

## Desconstruindo “Propriedade Intelectual”

Jorge Machado, Universidade de São Paulo, Brasil

### Abstract

A abstração jurídica da “propriedade intelectual” surgiu para estimular a(o) criador(a) e beneficiar a sociedade. As idéias, imateriais por natureza, precisam de um suporte material para a aplicação desse artifício. No entanto, as tecnologias digitais tornaram o suporte irrelevante. As criações humanas passaram a ser facilmente compartilháveis através de cópias perfeitas. Neste contexto, manter uma escassez artificial no campo da informação é um dos maiores desafios do capitalismo. À luz de tais mudanças, o autor propõe a desconstrução do conceito de “propriedade intelectual” e uma reflexão sobre a validade das bases teóricas em que se apoiam os atuais mecanismos de regulação do fluxo do conhecimento, apontando para mudanças que proporcionariam um tratamento mais realista à questão.



*“Se a natureza produziu uma coisa menos suscetível de propriedade exclusiva que todas as outras, essa coisa é a ação do poder de pensar que chamamos de idéia, que um indivíduo pode possuir com exclusividade apenas se mantém para si mesmo.”*

*Thomas Jefferson, 1813*

### 1. Introdução

O objetivo desse texto é fazer uma reflexão sobre o sentido da “propriedade intelectual”, analisar suas limitações e contradições, e demonstrar a necessidade de revisão desse conceito.

Início esse artigo com uma brevíssima exposição da história e significado da “propriedade intelectual”. Na seqüência, descrevo o “mercado da informação” que ela gerou, para depois fazer uma reflexão sobre a

natureza das idéias e sua apropriação. Termino o artigo apontando as principais contradições e limites da “propriedade intelectual”.

## 2. “Propriedade Intelectual”: o que é

O termo “propriedade intelectual” apareceu pela primeira vez na Corte de Massachusetts em 1845, no caso “Davoll et al. v. Brown”. Tratava-se de um conflito envolvendo um pedido de patente. O juiz Charles Woodbury escreveu em sua sentença que “somente desta forma podemos proteger a propriedade intelectual, o trabalho da mente, a produção e os interesses como o fruto de sua indústria honesta, como o trigo que ele cultiva ou o rebanho que ele cria” (WOODBURY, 1845). Assim foi dado juridicamente às idéias um status equivalente ao dos bens materiais no que se refere ao exercício do direito de propriedade. Primeiro nos Estados Unidos, depois gradualmente no resto do mundo, o conceito de “propriedade intelectual” passou ser amplamente utilizado nos meios jurídicos, contemplando direitos de cópia (*copyrights*), patentes e marcas.

Os *copyrights* têm seu início antes. Foi com a vigência do “Estatuto de Anne” – nome da então rainha da Inglaterra –, de 1710, que deu direitos exclusivos de impressão à corporação de editores de Londres, chamada Conger. Estes reclamavam das perdas causadas pelas edições “piratas” – também o início do uso deste termo para “produto falso” – que proliferavam devido ao elevado preço cobrado pela exploração monopolista dos editores. O Estatuto de Anne concedia o monopólio de direitos de exploração de uma obra por 14 anos, renovável por igual período, caso houvesse interesse e se o autor estivesse vivo.

A “propriedade intelectual” é um artifício legal criado com o objetivo de mediar os interesses entre criadores, consumidores e produtores/editores, assim como promover a cultura, a ciência e as artes<sup>1</sup>. O argumento usado a favor dessa abstração jurídica é a necessidade de um mecanismo de estímulo ao autor de uma obra ou invenção a continuar seu processo criativo, ao mesmo tempo que impedir que outros tirem proveito moral ou financeiro indevido de sua contribuição original ao conhecimento humano. A “propriedade intelectual” surge, assim, como um monopólio por tempo limitado de direitos concedido ao autor/criador. O tempo deveria ser suficiente para gratificar ao autor, mas não tão longo para prejudicar o interesse público. Nos meios jurídicos, ressalta-se seu papel como um instrumento para o balanceamento dos interesses entre as diversas partes envolvidas. Portanto, o objetivo da regulação da “propriedade intelectual” – onde se referenciam os *copyrights* – numa primeira análise, não é limitar o acesso ao conhecimento, à cultura e às criações humanas, senão que discipliná-lo, de modo a balizar juridicamente as

---

<sup>1</sup> Assim é citado no artigo I, seção VIII da Constituição norte-americana: “[Cabe ao Congresso] promover o progresso da Ciência, das Artes, garantindo por tempo limitado a autores e inventores o exclusivo direito de seus escritos e descobertas.”

decisões sobre os conflitos morais e económicos com respeito as formas de expressão, usos e disseminação das idéias.

Os principais tipos de expressão criativa sujeitos às leis de “propriedade intelectual” são: obras literárias, filmes, músicas, arranjos, partituras, softwares, modelos gráficos, desenhos, gravações de som, fotografias, pinturas, etc. Cabe acrescentar que um trabalho é protegido legalmente em todos os meios em que possa ser exprimido (cantado ou recitado, por exemplo) e assim como todos os usos derivados (por exemplo, obras teatrais ou musicais a partir de adaptações de livros). A lei norte-americana define que estão protegidos os direitos de cópia “os trabalhos originais de autoria fixados num meio tangível de expressão”. No caso das patentes<sup>2</sup>, a proteção se aplica ao resultado de uma invenção. Esta deve ser nova, útil e aplicável ao processo industrial. A patente exclui outros de poder produzir, usar, vender, oferecer ou importar a invenção. De fato, a patente não dá o direito de colocar em prática uma invenção, mas de excluir outros de usá-la.

#### ***A “Propriedade Intelectual”: o que virou***

No sistema de distribuição **convencional** de obras literárias ou musicais, o autor tem de recorrer a um editor. É este quem possui os meios de fixar a criação em suportes para sua distribuição. Se a obra é comercialmente interessante ao editor, este pode negociar com o autor a transferência de direitos através de um contrato. Cada cópia produzida pelo editor é uma cópia *legal* da obra. Somente essas cópias podem ser comercializadas no mercado. Trata-se de uma espécie de casamento onde, em troca da difusão da obra e um possível ganho financeiro, o autor concede ao editor o direito de explorar sua comercialização. Em geral, a transferência de direitos é sempre exclusiva, estabelecendo um sistema monopolista de comercialização. Sem concorrência na produção, cabe somente ao editor fixar o preço a ser cobrado, o que tende a ser o mais elevado possível. Isso permite também que ele simplesmente deixe de produzir a obra, ao mesmo tempo em que também impeça outros de o fazer.

No caso dos *copyrights*, criado para durar inicialmente 14 anos, renováveis uma única vez, hoje, a proteção raramente é inferior aos 100 anos na maioria dos países – principalmente pela introdução da transmissão de direitos ao herdeiro após a morte do autor. Como resultado disso, o monopólio temporário criado para estimular a criatividade do autor, extrapolou até seu *post mortem*.

Nos Estados Unidos, país cuja legislação afeta o resto do mundo, a primeira alteração foi em 1831. O período inicial de *copyright* elevado de 14 para 28 anos, mantendo outros 14 anos para o caso de renovação. Em 1909, o Congresso ampliou a duração do período de renovação, de 14 para 28 anos, fazendo alcançar um período máximo de 56 anos. A partir de 1962, por onze vezes, o Congresso norte-

<sup>2</sup> O termo patente provém de *carta de patente*, instrumento legal assinado por um monarca ou governante garantido um direito, status ou monopólios para uma atividade comercial (WIKIPEDIA, 2007). Por sua vez, o termo *royalties* tem sua origem na concessão real (*royal*) para garantir um privilégio de exploração.

americano ampliou o período de duração dos *copyright* (Lessig, 2002: 120). Isso ocorria sempre que o Mickey Mouse ia cair em domínio público. Apesar desses sucessivos aumentos, como 85% dos detentores deixavam de solicitar a renovação, em 1973, o período médio de duração dos *copyright* era de apenas 32,2 anos.

Na última reforma, em 1998, através da Lei Sonny Bono, o Congresso norte-americano ampliou para um período único de 120 anos, extinguindo a renovação. Como resultado da mudança da lei, os direitos autorais após a morte do autor foram ampliados de 50 para 70 anos, caso o direito fosse propriedade de uma pessoa, e de 75 para 95 anos, caso o direito fosse propriedade de uma empresa. O aumento gradual do tempo de proteção ocorreu por pressão de corporações que detinham os direitos de produzir cópias num sistema monopólico<sup>3</sup>. As corporações Disney, Paramount Pictures, Time Warner, Viacom e Universal, que antes da aprovação da lei já haviam concedido US \$ 6.5 milhões a políticos do Congresso, deram o generoso apoio de US\$ 1.419.717 aos senadores que apresentaram a lei aprovada (Landes & Posner, 2004: 16; Shecter, 1998). Desta quantia, US\$ 800 mil foi pago pela Disney (Lessig, 2004) que assim conseguiu evitar que personagens como Mickey, Pluto e Pato Donald caíssem no domínio público (Ortellado, 2002).

### **3. Walt Disney: duas lições à respeito da “propriedade intelectual”**

Walt Disney é um dos maiores conglomerados de entretenimento no mundo, seu faturamento em 2006 foi de US\$ 34,3 bilhões. Ela produz filmes e programas de através do Walt Disney Studios, Touchstone, Hollywood Pictures e Miramax, possui os canais ABC, Disney Channel e ESPN, opera parques temáticos e uma extensa rede de centenas de estações de TV e rádio. Ademais, licencia uma gama enorme de produtos provenientes de seu acervo de personagens de desenhos animados. É também a maior lobbista da proteção à “propriedade intelectual” junto ao congresso norte-americano dos últimos 50 anos. Seus interesses no Congresso também se estendem a proteção de seus filmes e TVs na Internet e a regulação excessiva do governo sobre a violência na televisão. De 1990 a agosto de 2007, suas doações a políticos do Congresso somam US\$ 11,7 milhões. Além disso, possui um empresa subsidiária especializada em *lobby* que atua permanente em Washington, a *Disney Worldwide Services*, por onde gastou para pressionar políticos outros US\$ 36.296,991, entre 1990 e agosto de 2007 (CRP, 2007a).

O fundador desse império, Walter Elias Disney (1901-1966), foi uma das mentes mais brilhantes do século XX. Muito atento a tudo que ocorria ao seu redor, Elias tinha um talento inegável em combinar as idéias dos outros. Seu principal personagem, Mickey Mouse apareceu pela primeira vez nas telas no filme

<sup>3</sup> Com respeito às patentes, não é diferente a situação de influência política das corporações nos assuntos de governo. Um exemplo, é o fato de executivos de grandes empresas como Pfizer e IBM chefiarem delegações do governo norte-americano como a ACTN (*Advisory Committee on Trade and Negotiations*) e a USTR (*U.S. Trade Representative*) em negociações internacionais (Scherer, 2006: 32).

"Steamboat Willie" (1928), baseado numa paródia do filme "Steamboat Bill Jr.", lançado apenas alguns meses antes e estrelado pelo comediante David Keaton. Até o nome do Mickey no filme de Elias – "Willie" – era o mesmo do personagem de Keaton.

Walter Elias também fez filmes inteiros praticamente inspirados em outros filmes, como *O Doutor Louco* (1933), protagonizado por Mickey e inspirado em *Frankenstein* de James Whale (1931). *Invenções Modernas* (1937), tendo Pato Donald à frente, foi lançado no ano seguinte ao estrondoso sucesso de Chaplin *Tempos Modernos* (1936). O *Fausto* de Friedrich Murnau (1926) está presente em muitas passagens do filme *Fantasia* (1940). Nesse mesmo filme, há referências às paisagens pintadas por Gaspard Friedrich e Arnold Böcklin. Já no filme *A Bela Adormecida* (1959), a influência vem dos quadros de autores primitivistas holandeses e italianos. Quadros de artistas como Monet, Gauguin e Dali podem ser claramente identificados nos filmes de Walt Disney.

Os personagens e as imagens dos filmes de Walter Elias foram fortemente inspirados nas obras de mais de uma centena de outros autores. Por exemplo, o personagem principal de *As Aventuras de Pinoquio*, é de Carlo Collodi; *A Bela Adormecida* é um conto popular atribuído aos irmãos Jacob e Philipp Grimm; *Cinderela* é uma história de Charles Perrault; *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll; e *Peter Pan* de James M. Barrie. Para levar os contos às telas, Walter Elias se inspirou em cenas e personagens das obras de ilustradores e pintores ingleses, franceses e alemães como J. J. Granville, François Emile Reynaud, Benjamin Rabier, Gustave Doré, Honoré Daumier, Ludwig Richter Moritz von Schwind, Heinrich Kley, Arthur Rackham, John Tenniel e Beatrix Potter. Também se "inspirou" em fotografos famosos do final do século XIX, como Edwin G. Lutz e Eadweard Muybridge. Mesmo o castelo-símbolo de Walt Disney é uma cópia do Castelo de Neuschwanstein, localizado na Bavária, Alemanha. Estátuas, desenhos, quadros, histórias, imagens antigas, palácios, cenas de filme, tudo isso era objeto do olhar atento e poderia virar matéria-prima para as colagens do genial Walter Elias.

Walter Elias produziu suas obras com base nas idéias dos outros. Isso foi feito sem constrangimentos. Na época, não o recriminaram por isso. Beneficiado pela frouxidão das leis de *copyright* da época, não precisou pagar pela maior parte de suas colagens e recriações que o fizeram milionário. Contraditoriamente a esse espírito, a empresa Disney passou a impedir recombinações e usos criativos de seus filmes, imagens e personagens.

### ***Direito de uso ou propriedade intelectual?***

Certamente, Walter Elias entendeu que tinha o *direito de uso* para criar a partir das obras de outros. Mas quando a corporação que fundou passou a impedir os OUTROS de terem o mesmo direito, reivindicando

para si a exclusividade sobre aquilo que era criação dos OUTROS, estava ajudando a construir uma concepção muito ampla e autoritária de “propriedade intelectual”.



As colagens, criações e recriações de Walter Elias nos dão duas boas lições. A primeira, que não criamos nada sozinhos, e isso vale também para os gênios. Segunda lição: corporações tendem a abusar de seu poder para criar espertamente monopólios, ao custo de impor barreiras à criatividade coletiva.

Ao invés de ser um dos maiores exemplos de um modelo de livre criação pra a defesa de licenças de uso mais permissivas, a Disney converteu-se num dos piores exemplos do desvario da “propriedade intelectual”. Além disso, para garantir seus negócios monopolistas com muitos personagens e histórias tiradas do domínio público, a Disney influenciou fortemente a mudança de leis dos EUA, com reflexo no resto do mundo! Quanto pagaria Walter Elias para lançar seus filmes hoje? Em 2005, o filme *Tarnation*, uma produção alternativa premiada no *Sundance Festival*, cujo custo de produção foi de meros 200 dólares, teria que pagar 400.000 dólares em licenças para ser lançada nos cinemas<sup>4</sup>. Pode-se imaginar que um gênio como Walter Elias dificilmente poderia surgir hoje com tais leis.

#### 4. Corporações e o “mercado da informação”

Os monopólios que controlam a informação e o seu fluxo cresceram de forma vigorosa nos últimos anos. Não apenas cresceram, como se concentraram através de grandes aquisições e fusões nos mais variados setores.

Em 1996, foi publicada nos Estados Unidos a Lei de Telecomunicações (*Telecommunications Act*). No ano seguinte, o *lobby* das TVs recebeu sem nenhum custo a concessão do espectro digital, estimado em US\$ 70 bilhões. Entre 1997 e 2002, as oito maiores empresas de media e telecomunicações norte-americanas e suas filiais corporativas, gastaram mais de 45 milhões de dólares em contribuições políticas e 358 milhões em *lobby* em Washington (Owen, 2003). Essa lei praticamente acabou com o controle que havia naquele país sobre a concentração da mídia. Mais de 1.100 emissoras foram fechadas e 10 mil foram fundidas ou incorporadas a outras. Atualmente, as três maiores cadeias controlam cerca de 80% da audiência e do mercado publicitário. As dez maiores companhias de cabo recebem 85% de toda a renda com o cabo.

<sup>4</sup> Lessig (2004: 86) relato o caso de um professor universitário de quem a Fox cobrou dez mil dólares como taxa de licenciamento por 4,5 segundos de exibição acidental de *Os Simpsons* num documentário não-comercial. O desenho da Fox passava numa TV, que aparecia num canto da imagem.

Segundo as previsões mais otimistas, a Lei de Telecomunicações criaria 1,4 milhões de empregos e aumentaria o produto interno bruto em US\$ 2 trilhões. Em 2003, dados oficiais se referiam a perdas de cerca de 500.000 empregos e de US\$ 2 trilhões no setor de telecomunicações entre 2001 e 2003 (Owen, 2003). Os maiores beneficiados desse processo foram as grandes emissoras de televisão, as companhias telefônicas, os provedores de longa distância, os sistemas de cabos e algumas empresas da Internet. Como resultado, houve uma enorme concentração do mercado em torno das grandes corporações. Na produção cinematográfica, a situação não é muito diferente, as dez maiores empresas concentram 99% de toda a renda com filmes. (Lessig, 2004:147). A tendência de concentração no mercado da informação tem se acentuado nos últimos anos, em 2006 e 2007, observou-se grandes fusões e aquisições do mercado da informação envolvendo gigantes do setor como Viacom, AOL Time-Warner, MSN, Thompson, Sony, Disney e Yahoo.

No meio editorial, observou-se nos últimos anos a formação de grandes corporações monopolistas. Por exemplo na área científica, os três maiores conglomerados compraram centenas de pequenas editoras de modo a concentrar milhares de títulos e exercer maior pressão sobre bibliotecas e órgãos de governo responsáveis pela aquisição de assinatura de periódicos. A Reed Elsevier possui 12.500 revistas científicas, a Thomson outras 8.500 e a Springer Verlag, 1.800. Desta forma, vendem monopolicamente pacotes fechados de assinaturas com centenas de revistas científicas. Em sua grande maioria, trata-se de venda de acesso a resultados de pesquisas que foram financiadas com recursos públicos. Como a comunidade científica não pode ficar sem acesso a tais resultados, a Reed Elsevier fatura por ano mais de US\$ 10 bilhões. A maior parte desse valor é drenado das combatidas bibliotecas públicas<sup>5</sup>. O acesso digital a um único artigo em seu portal pode custar mais de US\$ 25. O que fazem essas editoras é algo considerado "legal" na lógica da "propriedade intelectual". Por coincidência, a Reed Elsevier também é a maior *lobbista* no congresso norte-americano. Com a ascensão de seus negócios na Internet e a pressão do movimento pelo acesso aberto às publicações científicas, entre 1999 e 2006, seus gastos com escritórios de lobby foram superiores a US\$ 22 milhões, sendo US\$ 7,5 milhões apenas no biênio 2005-2006 (CRP, 2007b).

Além das doações diretas, pressionar políticos e conseguir favores do governo as empresas gastam também com os escritórios de *lobby* que atuam diretamente no Congresso. Um exemplo é a Microsoft. Em 2006, além de ter doado US\$ 2,3 milhões a políticos do Congresso norte-americano e possuir um escritório próprio de *lobby* em Washington, a Microsoft contratou serviços de 38 empresas de *lobby* ao custo de US\$ 8,88 milhões. Para se ter uma idéia do montante gasto para pressionar políticos, de 1998 a agosto de 2007, a Microsoft gastou US\$ 68,38 milhões com empresas de *lobby* somente em Washington (CRP, 2007c).

---

<sup>5</sup> A Universidade de Cornell gastou, em 2004, cerca de US\$ 1,7 milhão apenas para manter a assinatura dos títulos da Reed Elsevier. Tais títulos constituíam apenas 2% das assinaturas de periódicos da universidade, mas consumiam mais de 20% do orçamento da biblioteca para publicações seriadas (Machado & Ortellado, 2006).

Entre 1996 e 2006, segundo os dados do *Center of Responsive Politics*, de Washington, o *lobby* do setor de Comunicações/Eletrônicos, doou oficialmente um total de US\$ 538.289.132 para políticos do Congresso. Desse total, US\$ 174 milhões veio da indústria do entretenimento (Música, TV e filmes). Em 2007, até 15 de agosto, as doações à políticos em troca de favores por parte desse mesmo setor já tinham alcançado a cifra de US\$ 27.5 milhões (CRP, 2007d).

A concentração nos setores ligados ao mercado da informação está aumentando em todo mundo, seja na área editorial, TV, rádio, Internet, software, como nos serviços relacionados a eles. Isso resulta em uma competição cada vez mais acirrada sobre a “propriedade intelectual”, levada a âmbitos cada vez maiores em função da integração da economia global. E obriga também a criação de complexos marcos regulatórios globais para atender aos interesses dos *lobbys* do setor.

Como consequência dessa situação no mundo dos negócios da “propriedade intelectual”, não apenas as corporações se tornaram cada vez ousadas e ambiciosas, como os detentores de conteúdos, sejam empresas, universidades, museus passaram a ter um comportamento cada vez mais orientado para as “oportunidades”. Isso criou um grande mercado especulativo em torno da informação<sup>6</sup>. Um exemplo grandiloquente é a Corbis, empresa pertencente a Bill Gates, que passou a fazer aquisições milionárias do “direito de exibição digital” de imagens de museus e coleções públicas e privadas, como National Gallery of London, Museu Hermitage de S. Petersburgo (Rússia), Museu de Arte da Filadelfia, Andy Warhol Foundation e Bettemann Collection. A Corbis possui hoje um acervo que supera 100 milhões de imagens, que inclui obras de pintores famosos como Renoir, Cézanne e Matisse. O negócio da Corbis é vender licenças para uso de tais imagens. Na licença para uso educacional, a Corbis estabelece que “retém todos os direitos, títulos, interesses para todos os direitos de cópia, direitos de patente, marcas, segredos de negócios e todos os direitos proprietários nas imagens Corbis” (CORBIS, 2007).

A “propriedade intelectual” passou a ser utilizada por grandes empresas para banir judicialmente tecnologias nascentes que ameaçam seus negócios. Esse foi o caso dos processos do lobby das gigantes da indústria fonográfica norte-americana RIAA (Recording Industry Association of America) contra o uso dos softwares de compartilhamento Glokster e Napster. No caso Glokster, os responsáveis alegaram sem êxito não ter responsabilidade sobre o conteúdo que era compartilhado pelos usuários de seu software<sup>7</sup>. Em função dos casos Glokster e Napster, o *lobby* da RIAA deu uma contribuição generosa de US\$ 15,5 milhões a políticos para dobrar a resistência do Congresso sobre o controle da Internet (Bailey, 2000).

A mesma RIAA tentou impedir, felizmente sem sucesso, o surgimento do então desconhecido MP3 player, produzido pela pequena empresa Daimond Multimedia. (Boldrin & Levine, 2007). Em outro caso, em 2002,

<sup>6</sup> Não apenas as idéias e criações humanas, mas também as informações pessoais contidas em bancos de dados: compras realizadas, prontuários médicos e assim por diante. Toda informação tem potencialmente um valor, pois os bancos de dados podem ser cruzados e agregados.

<sup>7</sup> Se a lógica de banir uma tecnologia prevalecesse nas decisões do judiciário todas formas de comunicação humana que pudessem servir a criminosos teriam que ser proibidas, inclusive telefones e automóveis.

a AGFA processou um adolescente, baseado no DMCA<sup>8</sup>, que desenvolveu um pequeno software de código aberto que permitia a conversão de fontes TrueType (letras) em documentos para produzir novas fontes. O argumento da AGFA era que seus direitos de “propriedade intelectual” se estendiam aos documentos. E estes só “poderiam ser convertidos pela própria AGFA” (POLITECH, 2002).

Corporações e monopólios têm muito em comum: ambos tendem a se estender sem limites se não houver mecanismos que possam evitar isso; tendem também: pressionam fortemente políticos e lançam mão de todos os instrumentos jurídicos para defender seus negócios mesmo que moralmente reprováveis; geram enormes desigualdades e desequilíbrios no mercado e pior, ambos possuem qualidades que fazem com que se alimentem reciprocamente. Em conclusão, ambos são muito danosos ao interesse público.

### ***O mercado das patentes***

No caso das patentes, observa-se abusos de todo tipo. Muitas patentes não chegam a ser invenções, mas apenas descrições genéricas de dispositivos. Mesmo que o “inventor” não a tenha desenvolvido ou não tenha o interesse em concretizá-la, ele *registrou a idéia*. É isso que conta nos tribunais. Na maior parte dos casos, utiliza-se a patente para bloquear ou dificultar o desenvolvimento de certo produto por um concorrente. Segundo o “Carnegie Survey”, uma extensa pesquisa realizada junto a gerentes de Pesquisa e Desenvolvimento de 1478 empresas da indústria manufatureira dos Estados Unidos, as principais razões para patentear produtos são prevenir cópias (95.8%) e bloquear o acesso a outras empresas (81.8%) (Cohen, Nelson & Walsh, 2000).

Um das melhores formas de ganhar dinheiro nesse mercado de idéias é com as patentes “submarinas”. Como um submarino, ela está “submersa” por um longo período e, de repente, “emerge” para a surpresa do “mercado”. Em geral, são descrições genéricas de dispositivos que ainda não foram desenvolvidos ou são assemelhados aos já existentes. Um exemplo disso são as patentes do “Criptógrafo” e do “Sistema Criptográfico”, de 2000 (ver USPTO, 2000a e USPTO, 2000b).

O mais conhecido dono de patentes submarinas foi Jerome Lemelson, detentor de mais de 600 delas. Com talento inegável para fazer descrições genéricas de interações entre dispositivos utilizando conceitos modernos, Lemelson registrou patentes nos mais variados campos de conhecimento, como robótica, computação, aplicações com *laser*, eletrônica, processamento de dados, reconhecimento ótico, alarmes de casas, sistema de controle de avião, brinquedos sobre rodas e jogos de tabuleiro. Uma delas foi a “máquina de visão” (U.S. Patent 4,511, 918). O registro dessa patente descrevia genericamente a interação entre um dispositivo de reconhecimento de imagens e um processador dos dados obtidos. Como essa é base de funcionamento de muitos dispositivos eletrônicos, Lemelson conseguiu com apoio de seus advogados

<sup>8</sup> *Digital Millennium Copyrights Act*. Recente lei dos EUA, que expandiu severamente a aplicação dos *copyrights* sobre os meios digitais. Sobre as consequências do DMCA ver EFF, 2006. Essa lei influenciou a elaboração da EUCD – *Europe Union Copyrights Directive* – de 2001.

construir uma grande fortuna pessoal, amealhando mais de US\$ 1,3 bilhão, a maior parte de empresas como Ford, Motorola, IBM e Sony.

Além de passar boa de seu tempo fazendo descrições genéricas para patentes, Lemelson foi um grande freqüentador de tribunais para defender a “propriedade intelectual” de suas “invenções”. Seus litígios por patentes ocupam os 13 principais lugares entre os processos mais longos da história da justiça norte-americana entre 1914 e 2001 (ver USCAFC, 2005). Em sua defesa, Lemelson alegava seguir todas as regras e regulamentos referentes a “propriedade intelectual” do escritório norte-americano de patentes.” E ele estava certo no seu argumento<sup>9</sup>.

O negócio das patentes submarinas permite extorquir dinheiro com facilidade de pequenas empresas, pois estas possuem menos recursos para lutar por seus direitos nos tribunais. Um exemplo é a empresa PanIP LLC (*Pangea Intellectual Properties*). Através das patentes US 5,576,951 e US 6,289,319 referentes, respectivamente, ao “uso de gráfico ou informação textual em monitor com o propósito de venda” e a “recepção de informação para realizar transações financeiras automáticas via linha telefone e tela de vídeo”, a PanIP extorquia dinheiro de empresas de televidas. A maioria das empresas preferiam pagar pela “uso” da patente do que arcar com os custos judiciais num processo cujo resultado seria incerto. Em 2001, a PanIP estava processando por violação de “propriedade intelectual” mais de 50 empresas que se recusaram a lhe pagar. A indignação com a ação da PanIP levou à formação de um fundo (*PanIP Group Defense Fund*) para custear as defesa das pequenas empresas nos tribunais (SAYER, 2004). A PANIP LLC não inventava nada. Apoiada por advogados espertos foi criada apenas para faturar com o sistema de patentes. Não são apenas “inventores” espertos e empresas de fachada que fazem patentes submarinas. Um exemplo, e a Cendant Publishing, divisão da multinacional Cendant Corporation, que iniciou processo contra a Amazon por violação de patentes. A Cendant possui a patente US 6,782,370, de 1997, descrita como “método e sistema de computador implementado utilizando uma rede distribuída para a recomendação de bens e/ou serviços para potenciais consumidores baseado na seleção potencial do consumidor de bens e serviços e uma base de dados de sua historia prévia de compras.”

O sistema de registro de patentes é tão falho que aceita patentes como do “método de exercitar gato” (US5,443,036, ver USPTO, 2005). No sistema norte-americano existem muitos casos de patentes bizarras que podem ser facilmente encontrados na Internet, mas o escritório nacional de patentes da Austrália conseguiu superar qualquer outro. Lá se aceitou o registro da invenção da roda (patente AU2001100012). O inventor John Keogh descreveu a roda como “dispositivo que facilita o transporte circular”, anexando desenhos toscos para explicar seu funcionamento (IP AUSTRALIA, 2001). Esta foi uma forma que Keogh,

---

<sup>9</sup> Lemelson faleceu de câncer, em 1997. Mesmo assim, não perdeu tempo. Em seus últimos anos registrou várias patentes de máquinas de diagnóstico e tratamento de câncer.

um inventor real, encontrou para mostrar publicamente o quão ridículo é o sistema de patentes<sup>10</sup>.

Os casos acima descritos são apenas a ponta do iceberg. No plano global, desenvolve-se um enorme mercado especulativo em torno de patentes e marcas que vai desde nomes de plantas e frutas, design de produtos – orientadas à expectativa de eventuais ganhos futuros ou para bloquear concorrentes –, conhecimento tradicional – como medicamentos, receitas, ervas curativas, etc – à genoma de plantas, animais, microorganismos, além do próprio genoma humano.

Atualmente, existem 8,8 milhões sequências de genes de organismos vivos patenteadas (GENESEQ, 2007). Em 2005, 4.382 seqüências das 23.688 do genoma humano já tinha sido patenteadas – a maioria por empresas privadas (Jensen & Murray, 2005). As patentes de genes são o “negócio do futuro” no mercado da “propriedade intelectual”. Com a expansão do patenteamento, formou um mercado de apostas onde não existem limites éticos ou morais.

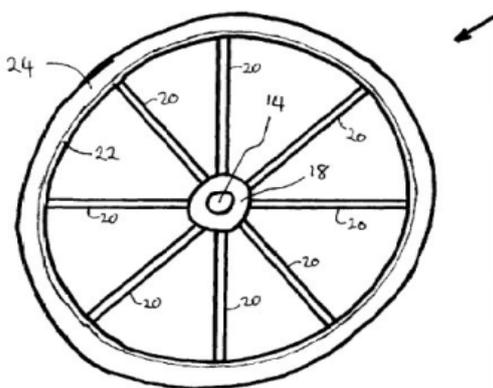


FIGURE 2

Imagem utilizada por John Keogh em seu pedido de patente. Fonte: IP AUSTRALIA, 2001.

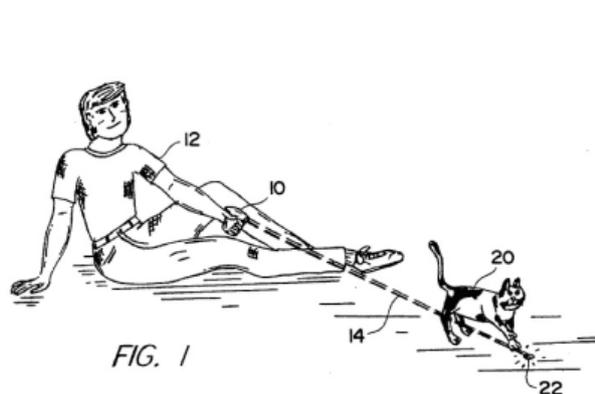


FIG. 1

Descrição da patente do dispositivo para exercitar gato: uma caneta laser projeta a luz no chão. Fonte: US Patent Trademark Office, 2005.

A maior parte das empresas que patenteiam contribui muito pouco ou nada para a criatividade. Em geral, se aproveitaram da ineficiência da legislação de “propriedade intelectual” para criar monopólios, obstruir a criatividade e bloquear a inovação, especialmente de pequenas empresas. Como consequência, aumentam a ineficiência da economia, causam maior concentração no mercado e dificultam o surgimento de

<sup>10</sup> Há mais de cem anos o registro da patente da “máquina de roda” por George Seldon, nos Estados Unidos, já sinalizava o quão ruim era o sistema. A partir de uma definição tosca de automóvel, Seldon fez o pedido em 1879 e protelou sua publicação até 1895 para tornar o negócio rentável com o desenvolvimento da indústria automobilística. Com a patente US 549,160, em mãos cobrou 1,25% do valor de cada automóvel vendido nos EUA. Em 1899, vendeu sua patente por US\$ 10 mil – uma fortuna na época – e mais 20% de royalties ao cartel da *Association of Licensed Automobile Manufacturers*, que decidiu não conceder aos concorrentes a licença para produzir a “máquina de roda”, impedindo que houvesse maior desenvolvimento na indústria automobilística (Boldrin & Levine, 2007).

concorrência, prejudicando o cidadão, o consumidor e a sociedade como um todo.

É praticamente consensual entre os economistas e advogados, mesmo entre os que defendem a manutenção do artifício da “propriedade intelectual”, que monopólios<sup>11</sup> são contra o interesse público. Estes são verdadeiras anomalias nas economias de mercado, uma vez que estão fora da lógica que justifica sua maior eficiência e obram contra a existência de um sistema competitivo saudável.

### 5. As idéias como propriedade – o regime de escassez controlada

Ainda que alguns exemplos possam parecer triviais para os estudiosos da área, é necessário utilizá-los para uma melhor reflexão sobre o assunto. Se tenho propriedade sobre um objeto, por exemplo, uma caneta, meu uso sobre ela é exclusivo aos demais. Se a estou usando, outra pessoa não poderá usá-la. A caneta me pertence, é única e tenho o direito de usá-la. Essa é lógica dos bens materiais. Vale lembrar a famosa referência de Thomas Jefferson sobre a diferença entre a natureza das idéias e dos bens materiais:

“Aquele que recebe de mim uma idéia tem aumentada sua instrução, sem que eu tenha diminuído a minha. Como aquele que acende sua vela na minha, recebe luz sem apagar a minha. Parece ter sido algo peculiar e benevolente desenhado pela natureza ao criá-las (...) que as idéias passem livremente de uns a outros no planeta, para a instrução moral e mútua dos homens e a melhoria de sua condição. Como a ar que respiramos, movem-se incapazes de serem confinadas ou apropriadas com exclusividade, portanto, não podem, por natureza, ser sujeitas à propriedade.”  
(Jefferson, 1813)

Sobre as idéias pode-se, no máximo, guardar segredo na esperança que outros não tenham acesso às mesmas. Interiormente, alguém pode se considerar “dono” de tais idéias – ainda que não tenha a certeza de que outros não a tenham tido antes, ou possam vir a tê-las depois. Mas, para ser o “único dono” de tais idéias, estaria condenado a mantê-las em segredo pelo resto da vida. Ou então, “protegê-las” por meio da lei, anunciando-a para ser reconhecido como “proprietário” delas<sup>12</sup>. No entanto, ao ser anunciada, as idéias fatalmente me escapariam! Deixaria de ser seu único detentor, ainda que me reconhecessem como o autor. Considerando tão somente a natureza das idéias, imateriais, intangíveis e inesgotáveis, parece ilógico propor que sejam passíveis de apropriação. Mas aceitemos temporariamente isso para entender a lógica em que se baseia a aplicação da lei. Simplificaremos bastante para que seja compreensível.

<sup>11</sup> Vaidhyanathan resume bem a ação dos monopólios: “monopólios têm o poder de enriquecer a si mesmos escapando das limitações dos mercados competitivos. Seus preços não caem se a demanda aumenta, e esta precisa ser mantida para os monopólios fazerem de si mesmos essenciais à economia.” (Vaidhyanathan, 2001: 24)

<sup>12</sup> Embora palavras e frases não sejam, a princípio, passíveis de proteção, pequenos parágrafos, nomes de objetos e marcas são. Tampouco existe uma fronteira clara entre o momento onde começa e termina a proteção sobre uma “criação” e o que é uma criação em si.

Para provar que uma idéia é minha, devo exteriorizá-la de alguma forma, expressá-la em um meio material para que se reconheça a autoria, a criação. A lei protege a expressão das idéias. Não importa se é a fotografia de meu cão, uma poesia num pedaço de papel ou uma voz gravada. Com a *criação* vem a *proteção legal*, a “propriedade”.

### **Criação => proteção / Propriedade**

Fixada num suporte, tem-se a cópia ou a expressão da idéia, tem-se a “propriedade”. Seguindo essa lógica, nada mais justo que seu “proprietário” exerça o controle das *cópias* dela. A lei afirma que essa idéia ou expressão não poderá ser usada sem permissão de seu titular “pleno” de direitos, estabelecendo assim o direito de “propriedade” sobre a mesma. É claro que existem variações disso, segundo o que está sendo protegido. No caso da música, há também os direitos de execução. Salvo o titular de direitos anuncie as exceções, **todos** os usos da criação estão automaticamente protegidos. A princípio, qualquer ato criativo humano pode ser protegido e comercializado monopolicamente. Portanto, é através do controle sobre as cópias (ou expressão) onde se pode cobrar algo. Controlando monopolicamente seu fluxo, estabelece-se um *regime de escassez*.

Isso foi assim durante um bom tempo, até o advento da Internet embaralhar as coisas e tornar essa tal escassez muito mais complicada!

## **6. O colapso do artifício da “propriedade intelectual”**

### ***A Internet foi criada para compartilhar – e agora?***

A aplicação do artifício jurídico da “propriedade intelectual” pressupõe a necessidade da materialidade na expressão das idéias. Por isso, funcionou enquanto a disseminação estava vinculada a um suporte tangível. Funcionou tão bem que raramente alguém seria capaz de propor publicamente as contradições do conceito. Esse sistema permitia, numa perspectiva muito otimista, balancear os interesses do autor, do editor e do público leitor.

Com a Internet, surge o problema de que todo conteúdo acessado na rede é uma cópia da informação do banco de dados que está sendo acessado: textos, imagens, sons, códigos de programação e assim por diante. Para a rede poder funcionar há que fazer cópias da informação a ser acessada. E fazer cópias perfeitas é tão banal, que o original passa a ser irrelevante. Tecnicamente falando, a simples navegação na

Internet viola muitos *copyrights*. Isso ocorre de tal forma que as leis de “propriedade intelectual” praticamente se tornam inaplicáveis à Internet.

Vale lembrar que a ARPANET, depois Internet, foi criada para: 1) o compartilhamento de processamento de informação, 2) o compartilhamento de banco de dados e 3) o compartilhamento de banda de transmissão. Portanto, o objetivo da Internet é ser uma *rede de compartilhamento*.

Dai se pode tirar uma conclusão bastante óbvia: quem compartilha na rede? Todos que a usam! Como na rede tudo deve ser compartilhado para ela funcionar, a proteção legal, na prática, é de mentirinha. Isso coloca em cheque as formas convencionais de “propriedade” antes claramente delimitadas pelo suporte. Ai surge a questão fundamental que os defensores do artifício da “propriedade intelectual” não conseguem responder: como adequar essa tecnologia à lei? A qual se pode acrescentar uma outra pergunta: não seria a lei que deveria se adequar a essa tecnologia?

#### ***“Propriedade intelectual” e meios digitais: com o palavra quem entende da rede***

Graças aos suportes, as idéias podiam ser transpor grandes distâncias. Assim, bons livros e músicas puderam semear a cultura em lugares distantes. Tais suportes emprestavam materialidade à “propriedade intelectual”. O artifício da existência da propriedade sobre as idéias se sustentou enquanto não existiam os suportes digitais para sua transmissão. Conforme lembra Barlow, expressar **era** “tornar físico”. A lei protegia a expressão física das idéias. Mesmo no caso das patentes, o centro conceitual é o resultado material, ela só é registrada se resulta em algo físico (Barlow, 2007). O conceito de “propriedade intelectual” foi pensado tendo em vista o mundo físico, segundo Barlow:

“[as pessoas] eram pagas não pelas idéias, mas pela habilidade em torná-las reais. (...) O valor estava no veículo, não no pensamento veiculado. (...) As informações [hoje] passam a circulam de forma parecida com os pensamentos puros, ao redor da rede, em ondas magnéticas, em forma de luz, mas sem mais tocá-las ou possuí-las no velho sentido da palavra. (...) A tecnologia digital está deslocando a informação do seu plano físico, onde as leis de propriedade de toda a sorte sempre encontraram sua definição.” (Barlow, 2007).

Para Tim Berners-Lee, criador da interface visual da Internet, os conceitos de propriedade intelectual “não são expressos de maneira a mapear o campo das informações”. Para ele, “pode-se considerar a autoria dos materiais e sua percepção, mas há uma necessidade de uma infra-estrutura subjacente capaz de fazer cópias simplesmente por razões técnicas de eficiência e fidedignidade. O conceito de 'direito autoral' expresso em termos de cópias, faz pouco sentido” (cf. Barbrook, 2005).

A “propriedade intelectual”, baseada na tangibilidade do suporte, foi perdendo o sentido com a ascensão dos meios digitais e do aumento do uso da Internet. Por causa desse problema, Daniel Weitzer, outra

figura-chave da Internet, líder do grupo-tarefa "Tecnologia e Sociedade" do *World Wide Web Consortium* (W3C), foi convidado a falar sobre o problema para numa seção especial conjunta da Comissão Federal de Comércio Federal e do Departamento de Justiça dos Estados Unidos, em 18 de abril de 2002. Em seu depoimento, Weitzer esclarece a posição dos engenheiros e técnicos da W3C:

"Nosso debate não foi concluído, mas aprendemos muito sobre o quão importante é o ambiente de tácito licenciamento livre para o desenvolvimento do extraordinário valor econômico e social da Internet. Nosso compromisso é encontrar uma abordagem que garanta o crescimento futuro da rede como um vibrante engenho de inovação técnica, produtividade econômica e avanço social. Acima de tudo, desejamos encontrar uma solução que mantenha a universalidade da Internet como um meio de informação e que evite que os direitos de propriedade intelectual levem a uma 'balcanização' da rede." (Weitzner, 2002).

Berners-Lee compartilha a mesma preocupação de Weitzer com respeito dos riscos de abusos no campo da "propriedade intelectual". Para ele, deve-se estabelecer leis adequadas, "ao invés de banir genericamente uma tecnologia". Segundo o criador da *web*, "passar adiante e automaticamente cópias de arquivos entre máquinas é uma otimização técnica muito útil que não deveria ser bloqueada apenas porque pode ser abusada (Berners-Lee, 2007). Quanto mais pessoas conectadas, mais conteúdo a ser compartilhado/copiado. É a lógica da rede, cuja riqueza cresce com o aumento de usuários. Para Berners-Lee, "a estrutura técnica e social da Internet foi desenvolvida para encorajar a cooperação aberta de seus participantes, gerando uma 'criatividade interativa' dos usuários através da participação em grupos de discussão, fóruns, conferências online e websites" (Berners-Lee, 1997).

A história nos mostra que, quanto mais contato há entre os povos, maiores são as inovações e as descobertas. A existência de rotas comerciais seguras, garantidas por grandes reinos, o desenvolvimento da navegação e as melhorias gerais nas questões que se relacionam à comunicação entre as pessoas – sistemas transporte, períodos de paz entre os povos e intercâmbio cultural-político-religioso – sempre contribuíram para o desenvolvimento social e econômico dos povos. A disseminação livre das melhores idéias e criações humanas sempre foi algo natural e positivo. Apesar das medidas legais impeditivas, a rede permite que esse processo ocorra com muita facilidade e em grande escala.

De certa forma, a rede permitiu que as idéias voltassem a ter mais ou menos a mesma liberdade que tinham nas culturas orais – onde somente certas proibições ou tabus impeditivos poderiam restringir sua disseminação –, mas agora numa *escala global*. É tecnicamente sem sentido procurar os suportes dos *bits* para poder cobrar ou restringir seu fluxo. No limite, se fosse para aplicar à risca essas leis herdadas do passado, até as ondas eletromagnéticas teriam que ser filtradas para garantir o respeito à "propriedade

intelectual". Com a Internet e os meios digitais, a "propriedade intelectual" virou uma grande peneira cheia de remendos.

Para Benkler, autor de *A Riqueza das Redes* (2006), tais mudanças tecnológicas influenciaram as práticas sociais de produção do conhecimento, criando novas oportunidades para a produção e troca de informações, conhecimento e cultura. Isso favoreceu ao aumento da produção "não-proprietária", fora do sistema de mercado. O surgimento desse espaço para a produção individual e cooperativa de informação e cultura fora do sistema de mercado ameaça os setores da economia que tratam a informação como um *commodity* negociável.

Uma boa parte dos problemas se deve ao fato de que essa tecnologia foi desenvolvida bem posteriormente ao surgimento do artifício da "propriedade intelectual". E muito do esforço para a aplicação das velhas leis ocorreu num cenário de ignorância do judiciário sobre a lógica da rede.

### ***Medidas de controle são inúteis: o exemplo do DRM***

Não apenas as leis que tratam de "propriedade intelectual" são ineficientes, como as medidas de controle que têm surgido. Corporações que atuam nesse mercado usam de sistemas ética e legalmente questionáveis para garantir artificialmente seu monopólio num ambiente digital. Os dispositivos que limitam ou impedem cópias e execuções de CDs e DVDs, chamados de DRM<sup>13</sup>, são um bom exemplo. Além de serem facilmente contornáveis, portanto ineficientes, ao invés de estimular a legalidade, afastam os usuários dela. Estes deixam de adquirir produtos legalmente pela frustração de haver pago por uma mídia que impede inclusive uma simples cópia caseira ou execuções em certos aparelhos (ver Doctorow, 2004). Ademais, o DRM é ilegal, pois estabelece um bloqueio eterno, desrespeita as exceções de cópias permitidas por lei e, em alguns casos, viola a privacidade do usuário.

Com a autoridade de quem criou os iPods e é o maior vendedor de música na Internet, Steve Jobs afirmou recentemente que os sistemas de DRM são tecnicamente ineficientes e podem ser facilmente burlados. "Na prática, não funcionam", sentenciou ele em um comunicado amplamente distribuído na Internet, em maio de 2007 (Jobs, 2007).

Uma estratégia eficiente dos monopólios da informação para manter a opinião pública mal-informada sobre a questão é confundir propositadamente *compartilhamento* com *comércio*. Essa diferenciação é fundamental para que haja avanços no tratamento da questão. Nesse sentido, a discussão sobre "propriedade intelectual" está longe de ser transparente e honesta.

---

<sup>13</sup> DRM - *Digital Restriction Management* ou gerenciador de restrições digitais.

## 7. Incentivo à criação e benefício social

A intenção da “propriedade intelectual” é dar direitos ao autor de modo a incentivá-lo a continuar a produzir idéias úteis à sociedade. Trata-se, na realidade, de leis de incentivo à criação de idéias. É isso que interessa tanto ao autor como à sociedade. Qualquer mecanismo que venha a fomentar a criatividade e estimular ao autor é altamente defensável. Foi nesse sentido que se aceitou e se legitimou o artifício legal da “propriedade intelectual” durante nossa história recente.

No entanto, a abstração da “propriedade intelectual” se cristalizou tanto em nossa mente que chegou a outros níveis. O próprio termo “propriedade” confunde. **Não sendo aplicável às idéias**, ele é aplicável ao patrimônio. De fato, idéias podem ser um patrimônio. Mas seria todo patrimônio uma propriedade? Mesmo algo imaterial? Esse problema lógico passou despercebido no campo cognitivo. Ora, qualquer cidadão médio acha justo a defesa da propriedade! Não importa a forma, falou em propriedade, fala-se em direitos! E a propriedade é um direito fundamental nas sociedades modernas.

O uso irrefletido da expressão “propriedade intelectual” leva a um erro fundamental de que as idéias são apropriáveis! Se a tangibilidade é requisito fundamental para a propriedade, o termo não tem sentido. Não se conhece nenhum experimento que tenha demonstrado a tangibilidade das idéias. Não se trata de dizer que a apropriação das idéias é algo artificial, senão que, é **impossível**. Até mesmo o ar é esgotável, basta colocar um grupo de pessoas numa sala bem vedada para perceber isso. Mas as idéias, além de intangíveis, são inesgotáveis.

As cortes sempre foram muito severas quando o assunto era propriedade. Nos regimes republicanos isso não é muito diferente. É incontestável a influência da Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão e da Constituição francesa de 1793, onde o direito à propriedade está entre os fundamentais e é referido como “sagrado e inviolável”. É compreensível a confusão. Violação de propriedade sempre foi um crime, não interessa se essa propriedade é um terreno ou uma expressão de idéias. Mas que tipo de propriedade estranha é essa que se exerce sobre as idéias?

O senador norte-americano Orrin Hatch usou a seguinte expressão para defender, em 2000, a aprovação da lei norte-americana DMCA, que veio a ampliar enormemente a aplicação da “propriedade intelectual” nos meios digitais: “o primeiro princípio da filosofia contemporânea dos direitos de cópia é que estes devem ser respeitados **como qualquer outro direito de propriedade**” (Hatch cf. Simon & Said, 2007: 11). Nesse mesmo ano, Hatch recebeu US\$ 380 mil dólares da indústria farmacêutica (ver CRP, 2007e), a quem defende os interesses no Congresso dos EUA, assim como o dos escritórios de advocacia<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Hatch defendeu publicamente que os usuários que não respeitassem os *copyrights* tivessem como punição seu computador destruído. Patéticamente, o próprio website de Hatch executava um programa sem licença de uso.

Sem dúvida, o maior trunfo das corporações e lobbies foi convencer legisladores e cidadãos de que as idéias são tão apropriáveis como uma casa, um carro, um burro ou qualquer outro bem material e, depois, estenderem esse “direito de propriedade” ao maior tempo possível.

### **8. Como deter as idéias? O paradoxo da escassez de idéias**

As idéias são uma espécie de *commons*. Por *commons* entendemos um conjunto de recursos cujos direitos de usos se exercem coletivamente por uma determinada comunidade<sup>15</sup>. O problema central dessa discussão sobre a liberdade das idéias é a existência de um comércio sobre sua expressão. Só se faz comércio com idéias se conseguimos que as mesmas estejam dentro de um regime de escassez. Como as idéias não são naturalmente escassas temos um grande problema pela frente.

É muito atrativo uma interpretação mais estrita da “propriedade intelectual” por parte das corporações. Afinal, conforme nos lembra Castells, informação e conhecimento são insumos fundamentais no processo de produção no que ele chama “Sociedade da Informação” (Castells, 2001). O capitalismo depende essencialmente da escassez para a formação de preços para bens e serviços. A economia e a sociedade se movimentam cada vez mais pela informação. E é bastante difícil para o mercado tornar a informação um recurso escasso. No caso da informação, fazer as pessoas aceitarem passivamente sua escassez, mesmo quando tecnicamente isso seja impossível, é a única forma de manter tais monopólios que citamos. A existência de leis para restringir à circulação de idéias confere uma falsa legitimidade a essa pretensa escassez.

#### ***Criamos ou co-criamos com as idéias?***

Afinal, criamos sós ou com as idéias dos outros? Até que ponto criamos algo que podemos dizer “isso é meu”. Será que criamos (ou co-criamos) juntos? Não seria todo processo criativo uma co-criação? Não seria uma colagem tanto consciente e como inconsciente das idéias dos outros, como nos ensinou o Sr. Walter Elias? É claro, que sempre podemos acrescentar algo e ter o mérito reconhecido por isso. Não se trata de copiar, mas de combinar e recombinar nossas idéias com as dos outros. Não é isso que fazemos o tempo todo com essa matéria-prima inesgotável? Quanto maior for o fluxo recombinante de idéias, mas rica será essa matéria-prima inesgotável que nos abastece. Não seria essa a lógica da criatividade humana em sua aventura social?

---

<sup>15</sup> A definição de *commons* inclui uma variedade muito grande de recursos e de tamanho da comunidade de usuários. São exemplos de *commons* calçadas, estradas públicas, ruas de condomínios fechados; recursos naturais como rios, florestas, faixas litorâneas, oceanos, ar; ou tipos de uso ou propriedade coletiva de terras, como quilombolas, faxinais e comunidades afins. O grupo de usuários pode variar de tamanho, como um pequeno conjunto de pessoas, até a comunidade de um país ou internacional. Em geral, num *commons* se estabelece regras de uso dos recursos. Os recursos naturais como o ar ou os oceanos, são referidos como *common-pool resources* (conjunto de recursos comuns), diferenciando-se do *commons* pela dificuldade de se definir usuários ou aplicar regras.

Pensemos num texto. A idéia que tive, que resultou numa crônica ou um artigo científico, foi resultado de outras tantas idéias de OUTROS. Se sou um cientista, li dezenas ou centenas de livros e artigos. Fiz inferências a partir das idéias dos OUTROS. Comparei, analisei, questionei e debati sobre tais idéias. Digamos que encontrei, em meio a todas essas idéias, aspectos que podiam ser melhor relacionados e construir uma teoria que melhor explicasse a relação do evento A com B e/ou C. Essa foi a contribuição “original”. Como diria Isaac Newton, ao descrever a teoria gravitacional: “Se pude enxergar um pouco mais longe, foi por estar apoiado sobre ombros de gigantes”. Os gigantes seriam, entre outros, Galileu e Kepler. E estes últimos se apoiaram nos ombros de outros, e assim sucessivamente. Sempre se construiu o conhecimento sobre as idéias dos OUTROS. Pode-se ir mais longe. Basta pensar nas idéias que obtidas a partir de nossas leituras, ensinamentos e experiências desde a infância, dos professores, amigos e outras pessoas com quem se teve contato. Deve-se considerar que somos tributários de nossos imemoráveis ancestrais, cujas idéias chegaram até nós sem quaisquer restrições.

Graças aos *commons* das idéias que criamos. Graças aos OUTROS. E se os outros reclamassem por seus direitos de “propriedade intelectual”? Mas quem são OUTROS? Ora, quem se importa com os OUTROS quando o tema é o mercado da “propriedade intelectual”!

Onde estaríamos hoje se as atuais regras que regem a “propriedade intelectual” fossem aplicadas ao longo dos últimos séculos? Repito aqui a pergunta feita por Ortellado (2002): poderia alguém contribuir para esse bem coletivo e anônimo que é a cultura humana sem ter usufruído e incorporado antes a rica e generosa contribuição dos OUTROS contemporâneos e do passado?

O estabelecimento de “propriedade intelectual” só tem algum sentido se pensado para o estímulo ao seu uso. E qualquer natureza de uso, só é boa ao autor se é social. As leis de “propriedade intelectual” se justificavam principalmente por incentivar moral e economicamente o autor à criação de boas idéias. O aspecto positivo das leis de “propriedade intelectual” se refere, portanto, não à propriedade sobre as idéias expressas, mas ao incentivo à criação e ao benefício econômico do criador. A formação de monopólios que bloqueiam a criação, apoiados em artifícios jurídicos ultrapassados, evidenciam o desvio dessa função original e apontam para o colapso do próprio sistema de incentivos.

Ademais, a lógica da “propriedade intelectual” é uma lógica individual – há sempre uma pessoa física ou jurídica por trás – sobre o mundo **coletivo** das idéias. Como perguntar quem é o “titular de direitos” do conhecimento ancestral de um povo? Para um advogado conservador, essa é uma pergunta óbvia para “proteger” o conhecimento. No campo da cultura popular, do folclore ou entre os povos ancestrais isso não tem o mínimo sentido. Basta pensar nas antigas canções populares, nas histórias e lendas, no conhecimento sobre ervas e plantas – e boa parte disso tem sido patenteado hoje. Na culturas *tradicionais*, a relação com a memória coletiva, com o conhecimento e com a própria história é diferente, está fora

dessa lógica. A memória e a história de um povo frequentemente se misturam com a da própria terra e natureza do lugar onde habitam. Está um pouco em cada lugar e em cada coisa. É uma espécie de legado de seus ancestrais, que vive um pouco em cada um e pertence a todos<sup>16</sup>. São essas associações que criam a memória. Nossos ancestrais não estariam certos?

Um problema é que entre os juristas predomina a visão de que a “propriedade intelectual” é necessária para se chegar ao *commons*, como bem aclaram Simon & Said (2007: 13). Essa lógica, na prática, diz que o conhecimento passa a existir quando há um “proprietário” reconhecido. É como se, para todos os casos, não houvesse informação ou conhecimento pré-existentes à criação. O resultado dessa concepção é que quanto maior é a “propriedade intelectual”, mais restrito fica o *commons*. Na realidade, o correto seria dizer que os “bens intelectuais” deixam o *commons* para se tornar “propriedade intelectual” de alguém.

A natureza da construção do conhecimento é confusa para a maior parte dos cidadãos médios. Especialmente nas sociedades ocidentais, onde se acostumou-se com a lógica do “*não em dono, pode ser meu*”, o que significa também uma oportunidade de negócio. A lógica da “propriedade intelectual” precisa de um sujeito individual, um “titular de direitos” a todo custo. Pensar em “propriedade” individual sobre a cultura humana ou o conhecimento ancestral é uma violação lógica não apenas para as sociedades tradicionais, como também para quem percebeu que o conceito de “propriedade intelectual” não passa de um artifício legal ultrapassado, mantido de modo muito esperto na cabeça das pessoas. E todos têm que se adequar a essa lógica autoritária: as novas tecnologias, os artistas, os autores, o consumidor, o cidadão e as diferentes culturas.

### 9. A criatividade pede novas leis

As tecnologias digitais transformaram a produção e a difusão cultural. As razões básicas, ao meu ver, seriam as seguintes:

Primeiro, o intermediário entre autor/criador e o público passou a ser praticamente dispensável. Ou seja, as editoras, essas empresas que tinham o relevante papel de fazer que a produção artística e cultural chegasse ao público através de seu sistema de distribuição e logística, passaram a ser cada vez menos importantes. Além disso, artistas e públicos passam a ter a possibilidade de uma relação direta. E existe uma opinião pública para cotar e indicar obras intelectuais. Os conteúdos circulam diretamente em cópias perfeitas ao original.

---

<sup>16</sup> Esse conhecimento é uma espécie de *commons*. Os *commons* pré-capitalistas são freqüentemente referidos de forma errônea como uma forma de propriedade. É mais complexo que isso. Deve analisar em termos de direitos de usos ao invés de “propriedade”. Por exemplo, pode-se ter o direito sobre o uso da terra, o que não impede que seja preservado o direito dos outros de trânsito ou de coleta sobre a mesma. Os direitos poderiam ser sobrepostos sem que haja conflito. Isso leva uma constatação interessante, a noção de “propriedade”, sendo constituída por *direitos*, não é plena mesmo num ambiente “tangível”. Para entender a lógica das *sociedades tradicionais* o mais correto é se referir a “direitos de uso” do que tentar aplicar a noção contemporânea de propriedade.

Segundo, a produção cultural mudou completamente. Artistas, escritores e criadores passaram a ter um leque muito mais amplo de opções para suas criações. As influências estilísticas e culturais podem ser tão amplas quanto a possibilidade de vasculhar a rede, de participar de comunidades, de fóruns de discussões e, obviamente, de recriar, transformar o conhecimento acessado. Os mais diversos modelos e identidades culturais estão disponíveis. A barreira mais importante para o acesso é, sem dúvida, a língua. A possibilidade de criar através de influências tão distintas quanto variadas e realizar experimentações é hoje enormemente maior do que há vinte anos atrás. Por mais que a rede esteja cheia de *free-riders*, ofertar material na rede, compartilhar as criações passou a ser um meio de aparecer para o mundo. Há muitos exemplos disso, principalmente com a chamada “web 2.0”<sup>17</sup>.

Terceiro, cresce a produção colaborativa entre os usuários da rede. Os métodos de produção colaborativa ainda estão começando a ser explorados, mas seu potencial criativo é muito maior do que o sistema competitivo individual. As novas tecnologias permitem que pessoas ligadas a uma mesma área de conhecimento, localizados em diferentes cantos do mundo, possam produzir colaborativamente. Muitas vezes, o autor individual praticamente desaparece em meio a tantas e contínuas colaborações, como é o caso da Wikipedia e do desenvolvimento do Software Livre<sup>18</sup>.

A Wikipedia é uma enciclopédia livre: aberta para ser editada colaborativamente pelos leitores. Seus verbetes são discutidos até se chegar a um consenso. É também um projeto fora da lógica do mercado, não aceita anúncios e sobrevive apenas das contribuições voluntárias. Essas características que podiam ser consideradas limitantes pela lógica do mercado da informação, não limitaram sua expansão. Pelo contrário, atualmente é o sexto site mais visitado de toda a Internet, tem versões em 180 idiomas e superou em muito em tamanho a sua maior concorrente, a enciclopédia Britânica. Sua aceitação tem sido cada vez mais ampla. Um exemplo interessante, é do “Ministério para Alimentação, Agricultura e Proteção do Consumidor” da Alemanha (SPIEGEL, 2007). Os gestores desse ministério perceberam que seus funcionários usavam frequentemente a Wikipedia como referência para as pesquisas de trabalho. No entanto, notava-se que alguns verbetes utilizados precisavam ser melhorados. Tomou-se então a decisão de incentivar seus funcionários a atualizar e enriquecer os verbetes ligados ao meio ambiente e economia rural na Wikipedia alemã. Se órgãos do governo do mundo inteiro empregassem recursos humanos nesse sentido, otimizando um serviço que é de amplo interesse público, teríamos uma magníficas fontes de informação livremente acessíveis aos cidadãos. Isso seria uma forma muito boa de compatibilizar recursos públicos em prol dos cidadãos.

---

<sup>17</sup> *Web 2.0* é o nome dado a segunda geração da web, baseada em comunidades *online*, wiki, sites de *networking* e que facilitam a produção colaborativa e o compartilhamento entre os usuários.

<sup>18</sup> O maior repositório de Software Livre no mundo, *Sourceforge*, registrava em novembro de 2007, 160 mil projetos e mais de 1,7 desenvolvedores.

Os exemplos da Wikipedia, do desenvolvimento do Software Livre e de outros projetos colaborativos nos levam a uma interessante pergunta: o que leva alguém a contribuir voluntariamente a um projeto desses, “gastando” seu tempo e, em geral, sem sequer ter a autoria reconhecida?

A “propriedade intelectual” e o direito autoral, concebido na lógica individual não contemplam as formas coletivas de criação e colaboração. Exatamente essas que estão em franca expansão hoje em dia, por serem mais modernas, permitirem a construção coletiva do conhecimento e maximizarem os benefícios.

A produção intelectual é cada vez menos um ato individual – se um dia o foi – e mais um ato coletivo, que requer cooperação e envolve um conjunto de conhecimentos e saberes provenientes de outros. Por isso, os bons cientistas, artistas e criadores sempre estão ávidos por novas fontes de informação. A matéria-prima é abundante enquanto os OUTROS não reivindicarem a “propriedade intelectual” nos níveis ao qual a sociedade competitiva atualmente estimula a fazer. Essa febre em fechar o conhecimento é boa apenas para quem negocia com o conhecimento como se estivesse jogando na bolsa. O compartilhamento aberto e livre beneficia toda a cadeia criativa maximizando a incorporação de informações úteis no processo de construção do conhecimento. E isso não tem nada a ver com uso ou comércio ilegal, como alguns insistem em confundir. A sociedade se beneficia como um todo pela formação de cadeias virtuosas de criação, recombinação e difusão ótima do conhecimento através do uso das novas tecnologias de transmissão e compartilhamento.

A necessidade individual por informação e conhecimento e a criatividade servem como motor para o desenvolvimento individual que reflete diretamente no coletivo. Mesmo não conscientemente, os milhões de usuários que inserem conteúdos na rede, o fazem de forma colaborativa, deixando informação disponível a rede para todos e em qualquer lugar. Essa informação tem um autor, mas não tem um “dono”, está lá para quem precisar.

Essa é uma forma de produção coletiva ou social que não obedece às hierarquias tradicionais, nem ao mercado. Nem por isso é menos eficiente, pois é capaz de promover enormes sinergias, mobilizar grandes recursos através de comunidades de usuários e produzir conteúdos que gerem sua constante retro-alimentação a um custo individual muito baixo.

#### **10. “Propriedade Intelectual” ou direitos de comercialização?**

Nesse momento, dezenas de milhares de pessoas estão sendo processadas por compartilhar músicas. Leis que regulam a “propriedade intelectual” permitem que um adolescente seja processado se não poder comprovar que as músicas de seu MP3 *player* foram obtidas de forma legal. A forma que as idéias circulam em *bits* nos coloca automaticamente na condição de criminosos, pois reproduzimos absolutamente tudo

que lemos e ouvimos. E armazenamos e transportamos isso de um lado para outro. A necessidade de legalidade e de aceitação serena de uma tecnologia altamente favorável ao desenvolvimento social e econômico nos obriga a mudar de paradigma.

Qual seria a forma ideal para atender aos críticos do compartilhamento na Internet? Seria o caso de acoplar uma espécie de taxímetro entre o cliente e o servidor e pagar para cada cópia ao “titular dos direitos” da obra? Assim uns pagariam aos outros. Nada mais justo e *legal*, mas alguém apostaria que um sistema desses daria certo? Aplicar as leis de *copyright* de forma precária e confusa apenas para evitar “abusos”, como se faz atualmente, é uma solução? Navegar na Internet seria um ato de desobediência tolerada? As redes P2P deveriam ser banidas, pela dificuldade de exercer controles sobre os conteúdos? Parece que há muita hipocrisia nessa discussão.

Os criadores da Internet não deixam dúvidas ao mostrar que as características técnicas da rede praticamente inviabilizam a “propriedade intelectual”. O casamento entre “propriedade intelectual” e meios digitais não tem como dar certo. Pois, enquanto um fala em bloqueio, o outro fala em fluxo. Um quer vender, o outro quer compartilhar. Um fala que tudo tem um “proprietário”, outro mostra que não tem. Um quer cobrar, o outro não acha justo pagar. Um quer reter, o outro quer liberdade! E o pior, um está enamorado das corporações, outro procura alguém mais “descolado”.

Sem o suporte material convencional (livro, CD etc), o princípio da propriedade esvaiu-se. Isso dificulta enormemente o controle, a fiscalização e a realização de diligências. Considerando isso, há apenas um caminho para enfrentar a questão: aceitar que não é possível mais exercer a “propriedade intelectual” nos meios digitais. Do contrário, resta aos que defendem o modelo atual decretar medidas extremamente autoritárias e invasivas como censura, quebra de sigilo e privacidade nas comunicações, abertura de processos criminais e outras medidas repressivas do gênero. Ao insistir no sistema atual, esse problema só pode ser resolvido de uma maneira ruim.

Um exemplo disso é o caso de Scott McCausland, jovem usuário e administrador de uma das redes P2P. Em setembro de 2006, nos Estados Unidos, após ser processado pelos advogados da Lucas Films por difundir o filme *Guerra nas Estrelas*, Scott foi preso sob acusação de “conspiração para cometer violação dos *copyrights*” e “violação de *copyright*”. Ele desejava apenas contribuir com o coletivo, sua atividade não tinha objetivo de lucro. Após passar cinco meses de prisão em regime fechado, convivendo com criminosos comuns e outros cinco de prisão domiciliar com uso de bracelete de monitoramento, a “justiça” norte-americana decretou pelo fim de sua privacidade. Foi determinado que suas comunicações por computador fossem monitoradas. Como o jovem era usuário de LINUX, que não possui versão do programa de monitoramento, o Departamento de Justiça determinou que mudasse o sistema operacional para

Windows. Desempregado e tendo que pagar os custos do processo, teve ainda que arrumar dinheiro para comprar o software da Microsoft (SLASHDOT, 2007, ENIGMAX, 2007).

A “propriedade intelectual” está entrando em colapso. E muitos temem em assumir isso publicamente. O esforço dos *lobbies* em manter esse sistema em pé tem levado a criminalização do compartilhamento sem objetivo de lucro, quando na verdade o foco deveria ser sobre o comércio ilegal. Salvo mergulhemos em uma ditadura global, governada por interesses corporativos que venham a quebrar a privacidade das pessoas e perseguir centenas de milhões de cidadãos, em especial jovens e adolescentes, a chamada “propriedade intelectual”, tal como a conhecemos, tende a deixar de existir.

O mais equilibrado seria buscar uma solução que não passe pela insistência em manter a lógica atual. Tecnicamente, foi demonstrado que isso não faz sentido. Por outro lado, as leis atuais atendem menos aos artistas e criadores e ao público e mais aqueles que vêem a informação como uma *commodity* negociável e que querem manter a todo custo sua função de “atravessadores”. Ao invés de manter um sistema que privilegia a ação de *lobbys* de empresas monopolistas em detrimento do interesse público de promover a cultura e o conhecimento humano, o foco deve ser, definitivamente, sobre o comércio. Compartilhar amigavelmente é uma coisa, vender aquilo que não é resultado de seu trabalho, é outra.

Atualmente, vemos a emergência de um novo tipo de relação que entre os autores, e entre cada autor e o público, e do público entre si, cujo fundamento está na liberdade de acesso e de construção do conhecimento. Faria mais sentido que qualquer nova forma de lei fosse focada no incentivo à criatividade, voltando-se, portanto, à origem da idéia de estimular ao autor/inventor e promover a circulação de obras intelectuais e invenções. A realidade pede leis adequadas e modernas que atendam, portanto, não aos que especulam a partir de posições monopolistas, mas sim aos artistas, autores e ao conjunto maior da sociedade. Demanda-se por um novo contexto jurídico que defenda os direitos do cidadão e dos autores individuais e coletivos ao mesmo tempo em que garanta que os (co-)criadores sejam os únicos beneficiários econômicos de suas contribuições originais. Deve-se garantir ao (co-)criador, além do reconhecimento da contribuição original, o direito exclusivo sobre o comércio da mesma, sempre que houver. Isso não impediria o fluxo da informação amigável, sem fins lucrativos.

O objetivo das leis que sustentaram o conceito de “propriedade intelectual” foi estimular à cultura, às ciências e às artes e maximizar as criações em benefício da sociedade. As leis tradicionais, baseadas em paradigmas antigos, já se tornaram obsoletas e perderam a eficácia para atender aos nobres objetivos para as quais foram criadas. Novas leis, baseadas em um novo paradigma de difusão e criação, são necessárias para que esse objetivo possa de fato ser cumprido. As práticas monopolistas dependem em grande medida da manutenção de leis ineficientes que alicercem legalmente a artificial escassez nos meios digitais. As medidas técnicas, ineficazes para combater o compartilhamento, tendem a desembocar em ações

repressoras altamente invasivas que tendem a impedir a realização do interesse público de promover o acesso ao conhecimento através do uso pleno e amigável das tecnologias de informação disponíveis.

No plano internacional, observa-se um forte tendência à uniformização das legislações nacionais, de modo a “equalizar” à mais rigorosa. Esse esforço pode levar a uma maior criminalização do compartilhamento amigável e a uma radicalização dos controles num nível global. E uma questão difícil de responder é como controlar e fiscalizar o que é compartilhado sem violar a privacidade da comunicação entre os cidadãos?

Sem dúvida, há necessidade de discutir o problema num plano global, mas o argumento da necessidade “equalização das leis” pode ser uma armadilha para levar a discussão a fóruns dominados por corporações, onde a sociedade civil não tem acesso e as democracias locais não tem nenhum peso. A forma como o tema tem sido conduzido até aqui, como demonstramos no texto, tem apenas atendido aos interesses de monopólios, levado ao enriquecimento de grandes corporações, obrado pela concentração do poder no mercado de informações e levado ao aumento dos abusos praticados em torno do artifício da “propriedade intelectual”. A própria ONU serve de guarda-chuva para uma organização – OMPI (Organização Mundial de Propriedade Intelectual) – que não está sintonizada com nobres interesses que uma filiada sua deveria ter. O próprio nome da organização indica o quão ultrapassada é. Esse órgão, completamente contaminado em sua estrutura, tem tido na prática a função de submeter as legislações de países democráticos aos interesses mais mesquinhos e contrários ao interesse público. Não será nessa organização que os problemas aqui discutidos podem ser resolvidos. Inclusive, não se ouviu nada vindo de lá que seja promissor com respeito à democratização do acesso ao conhecimento.

### **11. Conclusão: adeus “propriedade intelectual”**

Esse texto está longe de esgotar o tema. O objetivo foi desconstruir o significado de “propriedade intelectual” e fomentar uma reflexão mais profunda sobre o tema, deixando as hipocrisias de lado.

Ao ter sua duração estendida demasiadamente em tempos em que permitem uma difusão frenética do conhecimento, o sistema de *copyrights* e a “propriedade intelectual” caminham para um colapso. Além de não beneficiar, de uma forma mais ampla, nem ao autor/criador, nem ao usuário e nem aos interesses maiores da sociedade, causam atraso e ineficiência à sociedade como um todo. Ao estabelecer um regime de escassez apenas imaginário, coloca o compartilhamento amigável, que é de interesse social, sob a condição de crime.

Ao dar sobrevida a essa abstração jurídica arcaica, permite-se que se siga criminalizando um comportamento social amplamente disseminado apoiado numa tecnologia avançada que permite estimular enormemente a criação e promover grandes benefícios individuais e sociais.

Nos últimos anos, temos visto o surgimento de grandes corporações na área de telecomunicações e conteúdos, cujo poder econômico, maior inclusive que alguns estados-nacionais, tem influenciado severamente nas discussões, em franco detrimento do interesse público. Se não for mudado o rumo do debate sobre a chamada "propriedade intelectual", as oportunidades econômicas tendem a se reduzir ainda mais fora do ambiente das corporações. As ações estratégicas desses gigantes visam atender a seus acionistas, o que as fazem obrar por um crescimento infinito. Por isso, pressionam a Justiça, imiscuem-se em negócios do governo e chegam ao ponto de defender medidas como quebra de sigilo e a privacidade dos usuários em prol dos seus interesses econômicos.

Conforme mostramos ao longo do texto, a "propriedade intelectual" surgiu com um fim nobre. No entanto, afastou-se demasiadamente de sua finalidade, de modo a ter se tornado na mão de alguns espertos mais um foco de conflitos do que de consensos. Essa questão deve ser regulada através de leis baseadas não no conceito "propriedade intelectual", mas em novos conceitos do incentivo à (co-)criação, que se adequariam com mais eficácia à natureza dos bens intangíveis e às modernas práticas de colaboração e compartilhamento.

Legisladores, juizes e gestores públicos devem assumir sua responsabilidade de defender e recuperar o domínio público da apropriação indevida, de promover medidas que garantam o avanço e a liberdade das ciências e das artes. Há que prevalecer a defesa do interesse público e da verdade, retirando o véu de hipocrisia que cobre as ações de corporações monopolistas e organizações pseudo-democráticas que, na prática, são as que têm ditado as regras do jogo.

### **Bibliografia**

Abrams, Howard B. "The Historic Foundation of American Copyright Law: Exploding the Myth of Common Law Copyright," *Wayne Law Review* 29 (1983): 1152. 82

Bailey, Holly. "Land of the MP3: A Look at Hollywood's Lobbying on Napster & Copyright Issues", *Money in Politics Alert*, June 12, 2000, Vol. 5, No. 48 [http://www.opensecrets.org/alerts/v5/alertv5\\_48.asp](http://www.opensecrets.org/alerts/v5/alertv5_48.asp)

Barbrook. "The High Tech Gift Economy". *First Monday*, n. 3, December 2005.  
[http://www.firstmonday.org/issues/issue3\\_12/barbrook/](http://www.firstmonday.org/issues/issue3_12/barbrook/)

Barlow, John P. *The Economy of ideas*. <http://homes.eff.org/~barlow/EconomyOfIdeas.html> (visitado em 21.05.2007)

Benkler, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press, 2006. <http://www.congo-education.net/wealth-of-networks/>

Berners-Lee, Tim. *Personal site/FAQ* <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/FAQ.html#What1> (acessado em 21.05.2007)

\_\_\_\_\_. *Realising the Full Potential of the Web*. Based on a talk presented at the W3C meeting, London, <http://www.w3.org/1998/02/Potential.html> 1997/12/3

Boldrin, Michele; LEVINE David K., *Against Intellectual Monopoly*, January 2007  
<http://levine.sscnet.ucla.edu/general/intellectual/againstnew.htm>,

Castells, Manuel. *The Age of Information – The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell, 2000.

Cohen, Wesley M.; Nelson, Richard R.; Walsh, John P., 2000. "Protecting Their Intellectual Assets: Appropriability Conditions and Why U.S. Manufacturing Firms Patent (or Not)", *NBER Working Papers* 7552, National Bureau of Economic Research, Inc. <http://ideas.repec.org/p/cla/levarc/61889700000000624.html>

CORBIS. "EULA". <http://education.corbis.com/eula.aspx?eula=1> (acessado em 15.08.2007)

CRP – Center for Responsive Politics (2007a). *Walt Disney Co. Client Summary*  
<http://www.opensecrets.org/lobbyists/clientsum.asp?year=2007&txtname=Walt+Disney+Co>

\_\_\_\_\_. (2007b) *Reed Elsevier Client Summary*.  
<http://www.opensecrets.org/lobbyists/clientsum.asp?year=2007&txtname=Reed+Elsevier+Inc>

\_\_\_\_\_. (2007c) *Microsoft Corporation Client Summary*  
<http://www.opensecrets.org/lobbyists/clientsum.asp?txtname=Microsoft+Corp&year=2007>

\_\_\_\_\_. (2007d) CRP Database <http://www.crp.org>

\_\_\_\_\_ (2007e) "Pharmaceuticals/Health Industry: Top 20 recipients year 2000"

<http://www.opensecrets.org/industries/recips.asp?Ind=H04&Cycle=2000&recipdetail=A&Mem=N&sortorder=U>

Doctorow, Cory. *Gerenciamento digital de direitos (DRM\*)* Palestra proferida para o Microsoft's Research Group, Redmond, 17 de Junho de 2004

[http://www.cultura.gov.br/foruns\\_de\\_cultura/cultura\\_digital/artigos/index.php?p=12771&more=1&c=1&pb=1](http://www.cultura.gov.br/foruns_de_cultura/cultura_digital/artigos/index.php?p=12771&more=1&c=1&pb=1) . Original: <http://www.dashes.com/anil/stuff/doctorow-drm-ms.html>

EFF (Electronic Frontier Foundation). "Unintended Consequences: Seven Years under the DMCA". Paper, version 4.0, April, 2006. [http://www.eff.org/IP/DMCA/unintended\\_consequences.php](http://www.eff.org/IP/DMCA/unintended_consequences.php)

\_\_\_\_\_ "*RIAA v. People: Four Years Later*", Report, August 2007, [http://www.eff.org/IP/P2P/riaa\\_at\\_four.pdf](http://www.eff.org/IP/P2P/riaa_at_four.pdf)

ENIGMAX. "BitTorrent Admin Monitored by US Government, Forced to Dump Linux", *Torrent Freak*, August 22, 2007, <http://torrentfreak.com/bittorrent-admin-monitored-by-us-government-forced-to-dump-linux/>

GENESEQ *Data base* <http://scientific.thomson.com/products/geneseq/> (consulta em 06 de setembro de 2007)

Hatch, Orrin. "Toward a Principled Approach to Copyright Legislation at the Turn of the Millenium". *U Pitt. L. Rev.* 59 (1998), pp. 722-3.

IP AUSTRALIA. Patent AU2001100012, publicada em 2001.

<http://www.hi7.org.au/Docs/Australian%20Patent%202001100012.pdf>

Jefferson, Thomas. Carta de Thomas Jefferson para Isaac McPherson de 13 de agosto de 1813, *The Writings of Thomas Jefferson*. Washington, Thomas Jefferson Memorial Association, 1905, vol. 13, pp. 333-33.

Jensen, Kyle; Murray, Fiona. "Intellectual Property Landscape of the Human Genome", *Science*, 14 October 2005; 310: 239-240.

Jobs, Steve. *Thoughts in Music*. <http://www.apple.com/hotnews/thoughtsonmusic/> February 6, 2007.

Landes, William; POSNER, Richard. *The Political Economy of Intellectual Property Law*. WASHINGTON, D.C.: AEI-Brookings Joint Center for Regulatory Studies, 2004.  
[http://www.aei.org/doclib/20040608\\_Landes.pdf](http://www.aei.org/doclib/20040608_Landes.pdf)

Lessig, Lawrence. *Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. New York: Penguin Books, 2004. <http://www.free-culture.cc/freecontent/>

Machado, Jorge; Ortellado, Pablo. 2005. "Direitos autorais e o acesso às publicações científicas". *Revista da Associação dos Docentes da Universidade de S. Paulo*, Adusp 37 - agosto de 2006.  
<http://www.adusp.org.br/revista/37/r37a01.pdf>

Ortellado, Pablo. *Por que somos contra a propriedade intelectual?*  
<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2002/06/29908.shtml> (2002).

Owen, Bruce M. "Regulatory Reform: The Telecommunications Act of 1996 and the FCC Media Ownership Rules". *Discussion Paper No. 02-31*, Stanford Institute for Economic Policy Research (SIEPR), Stanford University, may 2003. <http://siepr.stanford.edu/Papers/pdf/02-31.pdf>

POLITECH. "Exciting new use of DMCA", *Politech archive on DMCA*, 1 May 2002  
<http://www.politechbot.com/p-03473.html>

[THE] STATUTE OF ANNE, 1710. Digitalizado e transcrito: <http://www.copyrighthistory.com/anne.html>

Sayer, Peter, "PanIP LLC sued smallPanIP drops patent litigation against small businesses". *The Industry Standard*, March 30 2004 , <http://www.thestandard.com/article.php?story=20040330180701368>

Scherer, F. M. "The Political Economy of Patent Policy Reform in the United States", *working paper*, oct. 2006. <http://ipr.dime-eu.org/files/active/0/Scherer.pdf>

Shecter, Jennifer. "No lights, no camera, lots of action: Behind the Scenes of Hollywood's Washington Agenda". *Money in Politics Alert*, Vol. 4, #35, October 11, 1998.

<http://www.opensecrets.org/alerts/v4/alrtv4n35.asp>

Simon, Imre; Said, Miguel. "A Propriedade Intelectual diante da Emergência da Produção Social". paper. 19 de maio de 2007. <http://www.ime.usp.br/~is/papir/pips-19mar07.pdf>

SLASHDOT. "Pirate Banned from Using Linux", *Slashdot*, August 23, 2007,

<http://linux.slashdot.org/article.pl?sid=07/08/23/190238>

***SPIEGEL Online, "Ministerium füttert Wikipedia", press note, 26. Juni 2007.***

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,490693,00.html>

USCAFC – United States Court of Appeals for the Federal Circuit. "04-1451, Symbol Technologies, Inc. et al v. Lemelson Medical", *Education & Research Foundation*, LP, September 9, 2005 p.13

<http://fedcir.gov/opinions/04-1451.pdf>

USPTO – United States Patent and Trademarks Office. Patent No. 5,443,036, *Method of Exercising a Cat*, U.S. Patent and Trademark Office published on 1995.

\_\_\_\_ (2000a) Patent No. US6130946, *Cryptograph*,

<http://v3.espacenet.com/textdoc?DB=EPODOC&IDX=US6130946>

\_\_\_\_ (2000b). Patent No. US6097812, *Cryptographic Systems*,

<http://v3.espacenet.com/textdoc?DB=EPODOC&IDX=US6097812>

Vaidhyanathan, Siva. *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How It Threatens Creativity*. New York: New York Univ. Pr., 2001.

WIKIPEDIA. *Letter of Patent* (verbete) [http://en.wikipedia.org/wiki/Letters\\_patent](http://en.wikipedia.org/wiki/Letters_patent) (acessado em 20.08.2007)

WOODBURY. & M. 53, 3 West. L. J. 151, 7 F. Cas. 197, No. 3662, 2 Robb. Pat. Cas. 303, *Merw. Patent Invention 414*. (1845) [http://rychlicki.net/inne/3\\_West.L.J.151.pdf](http://rychlicki.net/inne/3_West.L.J.151.pdf)

Weitzner, Daniel J. "Testimony before the US Federal Trade Commission and US Department of Justice Joint Hearings on Competition and Intellectual Property Law and Policy in the Knowledge-Based Economy: Standards and Intellectual Property: Licensing Terms". <http://www.w3.org/2002/04/doj-ftc-patent-testimony-weitzner.html>