Municipal, mas é passo decisivo, cuja necessidade foi percebida pelas autoras, em eventos de apresentação dos trabalhos das crianças do ensino fundamental. Ao entusiasmo dos pais de alunos com os resultados do trabalho de seus filhos de sete a dez anos, juntava-se à frustração da maioria, de estarem, eles mesmos, alijados da linguagem e meio eletrônico. Elaborou-se, a partir desta percepção, uma formatação de exercícios lúdicos, de fácil assimilação e execução para que estes pais pudessem integrar-se às novas realidades vivenciadas por seus filhos.

A passagem destes projetos, envolvendo o aspecto do reuso de imagens circulantes, como informação no cotidiano de seus participantes, para a fase de campo, deve logicamente levar em conta a disponibilidade legislada de imagens do espectro que vai do domínio público aos direitos de uso reservado, no intento que a implantação seja feita da maneira mais ética, como requer sua natureza acadêmica e pública. Este espectro tem sido pesquisado com cuidado, para que os projetos possam passar para a fase de implementação nas escolas com seus limites bem delineados.

Os participantes deverão ser primeiramente informados das peculiaridades do direito de autor e proprietário e agir dentro destes limites. Inicialmente pensou-se em restringir o campo de oferta e re-uso das imagens circulantes ao URL Domínio Público, mas tal universo demonstrou-se ainda muito restrito. O *Creative Commons*, já conhecido no meio acadêmico da UNESP, tornou-se assim opção essencial como repositório, e no decurso de sua exploração acadêmica pelas autoras, acabou também por fazer-se perceber em suas faces para além deste repositório, abrindo novas possibilidades de se estender a prática dos laboratórios às discussões e eventos de divulgação do universo digital, informação e conscientização deste grupo de população mais leigo, que pode dele beneficiar-se para o exercício da cidadania.

Desta maneira, o Intersemioses passa a uma nova fase de estudos com o grupo de alunos da graduação em Biblioteconomia, para junto a ele difundir um espectro maior das possibilidades oferecidas pelo *Creative Commons*, o *iCommons* e o *Science Commons*, bem como seus nós *linkados* de outros *softwares livres* e de fonte aberta, para sequencialmente estendê-los aos participantes da rede pública.

## Referências

BUCKLAND, M.K. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science**, v.45, n.5, p.351-360, 1991.

CAPURRO, Rafael. **Hermeneutics and the Phenomenon of Information**. Metaphysics, Epistemology, and Technology. Ed. Carl Mitcham. Vol. 19. Research in Philosophy and Technology: JAI/Elsevier Inc., 2000.

\_\_\_\_\_. **Epistemologia e Ciência da Informação**, 2003 Acesso:15ago.2007. Disponível em: [http://www.capurro.de/enancib\\_p.htm](http://www.capurro.de/enancib_p.htm)

LEMOS, R., **Creative commons: o que é e modo de usar**. CREATIVE COMMONS. Acesso em: 14ago.2007 . Disponível em:

[http://www.creativecommons.org.br/index.php?option=com\\_content&task=view&id=42&Itemid=80](http://www.creativecommons.org.br/index.php?option=com_content&task=view&id=42&Itemid=80)>

\_\_\_\_\_. **From Legal Commons to Social Commons: Brazil and the Cultural Industry in the 21st Century**. Acesso em: 14ago.2007 . Disponível em:

<http://www.brazil.ox.ac.uk/workingpapers/R.%20Lemos80.pdf>

LESSIG, Lawrence. **Free Culture: Lawrence Lessig Keynote from OSCON**, 2002.

Disponível em://www.oreillynet.com/pub/a/policy/2002/08/15/lessig.html

\_\_\_\_\_. **The future of ideas**. New York: Random House, 2001.

PINHEIRO, L. V. R. Campo interdisciplinar da ciência da informação: fronteiras remotas e recentes. **Investigación Bibliotecológica**, v. 12, n. 25 jul/dez. 1998.