

# Software, Cultura e Liberdade

Seminários sobre Cibercultura no século XXI

Goethe-Institut Bahia

Prof. Pedro Antônio Dourado de Rezende

Departamento de Ciência da Computação

Universidade de Brasília

20 de Junho de 2007

---

## I Início

### Introdução

Muitos consideram que vivemos hoje numa era da Informação. Poucos, porém, compreendem como são criados, como funcionam e a que mais servem os artefatos invisíveis -- essenciais à transição da era Industrial para esta -- que nos permitem interagir com as tecnologias de informação e comunicação (TIC). Interagir com aparelhos eletrônicos que intermediam nossa capacidade de agregar inteligência alheia às nossas ações, e que amplificam nossa capacidade de comunicar e produzir bens de natureza simbólica. Esses artefatos são os softwares.

Para ilustrar, com a devida licença poética, como esses artefatos são criados e refletir sobre as conseqüências no momento atual, buscamos uma analogia com o tema deste seminário e dizemos que software é uma forma de arte pós-moderna. A arte de canalizar vontades através de hardware, isto é, através das funções lógicas de algum dispositivo que processa sinais eletrônicos. A arte de programar, que produz, quando essas funções abarcam a computação digital, obras que se expressam em programas de computador.

Seguindo com a mesma analogia, quando o sentido da obra pressupõe interação com outros programas ela ganha, como objeto técnico, a denominação de software. Quando a obra se expressa na linguagem em que foi criada, diz-se que o software está em *código fonte*; e quando se expressa na lin-

guagem lógica de um determinado dispositivo, capaz de executá-la (como a uma partitura musical), diz-se que o software está em *código objeto*.

Nos primórdios da informática, quando a arte de programar ainda era artesanal, código fonte e código objeto não se distinguiam. As criações exigiam do criador o domínio da linguagem lógica de algum dispositivo, destinado a executá-las. Logo, um dos passos importantes na evolução desta arte foi o de produzir novos artefatos que permitissem a criação de programas em linguagem mais próxima às humanas, mais próprias às aplicações da programação. Ou seja, softwares capazes de traduzir obras assim criadas, para código objeto de dispositivos capazes de executá-las. Estes novos artefatos estabeleceram, assim, as primeiras linguagens ditas *de programação*, como o Fortran a partir de 1959.

As linguagens de programação, por sua vez, permitiram que as TIC se expandissem como infraestrutura de processos produtivos e de práticas sociais, na medida em que viabilizaram a produção de software para tais fins, nelas aumentando a eficiência informacional e econômica. Esta expansão, além de viabilizar o crescimento da indústria de computadores, tornou a programação uma atividade tecno-cultural rentável e, como veremos adiante, *sui generis* do ponto de vista econômico. E ensejou que ganhasse, como nova modalidade de criação do espírito, no campo jurídico a tutela do Direito Autoral, em parte devido à semelhança com a produção literária (CONTU Report, USA, 1976; Computer Programs Directive, EU, 1991).

## **Evolução do Software**

Em sua contínua evolução, a arte de programar foi criando um rico ecossistema, com arquitetura e métodos de codificação estruturada que se sobrepõem em camadas modulares. Os programas numa camada podem, assim, ser projetados para interagir com as camadas acima e abaixo, através de padrões, sem amarras a detalhes dos programas ou dispositivos que as implementam. Dessa forma a produção de software pôde se desacoplar da indústria de hardware, e explorar seus próprios modelos produtivos e negociais, que levam em conta as peculiaridades desse bem simbólico. Dessa forma surgiram a revolução do downsizing, que popularizou o PC, e a internet, que impulsionou a revolução digital.

Com elas, o software se tornou elemento fundamental para o desenvolvimento econômico no século XXI, como foram o aço na do século XX e a agricultura anteriormente à industrialização. Mesmo que poucos interajam diretamente com ela, a informática mudou a organização da sociedade. Mudou nos países desenvolvidos, e continuará mudando nos países em desenvolvimento, rumo a economias cujo produto primário é o software, pois software é o que agrega valor de uso às

Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), e essas é que habilitam o estado da arte em eficiência informacional e econômica. Basta entender como operam hoje a indústria de bens culturais, o mercado de trabalho, as instituições financeiras, bolsas de valores e de mercadorias, bancos centrais e congêneres.

A transição para uma sociedade informatizada ocorre, porém, sob a influência de uma importante diferença em relação a transições equivalentes anteriores: ao contrário dos elementos fundamentais das economias anteriores, software é bem simbólico e, portanto, como bem econômico tem natureza não-rival: quem compartilha continua de posse do bem compartilhado. Além disso, com a evolução da sua arquitetura o software se tornou um bem anti-rival. Ou seja, um bem cujo valor de uso aumenta com sua disseminação, na medida em que consolida, como meio para as práticas e processos que intermedia, os padrões digitais que implementa.

Devido a essas e outras características, surge a indústria de software, que se empodera e se transforma em grande velocidade. E que tende, em consequência, a seguir a lógica econômica do maior lucro no menor tempo. Com isso, o modelo comercial hoje nela dominante passou, a partir do final dos anos 70 e com crescente influência nas esferas normativas, a tratar cópia executável de software como bem rival. Para lastrear sua renda na venda do direito de uso, e a demanda por seus produtos em obsolescência programada e dependência a padrões fechados. Pelo fato desses padrões e cópias serem, nesse modelo, tratadas como propriedade do fornecedor, o modelo é chamado de proprietário. O modelo proprietário promoveu a mais rápida acumulação de riqueza da história do capitalismo, até que a hiperconectividade proporcionada pela internet a levasse a encontrar seus limites de eficácia econômica.

Por outro lado, a expansão da internet viabiliza modelos de produção colaborativa, amparados por licenças permissivas lastreadas na autonomia autoral, baseados em padrões abertos e desimpedidos de restrições proprietárias. A internet, aliás, é o primeiro caso de sucesso em larga escala da padronização digital aberta e desimpedida. Alternativas ao modelo proprietário, conhecidas por FOSS (Free and Open Source Software), cuja origem remonta à Free Software Foundation e sua cruzada pelas quatro liberdades intermediadas por software [0], passam então a erodir, com seu sucesso, os mecanismos de sustentação de escassez artificial necessários à eficácia da estratégia proprietária, que trata bem não-rival como rival. Passam a produzir software de qualidade, impulsionados por demanda induzida por distorções do modelo proprietário e pelo mercado de serviços gerados pela livre distribuição, por economia de escala em aplicações onde há massa crítica para o desenvolvimento colaborativo e incremental, num mercado que tende à saturação. É a cultura

remix, para o software.

## **Radicalização normativa**

A viabilização técnica e econômica da cultura remix na área de software provoca uma reação política dos agentes cuja estratégia empresarial os leva a apostar na sobrevivência do modelo proprietário. Coordenada com agentes que dela dependem, e com reação semelhante em outros segmentos, que também temem a obsolescência de seus modelos negociais na era da Informação, esta reação se empenha em extensões normativas que rebaixem critérios para concessão de reservas monopolistas, e que introduzam novas formas de controle social. Reformas baseadas na radicalização do conceito de propriedade imaterial, que busca, dentre outros efeitos, tutelar o exercício da arte da programação e de seus desdobramentos socioeconômicos. A neurolinguística os ajuda a dourar a pílula, quando juntam dois conceitos de forte apelo inconsciente mas que se adjetivam em oxímoro: propriedade e intelecto (PI).

No mesmo tempo em que escrevo, instrumentos tradicionais de controle social caminham rapidamente para a obsolescência. A Internet, para o bem ou para o mal, hoje empodera quem era alvo fácil de esquemas manipulativos em mão única. Parecem cada vez mais frágeis os esquemas que buscam controlar fluxos econômicos e mercados de bens simbólicos, através do domínio sobre o direito de uso de bens ou de padrões digitais, ou que buscam controlar a percepção coletiva de fatos, através do domínio sobre a mídia corporativa ou sobre o acesso ao conhecimento. Nesse contexto, as contradições da "propriedade intelectual" só podem ser evitadas pelo apelo a uma "PI forte", isto é, a uma escalada de expansão e radicalização normativa dos regimes de propriedade imaterial.

Ao atingir o regime patentário, a "PI forte" promove uma corrida pelo suposto ouro alquímico da era digital com efeitos sociais que vem se mostrando cada vez mais desastrosos. Patentes na área de software -- já protegida pelo Direito Autoral --, tal como qualquer direito de monopólio sobre faixas de mercado de bens anti-rivais, são como apólices de seguro onde o prêmio supera o valor de troca do bem segurado, e onde a resseguradora é a sociedade de consumo. É antes um convite a aventuras incendiárias do que um controle socioeconômico efetivo sobre efeitos transformadores da hiperconectividade. Efeitos que tornam algo antes raro -- software -- em matéria prima sempre mais abundante para vastas novas indústrias, e que tornam o alvo do controle buscado com a radicalização patentária em algo móvel e fluido, dela extraíndo cada vez mais efeitos colaterais antagônicos ao que o justifica perante a opinião pública, a saber, o estímulo à inovação.

Pieter Hintjens, presidente da FFII (Foundation for a Free Information Infrastructure), analisa o

momento crítico e opina, conforme aqui traduzo (de [1]), que as empresas de TIC estão em plena guerra pela sobrevivência nesse mundo de mudanças. Nela, os principais atores já teriam tomado posição: de um lado, as que já entenderam o futuro, e do outro, as que o negam. Na luta contra patentes de software, que vem sendo travada na Europa desde 2005 e que começa a ganhar corpo nos EUA, pode-se ver como perfilam. Entidades de lobby como a BSA (Business Software Alliance), EICTA (European Information, Communications and Consumer Electronics) e Comptia (Computing Technology Industry Association) só podem ocultar suas agendas até certo ponto.

Na Europa, as grandes empresas de telefonia e a Microsoft tentaram comprar uma lei de patentes de software com a ajuda da indústria de patentes, que lucra com a expansão e com a radicalização desse regime jurídico, formada por grandes escritórios de advocacia especializados e pelo EPO (European Patent Office). Hoje, a maioria das empresas européias já desistiram disso, à exceção da SAP e da Siemens. Elas e a Microsoft ainda alimentam a indústria de patentes, e seguem fazendo lobby, a partir do paraíso fiscal na Irlanda, pela legalização de patentes de software na Europa. Em articulação com outras, das áreas farmacêutica, bioquímica, de alimentos e de entretenimento que lutam "pela PI forte".

## II Meio

### Patentes de software

Patentes de software são, ao fim e ao cabo, um imposto sobre cada empresa que produz, e um imposto sobre cada consumidor. A lógica econômica do risco patentário -- processar judicialmente e evitar ser processado -- transforma esse tipo de instrumento em arma de extorsão, força abusos na sua concessão e leva empresas que já foram de ponta em TIC, como a Qualcomm e a Thomson, a hipotecarem seu futuro em renda por exploração de propriedade imaterial, tornando-se firmas de "pura PI". O que significa abandonar o mercado para lucrar com o portfolio de patentes. Lógico no curto prazo, suicídio no longo prazo: uma firma que não produz não pode inovar. Empresas que tomam esse rumo na prática se aposentam. Quando suas patentes expirarem, não valerão mais nada.

Siemens e SAP querem patentes de software porque temem a competição, e a Microsoft pela mesma razão. Esta vem observando o Software Livre crescer, de curiosidade para inevitabilidade, de *hobby nerd* para investimento corporativo. A Microsoft sabe que GNU/Linux é o futuro, é a língua

franca dos futuros sistemas operacionais. Vê cada um de seus instrumentos de controle do mercado sendo neutralizados. Contempla sua própria morte, mas é como o Império Romano. Nada de transigência. É tudo ou nada. E conta com o sistema de patentes para salvá-la. E luta de forma cada vez mais agressiva, cada vez mais viciosa, causando tanto dano, inclusive a si mesma, que se torna uma ameaça.

A maior empresa do planeta deveria ser tão hostil a patentes de software quanto qualquer desenvolvedor autônomo de Software Livre. Mark Shuttleworth, presidente da Canonical (empresa que produz o sistema Ubuntu GNU/Linux), acredita que em poucos anos a Microsoft se tornará uma grande oponente das patentes de software [2]. Como o era antes de se consolidar no maior monopólio das TIC [3]. Mas a cultura de grandes empresas nem sempre as leva a agirem logicamente, e a Microsoft hoje acredita que pode controlar, e explorar, a indústria de patentes.

A estratégia para isso é vista assim por Hintjens: Primeiro, a Microsoft entendeu o que o Software Livre está causando ao mercado. Com mais e mais concorrentes caminhando em direção ao desenvolvimento colaborativo e licenciamento permissivo, alguém lá deve ter se perguntado "por que nós não?" Segundo, porém, ao contrário das empresas que gostariam de competir com ela em condições equilibradas, a Microsoft não está interessada em abrir código ou padrões, em comunidade ou em liberdade, a menos que seja com forte marca registrada, com suas próprias licenças e com sólida lucratividade. A Microsoft vê nas patentes de software a chave para isso, e está disposta a aguentar muita dor para jogar o jogo, pois não vê alternativa. Sabe que é um alvo gordo, mas sabe também que o potencial de mercado alavancado por Software Livre é ainda mais gordo.

Então, como se apropriar do Linux? Simples: dividindo e conquistando. Começando por dominar certos fornecedores comerciais de sistemas GNU/Linux. Depois, lançando uma "ponte de PI" (leia-se pedágio) para "proteger" clientes destes contra "infrações" de inominadas "patentes". Gastando a rodo para promover os fornecedores dominados. Observando os outros fornecedores de GNU/Linux perderem fatias do mercado. Observando a resistência desses, para manter o fluxo de dinheiro aos fornecedores "aprovados". Evitando litígios que poderiam dissolver a névoa de incerteza, medo e dúvida (FUD) sobre as inominadas patentes infringíveis. E aguardando os outros fornecedores de GNU/Linux voltarem à mesa de negociação, para dar mais uma volta no parafuso da "PI forte".

### **Uma possível estratégia**

Pode ser que a Microsoft esteja de olho no sistema da Novell -- o SUSE Linux -- para ser seu "MS-Linux", mas se a estratégia for essa a temporada de caça pode estar aberta a qualquer distribui-

ção. Como indica o acordo seguinte, feito com a Xandros [5]. A Microsoft nunca se contenta com uma parte do mercado, ela quer o topo. Quando três ou quatro dos maiores fornecedores de GNU/Linux tiverem se curvado ao inevitável (esta seria a lógica em Redmond), as comunidades GNU e Linux se fragmentarão e todo o dinheiro fluirá para os produtos "segurados" contra extorsão patentária, integrados e sancionados por esses acordos.

Tal estratégia de Redmond -- se esta especulação estiver correta -- depende entretanto de algumas suposições não comprovadas: a de que ninguém reagirá nos tribunais, por medo de iniciar uma guerra de destruição mutuamente assegurada; a de que a Microsoft eventualmente ganhará, com suas vagas alegações patentárias, mais do que gastará com alegações semelhantes de terceiros contra ela; a de que a Microsoft poderá fazer valer suas patentes nas três maiores economias (USA, EU e Japão); e a de que a indústria de patentes poderá ser mantida sob controle. A História dirá se essas suposições estão corretas. Até lá, a Europa será importante campo de batalha, porque lá as patentes de software não são oficialmente concedíveis.

As exportações da Europa constituem 52% do comércio global em serviços, e 44% em produtos, comparados a 17% e 15% da América do Norte [5]. Portanto, se uma tal emboscada contra o GNU/Linux falhar na Europa, sofrerá colapso global. Entretanto, ao se empenhar nessa campanha obsessiva pela obtenção das patentes de software que considera necessárias para se declarar dona do Linux, a Microsoft está empoderando um inimigo muito mais perigoso: as firmas especializadas na aquisição de direitos sobre o que julgam ser boas idéias, para com eles poderem seqüestrar futuros mercados. As chamadas *patent trolls*.

Patent trolls são entidades não produtivas constituídas de um advogado, ou de centenas, munidas de uma patente, ou de milhares. O que elas têm em comum é o foco em extrair o máximo de dinheiro possível de entidades produtivas. Para elas, o preço de uma patente não tem nada a ver com a "tecnologia" inovadora ou sendo inovada, e tudo a ver com a tamanho do bolso dos usuários desta. Patent trolls não são entidades "do mal", elas simplesmente operam um sistema. Da mesma forma que o parasita da malária; o que não as torna menos danosas. A intenção é irrelevante, mas os resultados não. Essas entidades são perigosas porque se tornam ricas, poderosas, e passam a fazer duro lobby por patentes mais radicais e leis de patentes mais abusivas.

Foram as patent trolls, advogados e os burocratas de patentes, que transformaram o sistema patentário dos EUA num circo, tomando controle do CAFC (Circuit of Appeals of the Federal Circuit, tribunal de segunda instância especializado em patentes) e desmantelando sistematicamente toda e qualquer barreira à má qualidade na concessão e no exercício de patentes, tornando-as eficazes armas

de extorsão. Da mesma forma que aconteceu nos EUA, está acontecendo na Europa: a indústria de patentes fez o mesmo com o Conselho Técnico de Apelação do EPO, e está fazendo lobby -- com o firme apoio da Microsoft -- pela criação de um único tribunal Europeu, que ela possa manipular como o CAFC. Será que alguém pode controlar ou confiar na indústria de patentes?

### **Efeitos colaterais**

A indústria de informática nos EUA, Europa e Japão tem muito que se preocupar com a expansão e radicalização do regime patentário. Uma vez criadas, empresas que só operam com patentes lutarão com unhas e dentes contra qualquer revisão no sistema patentário, enquanto tentam expandi-lo e radicalizá-lo. Em consequência, os 20 anos de monopólio imposto pelas patentes farão com que a inovação defina em áreas inteiras. Empresas deixam de investir em áreas altamente patenteadas, como descobriu a Nokia, que hoje paga mais de meio bilhão de dólares de pedágio só à Qualcomm. O avanço do lobby da indústria das patentes na Europa abre, assim, um enorme espaço para empresas da China, Taiwan e Coreia -- que tem um grande mercado relativamente livre de patentes na Ásia -- inovarem e se apropriarem de novas TIC.

Hintjens prevê que a maioria dos novos padrões digitais em áreas já pesadamente patenteadas -- áudio, vídeo, telecom, etc. -- , em dez anos serão chineses. Firms americanas e europeias se tornarão clientes da "PI" asiática, da mesma forma que as asiáticas têm hoje que pagar pedágio patentário para vender produtos nos EUA e na Europa. Trinta anos depois, a estratégia geopolítica que levou o governo dos EUA a dar início à corrida da "PI Forte" passará a produzir o resultado oposto. O apoio político e popular ao sistema de patentes entrará em colapso nos EUA e na Europa, mas com o grosso do seu efeito exploratório transferido para a Ásia isso não fará muita diferença. Levará outro ciclo, de uns trinta anos, antes que a economia global possa se livrar do parasitismo inaugurado pelo sistema de patentes dos EUA, Europa e Japão.

Ao alimentar os patent trolls, a Microsoft sustenta um esquema de extorsão pelo qual pode se ver pagando bilhões anualmente, por uns trinta anos. Se aguentar até lá. Quando a vantagem competitiva começar a se deslocar para a Ásia, e a Microsoft perceber sua estratégia anti-Linux falhando, provavelmente o que acontecerá é o que prevê Stuttleworth: uma guinada. Ela irá se refrear na maldade e se juntar ao resto da indústria das TIC, no lobby por padrões abertos e desimpedidos, e por um regime de patentes especial para o software. O que pode significar qualquer coisa entre "nenhuma patente de software" e novas formas de "patente" [6] que promovam a transparência sem prejudicar o bem comum. Mas e a Ásia, aceitará? Não, se isso implica em perder um lucrativo negócio de pedágio sobre propriedade imaterial.

Sobre os padrões digitais, que são elos entre a produção cibercultural e as TIC, a batalha é também crucial. Na tradicional cultura empresarial das TIC, firmas competem para emplacar "sua" tecnologia como padrão, para poderem entrar no clube das que coletam pedágio patentário se o "seu padrão" tiver sucesso. Mas, no universo da Internet, firmas competem para contribuir com padrões abertos e desimpedidos, que se tornam base para novas atividades econômicas e ciberculturais se tiverem sucesso. Não há dúvida sobre o que funciona melhor no ciberespaço. Padrões livres, abertos e desimpedidos como o SMTP (correio eletrônico), TCP/IP (base de tráfego e roteamento internet), HTTP (world wide web) são ordens de grandeza mais bem sucedidos -- em termos de criação de novos mercados e tecnologias -- do que mesmo os mais bem sucedidos padrões fechados por patentes, como o MP3 e o GSM.

Assim, uma das linhas que dividem os dois lados nessa guerra é a postura sobre padrões digitais. Os reacionários vêem esses padrões como ferramentas para *controlar* mercados, e os progressistas os vêem como ferramentas para *criar* mercados. E em nenhuma outra área isso fica mais evidente do que na padronização de documentos eletrônicos. A ISO (International Standards Organization) tem um padrão de formato para documentos eletrônicos: ODF (Open Document Format), ISO/IEC 26300:2006. Como todo padrão que se preze, o ODF é criado por consenso, e amplamente implementado. Vários fornecedores estão descartando seus formatos proprietários, mudando a forma de operar dos seus produtos para o ODF. O Lotus Notes da IBM mudará para ODF na sua próxima versão. Quase todos os fornecedores de softwares de escritório já o fizeram, com exceção de um: Microsoft Office.

### **III Fim**

#### **Desafio à hegemonia**

A Microsoft vê o padrão ODF como um desafio direto à sua hegemonia. A dependência de clientes com acervos digitais armazenados em formatos fechados por restrições proprietárias tem sido, afinal, sua galinha de ovos de ouro. A resposta? Forçar para obter seu próprio padrão ISO, o "Office Open XML" como é chamado. Um formato também em XML (linguagem aberta de codificação de formatos), mas um padrão de um único fornecedor e cercado por patentes e segredos, como qualquer velho padrão proprietário. Uma coisa é ouvir a Microsoft argumentar que dois padrões dão ao consumidor mais escolha do que um. Outra coisa bem diferente é observar como ela está fazendo para a ISO, e os National Boards que votarão na sua proposta no comitê JTC 1 (como a ABNT do Brasil),

aceitarem o OOXML.

A ISO, e a ABNT no Brasil, como qualquer organismo de padronização dependem de boa vontade e de ética. Eles nunca tiveram que lidar com tentativas de tomada de controle, até agora. A Microsoft lançou uma agressiva campanha para encher os comitês relevantes com seus amigos, e sabotar o delicado processo de discussões e revisões para que o OOXML emplaque como padrão ISO. Extensas críticas à inadequação do OOXML como padrão de interoperabilidade [7] foram descartados sumariamente como "sem mérito". A necessidade normativa de plena justificativa para aprovação de padrões superpostos -- certamente o caso com o padrão ISO 26300:2006 (ODF) -- foi solenemente ignorada [8]. Artimanhas essas que despertam raríssima atenção da mídia [9].

Se, apesar das comunidades interessadas em padrões de fato livres e abertos estarem reagindo, a Microsoft vencer a batalha para emplacar o OOXML como padrão ISO, e por extensão ABNT, qual poderá ser o estrago? O estrago poderá ser na ISO, e por extensão na ABNT, do qual precisarão de um longo tempo para se recuperar. A imagem de uma empresa monopolista com longa ficha corrida [10] comprando e intimidando um respeitado organismo de padronização internacional, para que assinem em baixo, desvalorizaria qualquer trabalho futuro desse. A rede de contribuintes e voluntários que trabalham diligentemente em padronizações importantes se enfraquecerá, quando esses se sentirem desgastados e desanimados, e desistirem.

E sem um processo de padronização funcionando, como irá a indústria das TIC avançar? Embora nada disso tenha hoje "valor jornalístico", a interferência da Microsoft na ISO, e por extensão nos National Boards que votam seus padrões de TI, não ficará indocumentada. E o emplacamento de seu padrão proprietário travestido de aberto só irá adiar o inevitável. Haverá eventualmente um único padrão aberto para formato de documentos eletrônicos [11], ele será o ODF, e a Microsoft irá eventualmente implementá-lo, mas até lá iremos todos pagando o preço mais uma vez.

Tanto no caso das patentes de software, quanto dos padrões de formatos digitais, a Microsoft está tentando reescrever as regras em benefício próprio. Em ambos os casos, como em muitos outros, ela eventualmente fracassará mas até lá desperdiçará enormes quantidades de tempo e dinheiro alheios, na tentativa de manter sua hegemonia. Como no balão de ensaio da sua atual estratégia contra o Software Livre, através de uma empresa laranja, a SCO: um bilionário ataque jurídico kamikaze contra ex-parceiros (IBM e Novell) e contra dois de seus ex-clientes corporativos (Chrysler e Autozone), com base em lunáticas interpretações da jurisprudência do direito autoral e do direito contratual dos EUA, para fazer decolar um negócio mafioso de extorsão a usuários de GNU/Linux [12].

## **Abraços de urso**

Como a SCO não conseguiu inaugurar esse novo negócio, com sua tal "licença SCOsource" pelo uso de inominada "propriedade intelectual" no Linux, restou à Microsoft partir para acordos do tipo que firmou com a Novell em novembro de 2006, e com a Xandros em junho de 2007. E também na retaguarda, para alimentar a indústria de patentes, onde também seriam úteis parceiros menos visados, para proteger sua imagem, para atenuar o risco direto e aumentar o risco de dano colateral em contra-ataques na esfera jurídica.

Em abril de 2007, por exemplo, a Microsoft Research firmou, com o apoio da SBC (Sociedade Brasileira de Computação), parceria com a FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa de São Paulo) para a criação de um instituto de pesquisa [13]. Meio-a-meio com o dinheiro dos contribuintes paulistas, a Microsoft vai escolher quais inovações geradas por esse instituto serão incorporadas em seus "produtos". Dentre os quais seu portfolio de patentes propriamente dito. Quem iria retaliar, nos tribunais do primeiro mundo, contra uma "ponte de PI erguida" com patentes concedidas a um instituto público de pesquisa de um país em desenvolvimento? Empresas que ganham com Software Livre, e lutam por proteger suas fontes, ficariam mal na foto.

Em entrevista à revista "Pesquisa", Cláudia Medeiros, presidente da SBC, perguntada sobre o papel da SBC na formação de políticas públicas para pesquisa em TIC no Brasil, cuja influência na parceria Microsoft-FAPESP é ali louvada, afirmou que lhe "agrada saber que os desafios elaborados por pesquisadores brasileiros estão sendo utilizados nos Estados Unidos também". E que um dos méritos de tal iniciativa é mostrar que parceria desse tipo "não é feio". Segundo ela, muito pesquisador no Brasil tem ainda a "visão de que fazer acordos com multinacionais ou com empresas é feio, que o dinheiro do governo é limpo e e que o dinheiro de empresas é impuro". Uma visão "um tanto antiga e pouco realista." [14] Quanto a botar todas as empresas no mesmo saco, seria uma visão o quê? Antiquíssima, a da cor do dinheiro?

O fundamentalismo neoliberal é só uma doutrina, não a realidade. Realista é a visão de que essa doutrina já passou por seu apogeu, e dali só tem a cair. Realista é a visão do maior monopólio de TI do planeta como algo poderoso e brutal, capaz de detectar fraqueza à distância e incapaz de largar presa capturada. Dotado de instinto caçador, e paciência. Realista é a visão de que a Microsoft só deixará de ser ameaça quando entender que para ter um futuro precisa largar o passado. Só aí poderemos nos concentrar nos trolls, advogados e burocratas que continuarão sendo ameaça. Mas enquanto ela não entender, que sua atual estratégia ameaça a si mesma e à sociedade, será como uma espada na garganta da indústria de TI. "Big brother" não é, como insinua a presidente da SBC na citada entrevis-

ta, realidade inescapável; é o poder que o coletivo concede a esse tipo de espada [29].

Os sistemas operacionais da Microsoft controlam hoje mais de 90% de PCs, e esses, quando conectados à internet, cada vez mais são dominados, de maneira imperceptível (p.ex., computadores zumbis [15]), por quadrilhas organizadas. Legais ou não. Muitas das vulnerabilidades digitais, propositas ou não, que levam à escalada desta situação, e de sua exploração abusiva ou criminoso, decorrem da estratégia de se confundir a segurança do negócio do fornecedor do sistema com a segurança digital do usuário. Enquanto confundidos assistem, quase sincronizadamente e quase sem debate, encaminhamento e aprovação de projetos de lei sobre "crimes cibernéticos" com desequilíbrios e excrescências semelhantes e ao estilo da "PI forte", em várias legislaturas e sob pressão de fortes lobbies.

### **Escalada Radicalizante**

Assim foi em março de 2007, na Tailândia, com a primeira lei promulgada pela ditadura militar que ali se instalou em 2006 [16]. E no Senado Brasileiro, onde uma tramita de maneira assaz curiosa [17]. E no Congresso dos EUA, sob pressão de um suspeito procurador geral [18]. E no Parlamento Europeu, aprovada em 25 de abril de 2007, com o nome de IP Criminal Measures Directive, por 374 a favor e 278 contra com 17 abstenções [19]. Seguido da Alemanha, um mês depois [20], e do Zimbábue, não faz cinco dias [21]. Sob pretexto de combate ao crime organizado e ao terrorismo, essas leis ameaçam criminalizar usuários e incriminar provedores de acesso, até por conduta culposa como na proposta em trâmite no Brasil, sem intenção ou de efeitos desconhecidos, como quando o computador usado entra inadvertidamente na cadeia de propagação de um programa malicioso [22]. Dessas leis, a liberdade para zelar da privacidade é a primeira vítima, mas não a única.

O jornalista Flávio Aguiar nos lembra que a lógica da concentração econômica requer a subordinação absoluta da Democracia aos impulsos irracionais dos mercados [23]. Aceitar essa subordinação como fatalidade é submeter-se a uma ideologia de dominação. Fantasiada de "ordem natural", movida a crenças que se sustentam na demonização do Outro, no caso em tela, de quem busca defender liberdades civis na era da Informação. Em particular, de quem defende essas liberdades na sua mais pós-moderna expressão, de acesso ao conhecimento para criar colaborativamente, e que passa a ser tratado, pelo elitismo autoritário, como criminoso em potencial, invertendo o princípio jurídico da não presunção de culpa, rumo a uma nova era de caça às bruxas.

O poder econômico segue concentrando controle em corporações globais, infiltrando-o no Estado para constituir o que o filósofo e cientista político Norberto Bobbio chama de "governo subterrâneo" (*sottogoverno*) [24], e que o economista Luiz Gonzaga Belluzzo classifica como uma das dimen-

sões invisíveis do poder [25]. Esse poder subterrâneo influi no processo eleitoral, na propagação desimpedida da corrupção, e no controle manipulativo da informação e da opinião. Ainda segundo Belluzzo, "as corporações encarregadas de vigiar e punir são tentadas a usar o monopólio (i)legítimo da força para a consecução de objetivos particulares. Para tanto, são compelidas a atropelar e estropear, entre outras conquistas da dita civilização, as exigências do Estado de Direito. Os agentes do Estado, incumbidos de garantir a ordem jurídica, transformam assim a sua violação numa arma de opressão e de controle de aspirações dos cidadãos".

Trata-se de um padrão que pode estar se repetindo na História. Ao estudar o avanço do fascismo nos anos 20 e 30, o filósofo Karl Polanyi concluiu que não se tratava de uma patologia ou conspiração irracional de classes ou grupos, mas de forças surgidas de dentro do capitalismo [26]. A conclusão semelhante também chega Franz Neumann, no seu livro "Behemoth", ao analisar as origens política, social e jurídica do nazismo. Segundo a socióloga Walquíria Rego, da Unicamp, "Neumann investigou detalhadamente as práticas judiciais absolutamente parciais, que mal conseguem ocultar seu posicionamento em favor dos grandes interesses industriais e financeiros da Alemanha de então. Sua forma mais recorrente de atuação consistiu na criminalização dos movimentos de trabalhadores, processando e condenando sem cessar seus líderes e simpatizantes, afora outras arbitrariedades."

"A direita alemã empregou a arma judicial cada vez com maior intensidade, e a investida anti-democrática não ficou nisso. Incidiu fortemente no pensamento jurídico teórico alemão. Ao longo desse processo, os juízes tiveram seu poder aumentado às expensas do Parlamento. A justiça política, na visão de Neumann, 'constituiu a página mais sombria da República de Weimar.'" [27] Com a reorganização política da sociedade que se informatiza, a lógica do poder exige, paralelamente, uma reconfiguração política e do pensar nos meios de comunicação, extensiva à sua infraestrutura (TIC). Se, hoje, a anomalia funcional no Estado que gestou o nazi-fascismo volta a ocorrer, segundo a socióloga, "com intensidade assustadora", o que esperar, no Século XXI, da sociedade que assim vai-se construindo, sob a égide da república messiânica proposta no PNAC (Project New American Century) [28], em cuja esfera de influência gravitamos? Respostas dependem do valor que se dê ao legado cultural da liberdade humana, oposta à liberdade do capital. Este artigo é um convite à reflexão, em busca delas.

---

## **Bibliografia**

[0]- Free Software Foundation, <http://www.fsf.org>

[1]- Pieter Hintjens, "Yes, Microsoft is the threat" <http://www.digitalmajority.org/forum/t-10689/yes-microsoft-is-the-threat>

[2]- Mark Shuttleworth, "Microsoft is not the problem" <http://www.markshuttleworth.com/archives/118>)

[3]- Lawrence Lessig, "The EU fight against yuck ePatents" <http://www.lessig.org/blog/archives/001447.shtml>

[4]- Linux Watch, "Microsoft, Xandros sign patent deal" <http://www.linux-watch.com/news/NS9611526832.html>

[5]- [http://www.wto.org/english/res\\_e/booksp\\_e/anrep\\_e/wtr06-1a\\_e.pdf](http://www.wto.org/english/res_e/booksp_e/anrep_e/wtr06-1a_e.pdf)

[6]- <http://www.ethipat.org/>

[7]- Grokdoc, "OOXML Objections", [http://www.grokdoc.net/index.php/EOOXML\\_objections](http://www.grokdoc.net/index.php/EOOXML_objections)

[8]- Ron Weir, "Hemidemisemiquavers", <http://www.robweir.com/blog/labels/OOXML.html>

[9]- Sam Hiser, Financial Times, "Standards pushback in a Nutshell", [http://fussnotes.typepad.com/plexnex/2007/02/standards\\_pushb.html](http://fussnotes.typepad.com/plexnex/2007/02/standards_pushb.html)

[10]- Groklaw, "Microsoft litigation", <http://www.groklaw.net/staticpages/index.php?page=2005010107100653>

[11]- Sam Hiser, "Achieving Openness", [http://fussnotes.typepad.com/Achieving\\_Openness\\_1point0.html](http://fussnotes.typepad.com/Achieving_Openness_1point0.html)

[12]- Groklaw, "SCO", <http://www.groklaw.net/staticpages/index.php?page=20061212211835541>

[13]- Agencia FAPESP, "FAPESP e Microsoft Research criam instituto de pesquisa" [http://www.agencia.fapesp.br/boletim\\_dentro.php?data%5Bid\\_materia\\_boletim%5D=6982](http://www.agencia.fapesp.br/boletim_dentro.php?data%5Bid_materia_boletim%5D=6982)

[14]- Fabricio Marques e Maurice Moura, "Cláudia Bauzer Medeiros - Visões do Futuro da Computação" Revista Pesquisa FAPESP n. 135, maio 2007, pp. 11 a 15.

- [15]- "Computadores zumbis já somam seis milhões",  
<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL13089-6174,00.html>
- [16]- Freedom Against Censorship Thailand, <http://facthai.wordpress.com/2007/03/08/cybercrime-bill-15-11-06-eng/>
- [17]- Safernet, Observatório Legislativo, <http://www.denunciar.org.br/twiki/bin/view/SaferNet/ObservatorioLegislativo>
- [18]- Declan McCullagh, CNet News, "Gonzales proposes new crime: 'Attempted' copyright infringement", [http://news.com.com/8301-10784\\_3-9719339-7.html](http://news.com.com/8301-10784_3-9719339-7.html)
- [19]- FFII, "European Parliament Criminalises Businesses, Consumers, Innovators", [http://press.ffi-i.org/Press\\_releases/European\\_Parliament\\_Criminalises\\_Businesses%2C\\_Consumers%2C\\_Innovators](http://press.ffi-i.org/Press_releases/European_Parliament_Criminalises_Businesses%2C_Consumers%2C_Innovators)
- [20]- Nate Anderson, Ars Technica "Germany adopts 'anti-hacker' law; critics say it breeds insecurity"  
<http://arstechnica.com/news.ars/post/20070528-germany-adopts-anti-hacker-law-critics-say-it-breeds-insecurity.html>
- [21]- BBC, "Zimbabwe passes net bugging law", <http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/africa/6752815.stm>
- [22]- CTS/FGV, "O Projeto de Lei do Senador Eduardo Azeredo e seus custos para o Brasil",  
<http://a2kbrasil.org.br/O-Projeto-de-Lei-do-Senador>
- [23]- Aguiar, F., Carta Maior. "Quem ganhou, quem quer ganhar", [http://agenciacartamaior.uol.-com.br/templates/colunaMostrar.cfm?coluna\\_id=3387](http://agenciacartamaior.uol.-com.br/templates/colunaMostrar.cfm?coluna_id=3387)
- [24]- Anthony Chase, "Subterranean Government, Underground Film",  
<http://tarlton.law.utexas.edu/lpop/etext/okla/chase22.htm>
- [25]- Belluzo, Luiz G. "O indivíduo-cidadão", Carta Capital n. 449, 20 de junho de 2007, p. 29
- [26]- Karl Polanyi, "The essence of fascism",  
[http://www.voiceoftheturtle.org/library/essence\\_of\\_fascism.php](http://www.voiceoftheturtle.org/library/essence_of_fascism.php)

[27]- Rêgo, W.: "Política da Justiça e Democracia", Carta Capital n. 418, 8 novembro 2006, p. 19

[28]- Project New American Century, <http://www.whitehouse.gov/nsc/nss.pdf>

[29]- Paul Levy, "The war on consciousness", <http://www.awakeninthedream.com/warconsc.html>

---

### **Autor**

\* Pedro Antônio Dourado de Rezende é matemático, professor de Ciência da Computação na Universidade de Brasília (UnB), Coordenador do Programa de Extensão em Criptografia e Segurança Computacional da UnB, ex-representante da sociedade civil no Comitê Gestor da Infra-estrutura de Chaves Públicas brasileira (ICP-BR), conselheiro do Instituto Brasileiro de Direito e Política de Informática e da Free Software Foundation Latin America. [www.cic.unb.br/docentes/pedro/sd.htm](http://www.cic.unb.br/docentes/pedro/sd.htm)

### **Direitos autorais:**

O autor publica este artigo sob licença Creative Commons (CC NC-ND-2.0): Livre para republicações com Atribuição, uso Não Comercial e Não Derivável. (outras republicações requerem autorização expressa) Texto da licença em:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.pt>