

Licenciamento alternativo,  
cultura livre e direitos autorais

**Jhessica Reia**

## Resumo

Este trabalho é fruto de uma pesquisa acadêmica de três anos realizada na Universidade de São Paulo, aliada ao Grupo de Pesquisa em Políticas Públicas para o Acesso a Informação, que buscou traçar a trajetória do licenciamento alternativo de obras e trabalhos desde o surgimento do movimento do software livre na década de 1980 com Richard Stallman, até os atuais dilemas que enfrenta o movimento de cultura livre, em suas mais diversas esferas (literatura, artes visuais, música, software, pesquisa científica, comunicação, entre outras); também mapeou e caracterizou o movimento de cultura livre na cidade de São Paulo, sendo encontradas mais de 256 iniciativas nas mais diversas áreas e com formações e concepções divergentes sobre o que é a prática e a teoria de cultura livre hoje. O objetivo principal do trabalho a ser apresentado é expor os princípios e exemplos do licenciamento alternativo e sua relação com o direito de autor – questão cada vez mais em voga, mas nem sempre integralmente conhecida pelas diversas comunidades que lidam com os problemas e benefícios da autoria, como a comunidade de tradutores. Será focado nas questões inerentes a autoria de obras escritas e os direitos que possuem os tradutores, tentando-se mostrar a necessidade de conhecer as novas licenças – como Creative Commons – e perder preconceitos, assim como defender que não se precisa abrir mão de direitos para se promover acesso a obra de maneira mais democrática – para tudo isso, pretende-se trazer um pouco da realidade, da legislação e da experiência brasileira no tema.

Palavras chave: direito autoral; licenciamento; cultura livre; tradução.

Área temática: Otra - Autoría, licencias y derechos de autor - Licencias alternativas

## Introducao

As discussões em torno das questões do direito autoral são cada vez mais freqüentes e ultrapassam as fronteiras geográficas e lingüísticas. As leis tentam abranger o máximo de aspectos possíveis para regular os direitos dos criadores, mas existem crescentes mudanças nas relações de produção e nos meios tecnológicos, tornando as regulamentações efêmeras e às vezes inadequadas aos cenários emergentes. Quando se trata de direitos complicados como o direito autoral, a situação torna-se ainda mais delicada, pois se trata de uma propriedade diferenciada e imaterial, com ligações profundas com a personalidade do criador e os conceitos vigentes de arte e cultura.

Acredita-se que o direito autoral existiu por muitos séculos sem ser sistematizado juridicamente, existindo apenas *in abstracto*. Tanto os gregos como os romanos já valorizavam a obra de arte e possuíam consciência

da atividade criadora, repudiando o plágio (CABRAL, 2000). E tão antigo como essa noção de valorização da obra criativa e seu idealizador, é o processo de tradução.

A tradução de obras – sejam elas escritas ou não – tem a capacidade de difundir e universalizar o conhecimento antes restrito a um único código local. Nesse processo, se abrem fronteiras proporcionando a interação de culturas, costumes e trabalhos criativos. Para que isso seja possível, é necessário que o tradutor conheça o código original da obra e suas particularidades, e o código para o qual se deseja transmitir o conteúdo, não se tratando assim de um ato mecânico, mas de um trabalho espírituoso que seja capaz de transpor não só o sentido original, mas suas emoções e nuances mais sutis. Atualmente no Brasil as traduções (consentidas pelos autores) têm garantido a mesma proteção da obra original. Isso significa que o autor da tradução pode escolher a forma pela qual as pessoas e comunidades terão acesso ao seu trabalho, flexibilizando a licença sem perder os seus direitos e minimizando os conflitos existentes entre o interesse público e o interesse privado. A falta de conhecimento de formas de licenciamento alternativas ao Copyright, aliada a preconceitos, geralmente não permite que autores e tradutores tenham seu trabalho reconhecido e gratificado ao mesmo tempo em que o público não tem acesso a esse trabalho.

Para se adequar às demandas da sociedade é preciso se adaptar, inovar e contestar o modelo vigente – e isso tem sido feito e sistematizado há mais de 30 anos no campo do licenciamento, como veremos a seguir–.

## Direito autoral e licenciamento

### Breves considerações sobre a história do Direito Autoral

São diversos os estudos e teorias sobre as origens do direito autoral ao longo da história, mas é quase consenso o fato de que a introdução da imprensa na Inglaterra em 1476, por William Caxton proporcionou o surgimento do Copyright anos depois. Paterson (1968) questiona quando teria surgido de fato o Copyright na Inglaterra, e supõe que tenha sido entre 1518 (data em que foi impresso o primeiro livro sob privilégio **concedido** pelo soberano) e 1542 (data da 1ª tentativa da companhia dos livreiros para adquirir uma carta de privilégios); contudo, independentemente da data precisa, o Copyright na Inglaterra se originou como um direito de cópia perpétuo da Companhia dos Livreiros.

Nesse período o autor recebia apenas no ato de repassar o manuscrito para a companhia e a partir de então todos os direitos sobre a obra pertenciam aos livreiros. Seria demasiado longo e fora de contexto discutir aqui as particularidades dessas relações entre autores e livreiros. Aos poucos,

surge o debate público que irá guiar a legislação inglesa para um maior reconhecimento dos direitos do autor, tendo como defensores Daniel Defoe, John Milton e John Locke (PATTERSON, 1968).

Em 1710, é aprovado o Estatuto da Rainha Ana, que pela 1<sup>o</sup> vez conferia direitos exclusivos ao autor de um livro não publicado por um período de 14 anos (expansíveis para mais 14 anos caso o autor ainda estivesse vivo), e de 21 para autores de livros já impressos. Em 1710 o Copyright era o direito que detinha o publicador para a publicação exclusiva do livro, mas já em 1774 o Copyright tornou-se de fato o direito de autor e ainda protegia o direito exclusivo de publicação (PATTERSON, 1968).

Nessa época, o autor detinha apenas controle sobre o manuscrito, não havendo controle sobre obras derivadas da sua publicação; as traduções eram obras independentes de autoria do tradutor, pois não era fundamentado em um critério de originalidade, e sim no reconhecimento de que a obra era uma propriedade fruto de um trabalho<sup>1</sup>.

Segundo Daniela Andrade (2007), foi somente XIX que passou a prevalecer o conceito romântico de direito autoral original; em 1852 o direito inglês começou a assegurar ao autor o direito de controlar obras derivadas da sua, como por exemplo, traduções. Também nesse período se inicia a preocupação com proteção dos autores em âmbito internacional, culminando com a Convenção de Berna em 1886.

## **Trajetória do Direito Autoral no Brasil**

Aqui se pretende mostrar brevemente a evolução da legislação de direito autoral no Brasil. Segundo Andrade (2007), as primeiras iniciativas de proteção aos direitos autorais no Brasil são do início do século XIX – enquanto alguns países já regulamentavam esse assunto internacionalmente. O primeiro texto jurídico a garantir direitos aos autores foi a lei que criou os cursos jurídicos de São Paulo e Olinda, promulgada em 1827, referente à criação de compêndios pelos professores.

Em 1830, promulgou-se o código criminal do Império, que incluía em seu texto a reprodução não autorizada de obra alheia como passível de punição, protegendo também os tradutores de obras. Entretanto esse código tratava os tradutores e seu trabalho de maneira desvinculada da obra original. Em 1889, o Brasil realizou com Portugal um acordo de proteção das obras portuguesas, que estavam sendo massivamente traduzidas sem o consentimento dos autores da obra original (Andrade, 2007).

Somente em 1890 o Código Penal passou a englobar mais delitos contra

---

1- Referência a Locke em seu Segundo Tratado sobre o governo civil.

a propriedade intelectual e passou a determinar que a tradução deveria obter licença do autor para ser realizada ou seria punida como crime. Um ano depois, o direito autoral brasileiro aparece também na Constituição Federal – e a partir de então será constantemente garantida, com exceção da constituição de 1937 (ANDRADE, 2007). A primeira lei de direito autoral promulgada no Brasil, a lei 496 datada de 1º de agosto de 1898, e possuiu considerável influência das diretrizes internacionais na matéria. Em 1818 o Código Civil revoga essa lei e em 1922 o Brasil assina a Convenção de Berna.

E 1973 foi aprovada a lei 5.988 que voltou a dar regulamentação própria aos direitos autorais, regulando tanto os direitos dos autores quanto os direitos conexos (do tradutor, por exemplo). A Constituição Federal vigente, de 1988, traz em seu texto a proteção dos direitos autorais; e dez anos depois, diante da alta demanda por uma regulamentação própria, é sancionada a atual lei 9.610 (ANDRADE, 2007). Hoje se encontra em processo de reforma, envolvendo diversos grupos de interesse da sociedade brasileira em busca da maior adequação e coerência da legislação à realidade e aos problemas emergentes.

## **Direito autoral hoje**

A regulamentação do direito autoral no Brasil atualmente sofre influência de organizações internacionais e de grupos de interesse nacionais, e encontra-se ainda no estágio de reformulação, até que a nova lei entre em vigor. A lei vigente é a 9.610 de 1998, também conhecida como LDA – Lei de direitos autorais. Segundo a LDA, a expressão “Direitos autorais” engloba o direito do autor e os direitos conexos<sup>2</sup>; o autor é entendido como a pessoa física criadora de obra literária artística ou científica, e também os criadores de obra derivadas, como as traduções (LDA, 1998). Outro aspecto que vale a pena destacar nesse contexto, de acordo com Bittar (1992) diz respeito ao fato de os direitos de autor possuírem prerrogativas de natureza moral e de natureza patrimonial. Os direitos morais de autor têm por função resguardar a personalidade dele e garantir uma ligação duradoura com sua obra. Esses direitos são previstos no artigo 27 da lei 9,610 e são inalienáveis e irrevogáveis. Já o direito patrimonial do autor prevê o direito exclusivo do autor de utilizar, desfrutar e dispor da sua obra, com a função de assegurar sua remuneração diante do usufruto econômico de sua obra – e está disposto entre os artigos 28 e 45 da LDA, sendo passíveis de transferência e negociação (BITTAR, 1992).

Também vale a pena citar a questão da limitação temporal que é hoje no

---

2- Direitos Conexos são os direitos dos artistas, interpretes e executantes, que possuem proteção semelhante a dos direitos de autor propriamente ditos – a tradução encaixa-se nessa categoria. (LDA, 1998)

Brasil de 70 anos após a morte do autor. Essa limitação serve teoricamente para balancear o conflito de interesses existente entre o interesse público coletivo de acesso à obra e o interesse privado do autor de obter ganhos pelo seu trabalho – contudo, ao ser inserida no cotidiano, mostra-se demasiada longa e inadequada.

## **Direito Autoral do tradutor**

A tradução vem sendo protegida na legislação autoral brasileira no mesmo rol das adaptações e outras transformações de obras originais, dentro do grupo que é comumente chamado de obras derivadas. Esse tipo de obra é definido pela Lei de Direito Autoral como aquela “que, constituindo criação intelectual nova, resulta da transformação da obra originária” (ANDRADE, 2007).

O tradutor precisa da autorização do autor para realizar sua criação e assim que ele a concluir, terá garantido seu direito autoral sobre a tradução – mesmo que a obra original já esteja em domínio público, e desde que seja expressão literária, artística ou científica – e cabem a eles as prerrogativas morais e patrimoniais estabelecidas na legislação.

Diante dessa perspectiva do tradutor como autor detentor de direitos, cabe a ele também decidir o licenciamento a ser usado na sua obra e como as pessoas terão acesso a ela. É importante conhecer formas alternativas ao regime de Copyright que podem proporcionar liberdade de distribuição, aplicação e cópia das obras, por exemplo, ao mesmo tempo em que garante o direito autoral do tradutor e respeita o empenho dedicado em seu trabalho.

## **QUESTÃO DO ACESSO AS OBRAS**

As obras criativas “nascem” sob regime de direito autoral, formado pela junção do direito moral inalienável e pelo direito patrimonial. É comum editores e autores utilizarem a marca © de Copyright, entendendo que com isso garantem seus direitos sobre a obra, e de acordo com Plínio Cabral (2000), essa técnica é inadequada – já que desde a Convenção de Berna está instituído que “o gozo e o exercício destes direitos não estarão subordinados a nenhuma formalidade”.

Assim sendo, o desconhecimento desse sistema de direito autoral e até mesmo dos conceitos envolvidos nesse tema leva os autores a aceitarem o Copyright como símbolo e como sistema de garantia de direitos. Isso traz ônus para a sociedade, uma vez que o regime do Copyright é demasiado rígido e obsoleto, não permitindo um acesso democrático e coletivizado das pessoas à obra.

O autor tem toda liberdade de escolher o tipo de licença que utilizará para difundir sua criação, principalmente porque seu direito moral é inalienável e não precisa que ele seja reafirmado através de licenças. O que precisar ser afirmado são os graus de liberdade que esse autor dará para as pessoas acessarem sua obra, e nesse ponto, é necessário o conhecimento de alternativas ao ©, como o Creative Commons, uma das licenças mais utilizadas hoje em diversas áreas do conhecimento. A seguir serão mostradas as peculiaridades, a formação e a ideologia de liberdade dessas licenças.

## LICENÇAS EM BUSCA DA LIBERDADE CRIATIVA

### As quatro liberdades fundamentais

O ponto de partida das licenças livres que se contrapõem ao licenciamento comercial dá – se com Richard Stallman (RMS), um habilidoso programador norte – americano, que em 1971 ingressou no Laboratório de Inteligência Artificial, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), para trabalhar e tornou – se parte da comunidade hacker que compartilhava seus softwares e se empenhavam no aprimoramento de aplicativos. Nessa época, todos os softwares utilizados tinham o código fonte<sup>3</sup> disponível para os usuários, assim como poderiam ser compartilhados com outras instituições; eram uma pré - concepção de software livre. Entretanto, no começo dos anos de 1980, os computadores usados no AI Lab ficaram obsoletos, assim como o sistema operacional e os softwares compatíveis com ele. Concomitantemente, grande parte dos hackers do AI Lab foram contratados por uma companhia chamada Symbolics, deixando a comunidade enfraquecida. Quando os novos computadores foram adquiridos, traziam seus novos sistemas operacionais embutidos, que vinham sem código fonte devido ao advento de uma indústria específica de software voltada para uma produção de mercado; com essa nova conjuntura, a ideia de cooperação foi deixada de lado, uma vez que para concorrer no mercado era preciso impedir os usuários de compartilhar, copiar ou modificar o software para poder sequer executá – lo nos computadores. Stallman refletiu acerca do ‘sistema social’ que o software proprietário impunha aos usuários e programadores, e considerou-o um mal à sociedade. O estopim da motivação de Stallman para desenvolver softwares que priorizassem a liberdade ocorreu quando seu departamento no MIT recebeu uma impressora da XEROX que imprimia uma página de texto por minuto, mas às vezes a impressora emperrava, a impressão não saía, e não havia nenhum alerta na tela do computador do usuário, para que ele tomasse conhecimento do problema e das devidas providên-

3- Código de programa de alto nível que os compiladores convertem em linguagem de máquina. A importância da disponibilização do código fonte, é que só assim outros programadores poderão usá-lo como base para aperfeiçoá-lo ou criar novos programas

cias para solucioná-lo. Stallman sabia que poderia resolver o problema inserindo uma mensagem de erro na tela do usuário, mas para isso precisava do código fonte da impressora, detido pela XEROX. Contudo, a empresa lhe negou o fornecimento do código fonte, dizendo que o problema deveria ser resolvido pela empresa de maneira menos rápida e eficiente (WILLIAMS, 2002).

Stallman enfrentou dilemas morais internos e optou por fazer algo ‘bom pela sociedade’ na esfera da programação e de softwares, em detrimento da idéia de se entregar às empresas de software proprietário. Ao tomar a decisão de dar continuidade à comunidade que compartilhasse ele vislumbrou que precisava, primeiramente, criar um sistema operacional livre e compatível com o UNIX (existente desde a década de 1970), para que os usuários desse sistema pudessem migrar facilmente para aquele que ele estava idealizando. O sistema operacional livre ganhou o nome de GNU, que significa *GNU's not Unix* [GNU não é UNIX] (STALLMAN, 1999).

A concepção de *free software* proposta por Stallman não tem relação com o valor comercial do programa, e sim com a liberdade que oferece aos usuários<sup>4</sup>. O software só poderá ser considerado livre caso atenda às *quatro liberdades essenciais* assinaladas por Richard Stallman, que asseguram ao usuário o direito de: 1) usar o programa em seu computador para qualquer propósito; 2) modificar o programa para que ele se adapte às eventuais necessidades, através da disponibilização do código fonte; 3) redistribuir cópias, sejam elas de graça ou com valor comercial; e 4) distribuir versões modificadas do software, para que a comunidade possa usufruir dos benefícios que uma melhoria no programa oferece (STALLMAN, 2002). O discurso ideológico e a ação prática do software livre irão orbitar ao redor dessas quatro liberdades; elas também influenciarão outras áreas do conhecimento e da cultura. A incompreensão do termo *free* é esclarecida por Stallman, ao defender que a venda dos programas livres é não só permitida, como também deve ser incentivada para a obtenção de recursos voltados para a comunidade que os desenvolveu ou modificou (STALLMAN, 2002). A jornada desse programador rumo ao desenvolvimento e difusão do software livre começou em 1984, quando ele saiu do MIT – para escapar da interferência da instituição e da possibilidade de seu software ser apropriado por ela – e pôs – se a escrever o GNU (STALLMAN, 1999). A partir do momento em que o GNU ganhou visibilidade e despertou interesse nos indivíduos, seu idealizador começou a preocupar – se com a possibilidade que transformassem – no em um software proprietário. Para evitar que isso acontecesse ao GNU, ele aplicou um método de licenciamento chamado *Copyleft*, oriundo de um trocadilho com o termo *Copyright* criado

4- “To understand the concept, you should think of free as in free speech, not as in free beer” (STALLMAN 1999)



pelo seu amigo Don Hopkins<sup>5</sup>. O *Copyleft* usa a base legislativa do *Copyright*, como todas as licenças livres, tendo por finalidade manter o software sempre livre. A idéia central do *Copyleft* é permitir que todos executem, copiem e modifiquem os programas, podendo ainda distribuir versões modificadas; só que se restringe a possibilidade de adicionar no software meios de desfazer as liberdades essenciais que o tornam um software livre. Para que o *Copyleft* seja efetivo, ele obriga que as cópias do software livre também devem ser livres, assegurando que os trabalhos baseados no do idealizador também serão disponíveis para a comunidade sob a mesma licença, evitando assim a apropriação deles por softwares proprietários. E aí encontra – se uma sutil diferença do *Copyleft* para a Licença simplesmente Livre, uma vez que uma Licença Livre não *Copyleft* defende as quatro liberdades fundamentais, mas não restringe a possibilidade de alguém apropriar – se desse software adicionando algo a ele e transformá – lo em um programa proprietário (STALLMAN, 2002). A implementação específica do *Copyleft* usada nos softwares GNU é a GNU General Public License (GNU GPL), publicada pela primeira vez em janeiro de 1989. Com a demanda pelo Emacs crescendo, o número de pessoas cooperando com o projeto GNU também aumentava gradualmente. A necessidade de fundos torna – se então preponderante, e em 1985 Stallman e seus companheiros criaram a Free Software Foundation (FSF – Fundação do Software Livre), uma instituição sem fins lucrativos voltada para o desenvolvimento e venda de software livre, Emacs e manuais. A fundação sempre aceitou doações, mas sua renda é proveniente, principalmente, das vendas realizadas. Segundo Stallman (1999), a vantagem de propagar o GNU e de lutar pelo seu desenvolvimento está nos benefícios sociais que ele gera, e não nos benefícios técnicos; uma vez que não é estritamente necessário que o GNU seja superior tecnicamente aos demais sistemas operacionais, mas apenas que ele respeite a liberdade de seus usuários.

A finalização e consolidação do GNU só foi possível a partir da utilização do kernel criado por Linus Torvalds em 1991; foi um ano depois, a partir da combinação do Linux com o GNU quase acabado, que o sistema operacional livre ficou completo e pronto para uso (STALLMAN, 1999). Entretanto,

---

5- Segundo Grassmuck (2008), Don Hopkins inspirouse na idéia de copyleft já existente do livro *Principia Discordia or How I Found Goddess And What I Did To Her When I Found Her: The Magnum Opiate Of Malaclypse The Younger, Wherein is Explained Absolutely Everything Worth Knowing About Absolutely Anything*, escrita por Gregory Hill e Kerry Thornley, publicada originalmente em Nova Orleans, em 1965 e republicada em edições revistas em 1969, 1970 e outras vezes depois. As primeiras edições do *Principia Discordia* continham a frase: ‘All Rites Reversed’ (um trocadilho com a usual mensagem de copyright presente em obras culturais ‘All rights reserved’), acompanhada por um ‘K’ dentro de um círculo (relacionando à expressão ‘kalisti’ da mitologia grega, conhecida como Pomo da Discórdia) que tinha por finalidade autorizar cópias gratuitas. As edições apresentavam a expressão ‘(K) ALL RIGHTS REVERSED – Reprint what you like’, tornando – se um c(k)opyleft que permitia inúmeras reedições, traduções e versões digitais do livro.

muitos desafios persistem no desenvolvimento e na difusão do software livre, e um deles foi particularmente problemático para Richard Stallman: a partir de 1998, tornou-se mais difícil ensinar os novos usuários sobre a liberdade que o software livre proporcionava, pois uma parte da comunidade, liderada por Eric Raymond (2001)<sup>6</sup> e Bruce Perens (1999)<sup>7</sup>, decidiu trocar a expressão *free software* – software livre por uma mais economicamente viável, a de *open source software*, que é comumente traduzida como software de código aberto. As razões utilizadas para tal mudança foram três: o termo *free* é ambíguo (pode ser livre ou grátis), o termo *free* afasta as empresas e o termo *free* é ideológico e põe considerações morais acima das considerações técnicas (RAYMOND, 2001). Stallman, por sua vez, continua defendendo que o incentivo para o comércio pode ser benéfico para a comunidade de várias maneiras, desde que ele seja praticado de maneira útil e justa, e que o princípio da liberdade venha antes da busca pela tecnologia.

## O avanço do ideal de liberdade para outras áreas

O ideal de liberdade de criação e distribuição de trabalhos ganhou visibilidade na área da cultura através principalmente de Lawrence Lessig<sup>8</sup>, criador das licenças *Creative Commons* em 16 de dezembro de 2001; antes de Lessig (2004), já haviam várias iniciativas de levar os princípios do software livre para outros campos da cultura, como o Slashdot (1997), Kuroshin (2002); o Indymedia (1999) para a comunicação e os Netlabels (fim dos anos 90) ou o movimento brasileiro Recombo (2001) para a música; o que Lessig fez foi sistematizar essas iniciativas e dar expressão jurídica sólida a elas. Ele expôs suas idéias no livro “Cultura livre – Como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade”, lançado nos Estados Unidos em 2004 e trazido para o Brasil no ano seguinte. Lessig (2005) teve duas grandes influências sobre seu trabalho no *Creative Commons*: a Internet (como elemento de transformação da sociedade e do modo de produção cultural, além de propulsora de mudanças na circulação de informações e acesso ao conhecimento); e Richard Stallman, o idealizador do movimento do software Livre na década de 1980 e fundador da *Free Software Foundation*.

A história do *Creative Commons* começou quando Lessig envolveu – se com Eric Eldred. Em 1995, Eric Eldred, um programador de computadores

6- Eric Steven Raymond, conhecido também como ESR, é um hacker norte-americano que contribuiu para a criação do GNU Emacs e do Linux, e autor de *A Cathedral e o Bazar* (vide bibliografia).

7- Bruce Perens é o líder da comunidade Open Source, e criou a Definição do Código aberto e publicou o primeiro manifesto dos softwares de código aberto; juntamente com Eric Raymond cofundou a Iniciativa do Open Source.

8- Autor do livro *Cultura Livre*, professor na Faculdade de Direito de Stanford, e um dos criadores do *Creative Commons*.

aposentado, decidiu construir uma biblioteca de livros em domínio público escaneando essas obras e disponibilizando – as gratuitamente na Internet. Em 1998, uma coleção de poemas de Robert Frost ia cair em domínio público e Eldred desejava colocá – los em sua biblioteca digital; entretanto, pela décima primeira vez em quarenta anos, o Congresso aumentou o escopo do *Copyright* existente, ampliando em vinte anos o período de proteção, através da *Sonny Bono Copyright Term Extension Act* (Lei de Extensão do Período do *Copyright* Sonny Bonno — CTEA). Desse modo, Eldred não poderia colocar os poemas na rede, e então decidiu enfrentar a lei. Ele primeiro tentou enfrentá – la através da desobediência civil, publicando as obras, independentemente da imposição da CTEA. Contudo, ainda em 1998 foi aprovada a lei *No Electronic Theft Act* (Lei contra o Roubo Eletrônico — NET), que criminalizava publicações de obras não permitidas; isso fez com que Eldred partisse para ações legais, contestando a constitucionalidade dessa expansão retroativa do direito autoral, e para isso, contou com a ajuda de Lawrence Lessig, que o representou (LESSIG, 2005). Eles perderam a causa, mas pensaram em usar aquela experiência para algo mais positivo e significativo que não se baseasse em um mero ataque ao *Copyright*, mas sim buscando uma maneira de usá – lo para sustentar o Domínio Público. Criam então o *Creative Commons*, inspirados pela ideia central da Free Software Foundation de dar licenças livres de *Copyright*, que de acordo com as próprias palavras de Lessig (2005), consiste em “uma empresa sem fins lucrativos (...) [cujo] objetivo é construir uma camada de *Copyright* racional em cima dos extremos que atualmente regem o debate. (...) Uma licença *Creative Commons* constitui uma garantia de liberdade para qualquer um que acessa o conteúdo, e mais importante, uma expressão de um ideal, em que a pessoa associada à licença mostra que acredita em algo mais do que os extremos “Todos” [os direitos reservados] ou “Nenhum” [direito reservado]. O conteúdo é marcado com a marca (cc) ou CC, que não indica que abriu – se mão do *Copyright*, mas que certas liberdades foram dadas.” (LESSIG, 2005). Com relação aos graus de liberdade das licenças oferecidas, estes serão decididos pelo grupo do *Creative Commons* ao escolher quais liberdades são importantes para assegurar sua utilização da melhor forma possível e também os autores têm participação na decisão do grau de liberdade, selecionando dentre as opções existentes no site do *Creative Commons* aquelas que mais lhes agradam (LESSIG, 2005). Os componentes básicos para se formar a licença foram originalmente:

ATRIBUIÇÃO AO AUTOR	Ao utilizar uma obra, deve-se citar o autor, atribuindo-lhe o crédito de criação do trabalho (direito inalienável)
USO NÃO COMERCIAL	Obra não poderá ser usada para fins lucrativos
NÃO DERIVAÇÃO	Obra deve apenas ser usada como consta na original, não podendo servir de base para outros trabalhos

SHAREALIKE	Especifica que qualquer trabalho derivado feito sob essa licença deve também estar sob a mesma licença
------------	--

Essas combinações são oferecidas em um modelo básico de licenças que garante que o criador detenha seu *Copyright*, e afirma que o uso justo, as exceções e limitações, ou os direitos de liberdade de expressão não são afetados pela licença *Creative Commons*. Aquele que adotar as condições do criador terá direito a quatro liberdades: a) copiar o trabalho; b) distribuir o trabalho; c) exibir, mesmo que publicamente, o trabalho; e d) fazer exposições digitais públicas do trabalho. Quem adota a licença *Creative Commons* tem também a obrigatoriedade de pedir permissão ao criador para usos diferentes daqueles assinalados; manter qualquer nota de *Copyright* intacto; referir – se à licença; não alterar os termos da licença; e não usar tecnologia, como DRM (*Digital Rights Management*)<sup>9</sup> para restringir direitos dos usuários (LESSIG, 2005).

Para seus idealizadores, o *Creative Commons* dá aos criadores de trabalhos uma maneira simples de assegurar sua criatividade, associando – a às liberdades que querem ter; essas licenças também permitem que aqueles que desejam utilizar os trabalhos peçam permissão e o façam de uma maneira compatível com as expectativas do autor (LESSIG, 2005). Stallman foi o inspirador de Lessig, mas as origens dos dois movimentos são diferentes. Quando Stallman criou a *Free Software Foundation* há mais de 20 anos, foi com o intuito de responder a novos contextos relativos ao mundo do software, pois acostumara – se a um modelo de compartilhamento de informação que vinha do meio universitário, e quando essa norma mudou nos anos de 1980 com a introdução de softwares proprietários no mercado, ele decidiu criar resistência a essa situação e continuar buscando a liberdade que ele e a comunidade estavam habituados. Entretanto, a história da ‘cultura livre’ foi diferente, pois o *Creative Commons* não começou em um mundo sem cultura proprietária, ou seja, os trabalhos já eram protegidos por direitos exclusivos – que para Lessig não era algo ruim, já que os autores precisam de dinheiro para viver.

A diferença encontra – se no fato de que se para o Stallman o problema é a cooperação, para Lessig o problema está no ciclo de criação a partir de outras obras criativas que a expansão dos direitos autorais bloqueava, enquadrando tanto uma empresa como a Disney quanto o resto das indústrias criativas que construíram sob o legado do domínio público, e que agora buscam restringir esse tipo de cultura com a expansão dos prazos de direito autoral (LESSIG, 2005) diante principalmente do advento da criação dos computadores pessoais e o posterior desenvolvimento e difusão da Internet.

9- Em português é conhecido como Gestão de Direitos Digitais (GDD), e sua utilidade é não permitir a difusão de cópias de conteúdos digitais, assegurando assim, o direito autoral do produto.

Lessig (2005) desenvolve ao longo de sua argumentação a idéia de que a Cultura Livre não é anárquica nem feudal, ela é um meio termo entre a extrema regulação de obras criativas pela legislação e o uso desenfreado que não respeita o direito de propriedade que o criador detém sobre a obra. O autor acredita que a intensificação da regulamentação da criatividade – e aqui ele pensa principalmente nos Estados Unidos – foi uma reação à Internet e às mudanças tecnológicas, tentando assim manter a seu favor o que o autor chama de ‘bom senso’ dos indivíduos. Lessig (2005) se diz “espantado com o (...) poder de desligar o pensamento crítico de legisladores e cidadãos”, e questiona como as pessoas simplesmente não contestam a concentração do poder de controle do uso da cultura em suas diversas formas.

Para Lessig (2005) os efeitos da Internet não terminam na rede virtual que ela engloba, mas vão além, principalmente no sentido de afetar o modo como se produz cultura, modificando tradições da regulação legal sobre a “cultura comercial” e a “cultura não-comercial”. A “cultura comercial” consiste em partes da cultura produzidas com finalidade de atender ao mercado interessado em comprá-la; a parte restante forma a “cultura não-comercial”. Durante muito tempo, a “cultura não-comercial” não era regulada pela lei, que desconsiderava suas formas de produção e distribuição de conteúdo, deixando – a livre. Aos poucos, some a divisão da regulação entre a cultura que é livre e a que era antes controlada, facilitada pela expansão e difusão da Internet, permitindo assim que as empresas da comunicação atinjam o compartilhamento de cultura dos indivíduos – transformando uma cultura naturalmente livre em uma cultura de permissão. O sistema de direito autoral é falho, e diante de suas lacunas, muitas pessoas continuam a burlar as imposições da lei, apesar de instituições importantes ainda hesitarem em violar direitos, como universidades, órgãos governamentais e corporações. Essas instituições costumam impor restrições ao uso de material coletado da internet para trabalhos e apresentações, justamente, em um momento em que esse meio tem tantos recursos a oferecer para trabalhos de caráter criativo. Para o *Creative Commons*, nessas instituições nas quais as atividades dependem de permissões para serem realizadas, existe uma espécie de grande medo criado pelo temor à lei. Não que ele acredite que as pessoas são obrigadas a compartilhar, mas defende que muitos dos indivíduos que disponibilizam seus trabalhos na internet estão satisfeitos de compartilhá-los. Lessig (2005) acredita que eles poderiam usar um meio e dizer quais são as suas preferências e ajudou a criar o *Creative Commons* com o intuito de viabilizar uma maneira simples de agregar as liberdades que os criadores desejam que seus trabalhos carreguem.

O termo ‘pirataria’ está cada vez mais enraizado nos debates sobre distribuição de cultura e elementos da propriedade intelectual. Contudo, sua origem não é conivente com o sentido lhe atribuído hoje, e os contornos de seu conceito são imprecisos e controversos. Lessig (2005) acredita que

a pirataria – tida como a distribuição e venda de trabalhos alheios, que priva o autor da obra de obter seus rendimentos – é errada e deve ser combatida. Primeiramente é preciso estabelecer quais práticas são de fato pirataria e quais não são. A propriedade intelectual deveria seguir a seguinte lógica: o trabalho criativo possui um valor, e é passível de ser utilizado como inspiração ou como base para trabalhos derivados; mas ao usar esse trabalho, se usa também o valor a ele agregado, e por isso, é preciso obter a permissão do autor para sua utilização “pegar algo de valor de alguém sem permissão é errado. É uma forma de pirataria.” (LESSIG, 2005). Entretanto, na tradição americana, a propriedade intelectual é um instrumento, e estão todos tão preocupados em proteger e assegurar esse instrumento, que acabam deixando subjugado o valor dos trabalhos; a lei deixa de controlar apenas as atividades com caráter comercial e passa a controlar qualquer atividade, sendo que “o papel da lei é cada vez menos apoiar a criatividade e cada vez mais proteger certas indústrias da competição. Justamente quando as tecnologias digitais poderiam possibilitar uma variedade extraordinária de criatividade comercial e não – comercial, a lei sobrecarrega a criatividade com regras absurdamente complexas e vagas, e com a ameaça de penas obscenamente severas” (LESSIG, 2005). Para o autor, deve – se questionar o nível de liberdade de uma cultura, e como os indivíduos têm acesso a ela, a fim de dar continuidade às criações que bem entenderem.

## As críticas de Stallman ao Creative Commons

Richard Stallman apoiou o *Creative Commons* no início do projeto, mas depois que esse grupo adotou algumas licenças adicionais que não davam liberdades que ele julgava essenciais, deixou de defender mais o *Creative Commons* como uma um conjunto de licenças livres. Ele acredita que essas licenças não devem ser tratadas unitariamente, já que são muito variadas, algumas sendo livres e outras não. Stallman pediu aos líderes do *Creative Commons* para mudarem suas políticas, mas eles se negaram e então houve uma posterior ruptura (STALLMAN, 2005).

Pode – se discernir, com base em relatos do próprio Stallman (2005), que ele não confiava e nem era simpático à proposta de *Creative Commons*. Mesmo após algumas mudanças de direção favorável da disposição das licenças para os usuários como pedir para que as pessoas especificassem, através de botões no site, a licença particular a ser utilizada – Stallman continuou a crer que o resultado geral não era significativamente melhorado. Além das seis licenças originais, a *Creative Commons* posteriormente incluiu algumas outras, como a *Developing Nations* (que permitia que os criadores disponibilizassem seus trabalhos livres para distribuição com atribuição nos países em desenvolvimento, enquanto ainda detives-

sem o controle de cópia nos países desenvolvidos), idealizada por Jaime Love, que acreditava que a nova licença facilitava a expansão do acesso ao conhecimento e propiciava o desenvolvimento. Outra licença específica da *Creative Commons* é a *Sampling Licence*, que foi sugerida por coletivos de arte e teve influência da Escola de Direito da Faculdade Getúlio Vargas e do cantor brasileiro Gilberto Gil, na época Ministro da Cultura no país; a *Sampling Licence* possibilita que os artistas e autores permitam que outros indivíduos usem partes de seus trabalhos para realizar novas obras (como por exemplo, incluir um *sample* de uma determinada música em outra, usar um pedaço de um filme e misturá-lo em outro, e até mesmo pegar um pedaço de uma fotografia e colocá-lo em uma nova colagem).<sup>16</sup> Essas licenças têm problemas de liberdades muito sérias para Stallman, e acabaram sendo retiradas do *Creative Commons* por Lessig em 4 de junho de 2007, alegando que elas não estavam sendo demandadas como esperado, mas é provável que as críticas do programador tenham contribuído para essa decisão. Para Richard Stallman, o que todas as licenças *Creative Commons* têm em comum é um rótulo, mas as pessoas geralmente pensam que existe algo de substancial nelas. Stallman acreditava também que a restrição do uso comercial não impedia que a licença fosse livre, pois os indivíduos deveriam ter o direito de comercializar obras e tudo aquilo que fosse derivado delas. Talvez em resposta a essa manifestação negativa de Richard Stallman, no dia 20 de fevereiro de 2008, foi aprovado um selo específico do *Creative Commons* para trabalhos de Cultura Livre que está de acordo com a Definição de Trabalhos Culturais Livres – definição esta, que se baseia nas quatro liberdades fundamentais de Stallman – tendo por critérios, a Atribuição e AtribuiçãoShareAlike. O Domínio Público não é uma licença, mas é aceitável para trabalhos com status de culturalmente livres – de acordo, também, com essa Definição. Assim sendo, e pautando nas liberdades fundamentais do software livre, tira – se do cenário de trabalhos de cultura livre, a licença que permite a não – comercialização e a não derivação. Entretanto, para seus idealizadores, as pessoas não são obrigadas a seguir o modelo do selo de Cultura Livre, elas podem simplesmente escolher aquele que mais se adaptar aos seus interesses de criador pela obra; uma vez que esse novo selo aprovado marca apenas uma delimitação entre licenças mais restritivas ou menos restritivas (LINKSVAYER, 2008).

## Cultura livre em são paulo

Na segunda parte da pesquisa foi realizado um estudo empírico que buscou entender o que é cultura livre para os praticantes da cidade de São Paulo. Esse estudo foi baseado na análise de uma amostra de 256 iniciativas alegadamente tidas como de Cultura Livre, identificadas entre os anos de 2007 e 2008. Esse mapeamento foi feito através do monitoramento de plataformas de web 2.0 que adotam licenças livres (como wikipedia, Flickr,

Overmundo e Trama Virtual); através do monitoramento de eventos que se dizem de Cultura Livre; através de buscas na internet por licenças livres (como Creative Commons e GPL); através da identificação dos Pontos de Cultura<sup>10</sup>; através de grupos acadêmicos que defendem o acesso aberto; através de buscas na internet por pessoas e grupos que se auto-definem como ativistas da Cultura Livre e do software livre; e através de indicações feitas por praticantes já identificados sobre outros praticantes de cultura Livre. Assim, o critério para a construção da amostra foi: auto-identificação como praticante de Cultura Livre, ou adoção de licenças livres. Essas 256 iniciativas foram agrupadas em categorias (de acordo com a tabela abaixo<sup>11</sup>). Preparou-se então um questionário, posteriormente disponibilizado *on-line*, e pediu-se por e-mail para que os praticantes respondessem a ele; o percentual de respostas foi de 20% (51 respostas).

	UNIVERSO	AMOSTRA ENTREVISTADA	% DE ENTREVISTADOS EM RELAÇÃO A UNIVERSO
CATEGORIAS:			
Comunicação	12	3	25%
Software Livre	15	12	80%
Artes Visuais	58	8	14%
Música	48	8	17%
Literaturea	95	11	12%
Pontos de cultura	15	5	33%
Grupos de pesquisa	13	4	31%
TOTAL	256	51	20%

## Alguns resultados

A primeira parte da pesquisa mostrou alguns aspectos essenciais da comunidade de Cultura Livre em São Paulo. A maioria das iniciativas são coletivas (73%), e ao contrário do que pensa o senso comum, elas já existem por um tempo razoável (51% a mais de três anos e 37% a mais de cinco anos)<sup>12</sup>

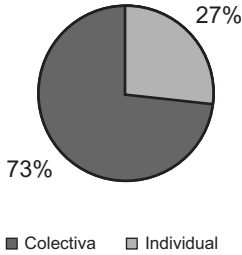
10-Pontos de cultura são iniciativas desenvolvidas pela sociedade civil que recebem fundos do Ministério da Cultura e tornam-se responsáveis por articular e promover as iniciativas culturais que já existem nas comunidades que eles pertencem. Eles são encorajados (mas não obrigados) pelo Ministério da Cultura a usar software livre e licenciar suas atividades sob uma licença livre.

11-A tradução está incluída na categoria 'Literatura'.

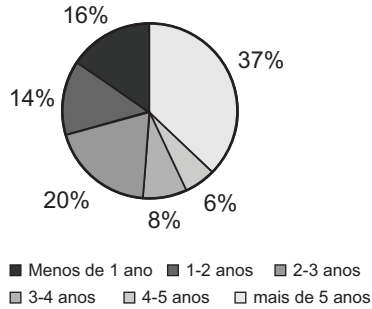
12-Pesquisa feita em 2007 e 2008.



**Gráfico 1.** Natureza da atividade

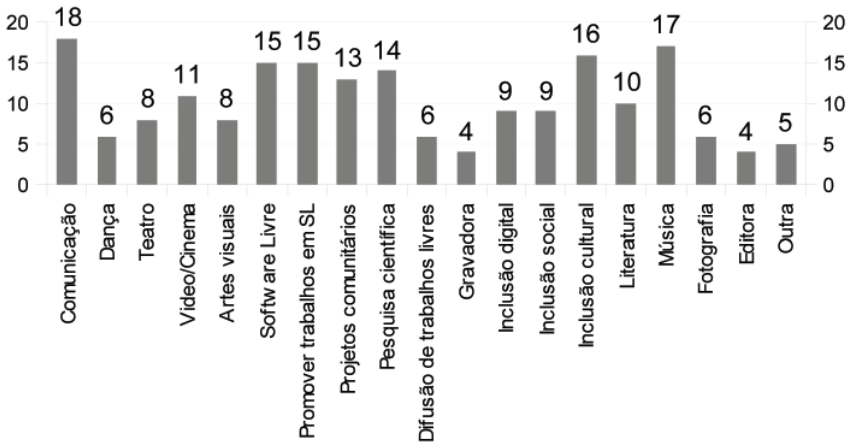


**Gráfico 2.** Por quanto tempo atividade é desenvolvida?



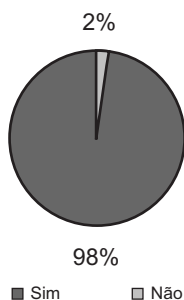
Para determinar em quais tipos de atividades essas iniciativas estavam envolvidas, pediu-se para que elas escolhessem, dentre muitas categorias (e a opção de criar uma nova, se necessário), quais melhor as representavam; o resultado foi o seguinte:

**Gráfico 3.** Tipos de atividade

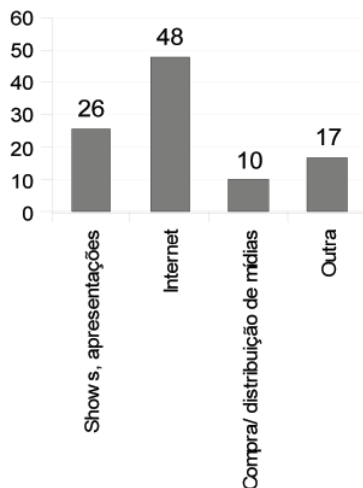


Perguntou-se também como os usuários tem acesso aos trabalhos, e de maneira não surpreendente, constatou-se que a maioria das iniciativas usam a internet para divulgar suas atividades.

**Gráfico 4.** Disponibiliza o trabalho na internet?

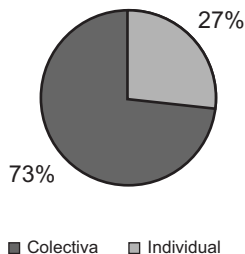


**Gráfico 5.** Como usuários acessam trabalho?

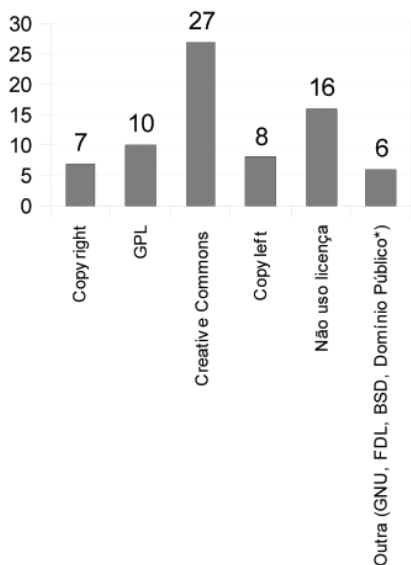


A maioria dos respondentes usa algum tipo de licença; entretanto, grande parte não sabem o que elas significam ou qual sua ligação com a Cultura Livre. Outro ponto interessante é que parte deles chegam a adotar duas licenças contraditórias – o que parece estar mais relacionado a confusão do que com intenção de usar duas licenças.

**Gráfico 6.** Usa alguma licença?

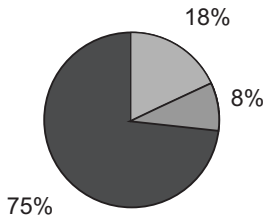


**Gráfico 7.** Uso das licenças \*

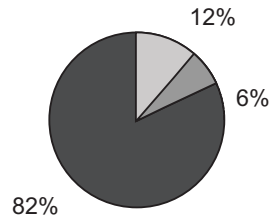


Quando perguntados sobre a auto-atribuição (ou não-atribuição) de licenciamento livre e Cultura Livre em seus próprios trabalhos, 75% consideraram sua licença “livre”, enquanto 82% consideraram sua atividade como Cultura Livre.

**Gráfico 8.** Considera licença adotada como livre?

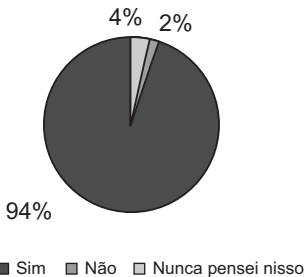


**Gráfico 9.** Considera atividade como cultura livre?

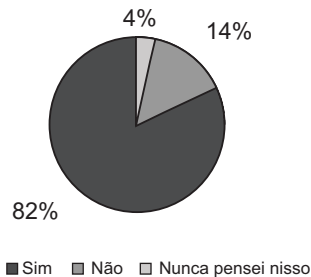


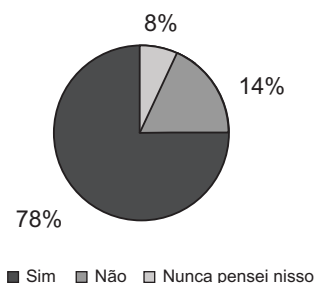
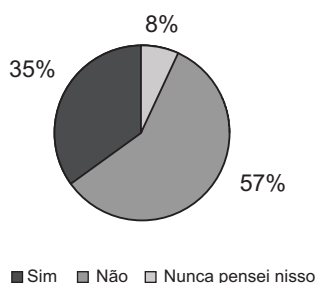
No grupo de questões seguinte, perguntou-se às iniciativas sobre suas intenções de licenciamento em relação a cópia, distribuição, modificação e uso comercial. Cerca de 94% afirmaram permitir o acesso livre ao seu trabalho na Internet, e 82% permitem que as pessoas copiem e distribuam livremente trabalho. Um importante ponto a ser ressaltado é que 57% das iniciativas se recusam a permitir a reprodução do seu trabalho para fins comerciais; outra questão interessante é que a permissão de modificação e produção de obras derivadas do trabalho original é aceita por 78% das iniciativas.

**Gráfico 10.** Permite livre acesso à versão completa trabalho na Internet(ou outro meio)?



**Gráfico 11.** As pessoas podem copiar e do distribuí-lo livremente?



**Gráfico 12.** Pessoas podem modificar e/ou incorporá-lo a outro?**Gráfico 13.** Permite cópias comerciais do seu trabalho?

A última questão do questionário era aberta, e perguntava “o que é Cultura livre para você?”, com o intuito de permitir uma avaliação mais qualitativa sobre o que a cultura Livre de fato significava para esses grupos e indivíduos. Para facilitar a análise das respostas, foram estabelecidas palavras chave. As respostas que incluíssem elementos essenciais da conceituação de Lessig (2005) ou Stallman (2002) foram classificadas como “de acordo com uma das definições padrões de Cultura Livre”.

Entre as 51 respostas, apenas 3 pessoas (6%) afirmaram não saber nada sobre Cultura Livre; do restante, 11 pessoas (22%) deram respostas que continham palavras chave que poderiam claramente estar relacionadas às definições de Lessig (2005) e Stallman (2002), como por exemplo: referência às quatro liberdades do software livre, Cultura Livre como um meio termo entre “Todos os direitos reservados” e infringimento dos direitos autorais, e Cultura Livre como uso, modificação, cópia e distribuição livres.

As demais 37 pessoas (72%) deram respostas que divergiam mais ou menos da definição dos teóricos. Alguns exemplos de respostas frequentes foram: acesso democrático aos trabalhos (4 respostas); uso da internet para difusão de trabalhos (2 respostas); cultura como propriedade imaterial (2 respostas); liberdade de expressão (8 respostas); acesso irrestrito a trabalhos (5 respostas); pagamento adequado/ reconhecimento dos autores (1 resposta); trabalhos sem valor comercial (2 respostas); definição de cultura (1 resposta); livre acesso aos trabalhos (1 resposta); um trabalho que se põe à propriedade intelectual (1 resposta); evolução da espécie (1 resposta); novo foco do direito de autor, geralmente sem intermediários (4 respostas); alusão à cultura popular e ao domínio público (5 respostas).

## **Afinal, o que é Cultura Livre?**

Para Richard Stallman (2002) – pioneiro do software livre e influente não só no ambiente de software, mas também nos debates acerca da cultura livre – o software livre é basicamente “uma questão da liberdade dos usuários para executar, copiar, distribuir, estudar, modificar e aperfeiçoar o software”. Lawrence Lessig, de maneira simplificada, acredita que a cultura livre é aquela que está entre a extrema regulação da lei sobre os trabalhos criativos e o uso sem lei que não respeita o direito do autor (2005); sendo basicamente uma cultura que adota algumas das licenças alternativas e flexíveis, que permitem maior liberdade de cópia e adaptação.

Entretanto, recentemente, o Creative Commons definiu como “Trabalhos Culturais Livres” as obras ou expressões que poderiam ser livremente estudadas, aplicadas, copiadas e/ou modificadas, por qualquer um, sob qualquer propósito – se aproximando da definição de software livre de Stallman. Essas definições estão em contraste com o auto – entendimento da comunidade de cultura livre de São Paulo, já que apenas 22% das respostas estão em acordo com elas (ou seja, faziam alguma alusão a elementos-chave da definição de cultura livre); 6% da comunidade alegou não saber definir Cultura Livre e a maior parte, 72% focou-se em outras questões para definir cultura livre, mostrando uma visão bem particular do que é esse assunto para eles.

A partir dessas definições, pode-se observar – entre outros pontos – divergências e inconsistências existentes entre o conceito de cultura livre deitado por praticantes, daquele defendido pelos teóricos – que provavelmente não significa falta de conhecimento dos praticantes, mas apenas que eles vivenciam a cultura livre de maneira diferente e criam seu próprio entendimento da prática.

## **Considerações finais**

Pode parecer um tanto quanto disperso, mas autoria, licenciamento e Cultura Livre estão estreitamente interligados. Como foi visto, o direito autoral garante o reconhecimento do autor como um direito inalienável do criador de obras artísticas, literárias e científicas, sejam elas originárias ou derivadas – como as traduções. Dentro dessa perspectiva, o autor tem a possibilidade de recusar ou permitir os usos do seu trabalho e definir como as pessoas terão acesso a ele. Isso pode ser feito através de um licenciamento apropriado, ou mesmo, a licença pode ser inventada pelo autor, como vem acontecendo na Argentina: alguns escritores argentinos que não encontram espaço no mercado editorial tradicional tem, desde maio de 2006, uma alternativa de publicação para seus livros, a FLIA - Feira

de Livro Independente e Autônoma de Buenos Aires, uma iniciativa de alguns escritores que imprimiam seus próprios livros e os vendiam pela cidade. Muitos desses livros têm licenças livres, como Copyleft ou Creative Commons, mas grande parte deles possuem licenças exclusivamente criadas pelos próprios autores.

Caso o autor queira utilizar alguma licença já existente, as possibilidades são inúmeras, e permitem que se defina sem as pessoas poderão ou não copiar, modificar, aplicar, distribuir, criar obras derivadas do trabalho, ou até mesmo se poderão usá-lo para fins comerciais.

Como mostrou a pesquisa empírica, não existe um conceito único de Cultura Livre, muito menos um consenso a seu respeito. Praticar Cultura Livre segue alguns preceitos e licenças, e engloba diversas atividades; muitas vezes as pessoas praticam-na sem saber (ou acreditam que ações como divulgar o trabalho na Internet já caracteriza uma ação prática de Cultura Livre; ainda existem aqueles que por preconceito ou desconhecimento deixam de aderir a novas formas de licenciamento das obras.

A tradução ocupa um lugar central na difusão do conhecimento na sociedade há séculos, permitindo que aqueles que não detêm os meios necessários para entender códigos estrangeiros consigam entrar em contato com as mais diversas produções culturais, de partes longínquas do mundo. Uma atividade tão essencial deveria considerar seriamente a forma de acesso ao seu trabalho, já que se pode escolher e combinar mecanismos que garantirão o reconhecimento do autor-tradutor e manterão a integridade da obra – ao mesmo tempo em que permitirá às pessoas usufruírem do trabalho e adquirirem o conhecimento sendo transmitido, de maneira mais democrática e sem o temor de infringir a lei.

## Bibliografia

- ADORNO, Theodor W. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*, tradução Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.
- ANDRADE, D. R. *A legislação Autoral e os direitos do tradutor*, Rio de Janeiro: PUC, 2007.
- BITTAR, C. A. *Contornos atuais do direito de autor*, São paulo, Editora Revista dos Tribunais, 1992.
- CABRAL, P. *Direito autoral: dúvidas e controvérsias*, São paulo: Editora Harbra, 2000.
- GRASSMUCK, V. *Towards a New Social Contract - Free-Licensing into the Knowledge Commons*. 2008.
- LESSIG, L. *Cultura Livre: Como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*, São Paulo, Trama, 2005.
- LINKSVAYER, M. *Approved for Free Cultural Works*, Disponível no ende-

- reço eletrônico <http://creativecommons.org/weblog/entry/8051>, acessado em março de 2008.
- PATTERSON, L. R. *Copyright in Historical Perspective*. Nashville: Vanderbilt University Press, 1968.
- PERENS, B. *Open Sources: Voices from the Open Source Revolution*, Chapter: The Open Source Definition. 1ª edição. O'Reilly, 1999.
- RAYMOND, Eric S. *The Cathedral and the Bazaar*. 1ª edição. Estados Unidos: O'REILLY AND ASSOC, 2001.
- SILVEIRA, Sérgio A. *Software Livre: A luta pela liberdade do conhecimento*. (Coleção Brasil Urgente). São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo, 2004.
- STALLMAN, R. M. *Open Sources: Voices from the Open Source Revolution*. Chapter: The GNU Operating System and the Free Software Movement. 1ª edição. O'Reilly, 1999.
- STALLMAN, R. M. *Free Software, Free Society: selected essays of Richard M. Stallman* (Edited by Joshua Gay). Boston: Gnu Press, 2002.
- STALLMAN, R. M. *Why "Open Source" misses the point of Free Software*, Atualizado em 01 de março de 2009. Disponível em: <http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.html>
- STALLMAN, R. M. *Fireworks in Montreal* (2005-07-01 to 2005-07-05). Disponível em: <http://www.fsf.org/blogs/rms/entry-20050920.html>
- VIEIRA, M. S., *Propriedade e direitos autorais - Análise comparativa dos posicionamentos de Herculano e Vaidhyathan*, São Paulo, 2003.
- WILLIAMS, Sam. *Free as in freedom: Richard Stallman's Crusade for Free Software*. O'Reilly, 2002.