

Geração C e a Web: questões éticas

Generation C and Web: ethical questions

Luis Henrique RAUBER¹

Resumo

Este artigo apresenta um estudo analítico sobre a ética e a Internet, em especial sobre a Web 2.0 e a geração C. O foco recai sobre como os usuários da rede, que são da geração C, estão utilizando as possibilidades da Web 2.0 no acesso, produção e distribuição de arquivos e conteúdos. Para isso, procura-se pensar sobre ferramentas de exposição e colaboração e direitos autorais, focando a análise no caráter ético envolvido na relação de compartilhamento de arquivos e conteúdos online.

Palavras-chave: Web 2.0. Ética. Geração C. Direitos Autorais.

Abstract

This article presents an analytical study about the ethics and the Internet, particularly on the Web 2.0 and the generation C. The focus is on how network users are using the possibilities of Web 2.0 in access, production and distribution of files and content. For this reason, demand are thinking about the exposure and collaboration tools and copyright, focusing the analysis on the ethical character involved in the sharing files and content online relation.

Keywords: Web 2.0. Ethics. Generation C.

Introdução

A Internet e, conseqüentemente, a Web têm passado por constantes evoluções. Seu público já não é mais apenas usuário de uma rede praticamente estática, que aprende seu funcionamento e torna-se fiel aos seus serviços, mas sim participante, que em alguns casos, desde seu nascimento, integra uma rede repleta de dinamismo e

¹ Mestre em Inclusão Social e Acessibilidade. Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação. (Universidade Feevale). E-mail: luishenrique@feevale.br.

colaboração. Essa mudança, da Web para a Web 2.0² trouxe junto consigo novas possibilidades de acesso, produção e distribuição de arquivos e conteúdos que, dependendo de como trabalhadas, podem levantar questões éticas bastante relevantes.

Com essas possibilidades, alguns usuários, sendo de gerações específicas ou não, acabam utilizando a rede como um local livre, sem dono, onde tudo é possível e permitido e, em alguns casos, sem perceber, apropriam-se de conteúdos e arquivos, desrespeitando os diversos tipos de direito autoral que existem atualmente. Polêmicas têm sido colocadas em pauta sobre o assunto em todo o mundo³ e, incluindo o Brasil, com o Substitutivo⁴ proposto pelo Senador Eduardo Azeredo,⁵ que trata sobre crimes eletrônicos.

Desta forma, pensando no desenvolvimento da Internet e seus serviços, o presente artigo objetiva estudar ética, Web 2.0 e sua interrelação com a geração C. Para isso, adota-se uma pesquisa bibliográfica, com vistas a identificar as possíveis implicações éticas causadas pelo acesso, produção e distribuição de arquivos e conteúdos online.

Ética

Ética é uma palavra originada do termo grego *Ethos*, que tem como significado a manifestação de costume, hábito, valor. Em tradução para o latim, passou a *moralis*, que, derivada de *moris* origina a palavra moral (MARCONDES, 2007; MALTA, 2002; ALONSO, 2002). Num sentido geral ela determina as atitudes, pensamentos, formas adquiridas com o tempo (ROMANO, 2004), deixando claro o que é certo ou errado,

² Web 2.0 é um termo que descreve uma nova versão da web, ele foi criado durante uma conferência por O'Reilly e a MediaLive International. O autor diz que "Pode-se visualizar a Web 2.0 como um conjunto de princípios e práticas que interligam um verdadeiro sistema solar de sites que demonstram alguns ou todos esses princípios e que estão a distâncias variadas do centro" (O'REILLY, 2005).

³ Sergio Amadeu é Sociólogo e Doutor em Ciência Política pela Universidade de São Paulo. Em seu blog pessoal ele traz links interessantes de manifestações relacionadas a p2p e conseqüentemente direito autorais no mundo. Disponível em: <<http://samadeu.blogspot.com/2008/07/por-que-o-projeto-sobre-crimes-na.html>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

⁴ Projeto de Lei Substitutivo ao PL da Câmara nº 89, de 2003, e Projetos de Lei do Senado nº 137, de 2000, e nº 76, de 2000, todos referentes a crimes na área de informática. Disponíveis respectivamente em: <http://www.senado.gov.br/sf/atividade/Materia/detalhes.asp?p_cod_mate=63967>; <http://www.senado.gov.br/sf/atividade/Materia/detalhes.asp?p_cod_mate=44045>; <http://www.senado.gov.br/sf/atividade/Materia/detalhes.asp?p_cod_mate=43555>.

⁵ Página do Senador, disponível em:

<<http://www.senado.gov.br/web/senador/eduardoazeredo/index.asp>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

bom ou mau, permitido ou não permitido (MARCONDES, 2007; VALLS, 1986; MASIERO, 2004).

Marcondes (2007, p. 10) diz que podemos distinguir o entendimento da ética em três dimensões: a primeira como sendo um *sentido básico* ou descritivo de ética, onde se destacam costumes, hábitos e práticas de um povo; a segunda em um *sentido prescritivo* ou normativo, com preceitos que justificam valores e deveres; e a terceira, num *sentido reflexivo* ou filosófico, que traz teorias ou concepções filosóficas da ética.

Valls (1986, p. 8) exemplifica os problemas teóricos da ética em dois segmentos. Em um deles estão os problemas gerais e fundamentais (como liberdade, consciência, bem, valor, lei e outros) e no outro, compreende os específicos, de aplicação concreta, como os problemas de ética profissional, de ética política, de ética sexual, de ética matrimonial, de bioética, etc.

Como se pode perceber, para o senso comum Ética e Moral são uma só coisa (MALTA, 2002, p. 14) proveniente do temperamento e do caráter do indivíduo (NOVAES, 1992), mas mesmo com esse entendimento, uma grande quantidade de pessoas⁶ utiliza a liberdade que a Internet traz, fugindo destas questões, pois têm o livre-arbítrio de agir eticamente ou não, podendo reproduzir e distribuir arquivos ou ainda copiar conteúdos *online* com ou sem direito autoral. Frente a isso, torna-se relevante examinar a evolução da Internet, com a passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 no que diz respeito a questões éticas.

Internet e a Web

A Internet é uma grande rede global, composta por diversas redes de computadores individuais e usuários individuais, divididos por todo o mundo, possibilitando assim que usuários conectem-se mutuamente, seja a sistemas de empresas ou, de diversas formas, a usuários específicos, em tempo real, fato que caracteriza um de seus maiores atributos: a simultaneidade. A mensuração é praticamente impossível, já que não existe um computador central ou algo mais direto que a controle, tal aspecto

revela um segundo atributo fundamental da Internet: a descentralização. O que fez da Internet o que ela é hoje foi a possibilidade de todos serem emissores (e de qualquer coisa) (LEMOS, 2002a, p. 67), além disso, ela é levada a reproduzir nesse novo século o mesmo modelo do século passado, o modelo do um-para-muitos, em vez do modelo de todos-para-todos (LESSIG, 2005, p. 16).

A Internet possui algumas características, como suportar arquivos digitais em áudio, vídeo e imagem, que lembram outras mídias: o rádio, mídia impressa, TV, mas de forma mais interativa, tendo oportunidade de acesso e de alterações em tempo real. Dentre todos os seus serviços e ferramentas, o que mais se destaca é a Web, que possibilita o acesso a sites por meio de URLs⁷.

A Web, também conhecida como World Wide Web (WWW), é uma rede onde são armazenados documentos digitais e que funciona através da Internet. Criada por Tim Berners-Lee⁸ e lançada em 1991, teve a sua real expansão em todo o mundo, a partir de 1993, com o aparecimento e divulgação de browsers gráficos⁹. Sua popularização se deu justamente por oportunizar uma uniformização de documentos que, com evolução destes programas, começaram a transformar o modo de se ver as informações disponíveis, deixando-as mais agradáveis aos olhos do usuário.

Como quase tudo, a Web também evoluiu e passou de Web 1.0 ou simplesmente Web para Web 2.0. Com pouco mais de 10 anos, ela, que em sua versão 1.0 tinha como principais características a disponibilização de sites estáticos, não interativos e sem possibilidade de colaboração, foi modificando-se e, em 2004, passou à versão 2.0¹⁰. Esse *upgrade* não foi apenas de novas tecnologias e linguagens, já que a maioria delas já existia, mas, sim, de aplicações, aprimoramentos, avanços de processamento online e,

⁶ Pode-se citar matéria da Globo.com, que bem ilustra este fato, ao falar sobre a Pirataria na Espanha, que já se iguala a legalidade. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL603115-6174,00.html>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

⁷ Segundo a W3C, que desenvolve tecnologias interoperacionais (especificações, diretrizes, software e ferramentas) para levar a Web para o seu pleno potencial, a sigla URL significa Localizador Uniforme de Recursos (tradução livre de *Uniform Resource Locator*), referindo-se ao endereço eletrônico da Web. Disponível em: <http://www.w3.org/Addressing/URL/URL_TOC.html>. Acesso em: 20 ago. 2015.

⁸ Tim Berners-Lee, lançou a Web (1.0) em 1991. Página pessoal disponível em: <<http://www.w3.org/People/Berners-Lee/>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

⁹ Browsers gráficos são os programas que possibilitam ver os dados e programação da Internet, em forma de imagens e estrutura gráfica. Como exemplo pode-se citar o Firefox e o Internet Explorer.

¹⁰ A Web 2.0 surgiu em decorrência de desenvolvimentos gradativos. O termo foi criado por Dale Dougherty, vice-presidente da O'Reilly, em outubro de 2004 (O'REILLY, 2005).

principalmente, de novos pontos de vista e possibilidades que a rede trouxe (e ainda traz) para o mercado.¹¹

A Web 2.0 é uma rede que apresenta novas possibilidades ao usuário. Na Web 1.0 a opção de edição e colaboração recaía apenas sobre o desenvolvedor, o proprietário do site; o internauta podia apenas ler e navegar pelos links, com poucas opções de sites e de conteúdo. Já na Web 2.0, o usuário pode interagir em vários níveis, visto que ela permite ampla participação e modificação de conteúdo do ambiente em tempo real (STEUER apud PRIMO, 1999).

Esta nova identidade da rede tem como foco o coletivo, onde o conteúdo é gerado pelo usuário, que se torna autor, colaborando em aplicações que se assemelham mais com o *desktop* do que com a Web (TRINDADE; REIS, 2005). Estes usuários, agora juntos, tornam-se membros de um grupo e devem unir-se em torno de uma tarefa comum, buscando compartilhar seus conhecimentos e esforçando-se, colaborativamente e/ou cooperativamente, no sentido de atingir coletivamente as metas estabelecidas (AXT; MARTINS, 2004).

Segundo Terra (2008), a Web 2.0 se diferencia da Web 1.0 pelo seu dinamismo em relação à aparência estática desta última, o que acabava restringindo a participação do internauta seja na interface, seja nos conteúdos apresentados. Entre as principais características da Web 2.0 pode-se destacar a Web como plataforma¹² e a opção de compartilhamento e cooperação.

A evolução da rede pode ser percebida diretamente ao visualizar-se o papel do usuário nesse contexto. Antes ele acessava, agora ele colabora, interage, sendo único, visível e colocando um pouco de si em cada uma das aplicações que se relaciona. Modificações claras, que trazem a tona outra questão: quem está acessando, produzindo e distribuindo tudo isso?

¹¹ Pode-se destacar o Comércio Eletrônico, a publicidade online, as opções de acesso a e-bank, ensino à distância, etc;

¹² Primo explica plataforma, referindo-se a mesma como uma característica principal da Web 2.0, dizendo que ela viabiliza funções online que antes só poderiam ser conduzidas por programas instalados em um computador (PRIMO; RECUERO, 2006; PRIMO, 2007) isto é, a Web 2.0 passa a ser uma extensão do desktop, ou melhor, sua recriação online.

Feitas as considerações sobre a evolução da Internet até a Web 2.0¹³, vale que se esclareça o papel da Geração C neste contexto.

Geração C na Web 2.0

Com as modificações ocorridas no meio tecnológico nos últimos anos, em especial na Internet, o acesso a Web potencializou-se. O uso de novas opções e suportes para o acesso a grande rede cresceram e agora já é possível conectar *desktop*, *notebook*, *netbooks*, *ultrabooks*, *smartphone*, celular etc, através de diferentes tipos de conexões¹⁴.

Todos que possuem condições de adquirir o hardware, arcar com os custos destas conexões, pagar por acesso ou simplesmente valer-se da rede em qualquer local público podem utilizá-la. Porém, o que está modificando a sociedade no que tange à produção, armazenamento e distribuição de conteúdos na Web não é isoladamente a tecnologia, mas, sim, os usuários, que estão trazendo à rede novas perspectivas e potencialidades.

A Geração C é uma geração de pessoas conectadas, que desde que nasceram tem contato com a Web¹⁵ e suas ferramentas de exposição¹⁶ são os seus novos diários e álbuns de fotografias, tendo a opção de criar, re-criar, editar e discutir os temas propostos, permitindo que os interagentes estejam inseridos em um processo único e cíclico, envoltos numa essência de interação (BERINSTEIN, 2006; LIMA, 2015). Essa geração vive um fenômeno que captura a avalanche de consumidor gerando conteúdo que é construído na Web, adicionando tera-peta bytes de novos textos, imagens, áudios e vídeos em bases avançadas¹⁷.

Essa explosão de conteúdo e participação é sinônimo de geração C e de Web 2.0, onde trocas de conteúdo em vários formatos são a todo momento capturadas,

¹³ Destaca-se que já é bastante utilizado o termo web 3.0, que refere-se a uma nova onda da web, uma web semântica, que tem como princípio a organização dos conteúdos, dando um certo entendimento dos dados e palavras, pelas máquinas.

¹⁴ Conexões por linha telefônica discada, ADSL, 3G, 4G, GPRS, EDGE, Wi-Fi, WI-MAX e outras.

¹⁵ Em matéria da Revista Info pode-se obter mais informações sobre a geração C. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/aberto/infonews/092006/01092006-18.shl>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

¹⁶ O termo ferramentas de exposição é utilizado em referência aos blogs, fotologs e comunidades virtuais, como orkut, facebook, my space e you tube, que são potenciais expositores de pessoas.

registradas e transmitidas, seja pelo celular, blogs, microblogs¹⁸, fotologs ou comunidades virtuais¹⁹, enviando texto, imagens estáticas, áudio ou vídeo²⁰. O que importa é que qualquer um pode compartilhar suas impressões e idéias em vários suportes e formatos. Quanto às dinâmicas resultantes disso, a citação que segue é esclarecedora:

A Geração do Conteúdo é também a Geração da Complexidade ó históricos modos de comunicação tornam-se fatores de formas em rede complexa de multi-tarefa, comportamento simultâneo. Jornais, malas diretas, revistas, televisão, TV a cabo, rádio ó estes convergem e contribuem com discussões na tomada de decisão em graus variados e sobreposta ao lado e ao mesmo tempo com o boca a boca, e-mail, e outras formas de publicidade online (THE MEDIA CENTER)²¹.

Os internautas da Geração C têm múltiplas habilidades, se destacam no uso de ferramentas e interferem no desenvolvimento da sociedade digital, ampliando horizontes, sendo importante destacar que õqualquer um mesmo com uma pequena quantia de talento criativo pode (e provavelmente vai) ser parte desta não tão exclusiva tendência²², mas que, provavelmente, mesmo assim, trarão novos avanços.

Neste sentido, percebemos que ocorre o que Castells (1999, p. 8) afirmou: õa Internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala globalö e, ainda potencializa com a Web 2.0, a colaboração e a visibilidade em ferramentas de exposição.

¹⁷ Tradução do autor para: *õphenomenon captures the an avalanche of consumer generated 'content' that is building on the Web, adding tera-peta bytes of new text, images, audio and video on an ongoing basisö*. Disponível em: <http://trendwatching.com/trends/GENERATION_C.htm>. Acesso em: 20 ago. 2015.

¹⁸ Os chamados microblogs são novas formas de comunicação, onde os usuários podem descrever o que quiserem em postagens curtas, de até 140 caracteres, como mensagens SMS, seja por mensagens instantâneas, celulares, e-mail ou a Web.

¹⁹ Segundo Recuero (2001), Comunidade Virtual seria o termo utilizado para os agrupamentos humanos que surgem no ciberespaço, através da comunicação mediada pelas redes de computadores (CMC).

²⁰ Dependendo do suporte, são empregadas diferentes tecnologias no envio de diferentes arquivos. Como exemplo pode-se citar mensagens SMS (Short Messaging Service), onde envia-se somente texto e MMS (Multimedia Messaging Service) onde o conteúdo encaminhado é multimídia.

²¹ Tradução do autor para: *õThe Content Generation is also The Complex Generation - historic modes of communication become form factors in complex networks of multi-tasking, simultaneous behavior. Newspapers, direct mail, magazines, television, cable, radio - these converge and contribute to discourse and decision-making in varying and overlapping degrees alongside and simultaneous with word of mouth, email, online advertising and other formsö*. Disponível em:

<http://www.mediacenter.org/pages/mc/research/meet_generation_c/>. Acesso em: 20 ago. 2015.

²² Tradução do autor para: *õanyone with even a tiny amount of creative talent can (and probably will) be part of this not-so-exclusive trendö*. Disponível em:

Relacionado às ferramentas de exposição, Lemos (2002b) afirma que não se está mais sozinho (na rede) já que olhos estranhos estão à espreita, usando, por exemplo, *webcams* e, nesse caso, os desconhecidos acabam fazendo parte do cotidiano e são convidados a invadir nossas vidas e ainda comentar fotos e fatos. Pertinente a esta expansão de contatos de nossa sociedade, a revista *Time*²³ mostra na matéria *Personalidade Time do ano: Você*²⁴, que a personalidade de 2006 são todas as pessoas (internautas). Assim, deve-se compreender este fenômeno mundial para além do problema do excesso ou para além do mero narcisismo, mas, sim, como uma nova possibilidade, uma nova forma de relação social trazida à tona pelas tecnologias digitais (LEMOS, 2003, p. 18).

O que caracteriza estes tipos de ferramentas de exposição como ferramentas de colaboração online é a possibilidade que os leitores têm de inserir comentários, e conseqüentemente *links*, nestes espaços (Aquino, 2006, online), participando assim da construção coletiva dos seus conteúdos. Ainda em relação a estes temas, Fábila Juliasz²⁵, diz que "Comunidades e Blogs são categorias que respondem por uma parcela crescente do uso da rede, principalmente entre os jovens"²⁶.

Atualmente, com a utilização de *webcams*, microfones e imagens, os contatos ficaram mais próximos e, em algumas situações, o offline não tem como ser totalmente omitido. Ressalta-se ainda que, com a utilização de imagens, as pessoas passaram a ser mais exigentes, não aceitando por muito tempo que um indivíduo permaneça anônimo, sem apresentar sua imagem, foto, fotolog, blog ou alguma forma de "identidade virtual"²⁷.

A partir de todo esse envolvimento online, com dezenas de aplicações e possibilidades de contato a dados e informações surge um questionamento: diante de tanto conteúdo na rede, como a geração C se comporta no acesso, produção e

<http://trendwatching.com/trends/GENERATION_C.htm>. Acesso em: 20 ago. 2015.

²³ Disponível em: <<http://www.time.com/>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

²⁴ Tradução do autor para: "Time's Person of the Year: You". Disponível em:

<<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

²⁵ CEO do IBOPE/NetRatings e diretora de negócios do IBOPE Media Information.

²⁶ Abranet é Associação Brasileira de Provedores Internet. Disponível em: <http://www.site.abranet.org.br/_gravar/2006/05/22/1/internetnobrasil.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2015.

²⁷ A expressão "identidade virtual" usada por este autor, refere-se a como o usuário mostra-se online. Seja criando uma identidade fictícia perante essa nova tecnologia ou, mostrando-se como ele realmente é (com algumas variações) (Rauber, 2004).

distribuição de arquivos e conteúdos? Este comportamento confronta a ética na Web? Até que ponto?

Ética na Web

Como já mencionado anteriormente, num sentido geral a ética determina as atitudes, pensamentos, formas adquiridas com o tempo (ROMANO, 2004), deixando claro o que é certo ou errado, bom ou mau, permitido ou não permitido (MARCONDES, 2007; VALLS, 1986; MASIERO, 2004) e é neste sentido que se aborda a atitude ética do usuário na Web.

Com a emergência da cibercultura,²⁸ evidencia-se a percepção de que o ciberespaço²⁹ é um local onde, particularmente, existe uma dificuldade de se controlar o acesso e as trocas de conteúdos e arquivos. Resultado disso é que ãoã [se] distingue a distribuição de material, seja ele protegido por direitos autorais ou nãoã (LESSIG, p. 41, 2005).

Direitos autorais õãõ um conjunto de direitos morais e patrimoniais sobre as criações do espírito, expressas por quaisquer meios ou fixadas em quaisquer suportes, tangíveis ou intangíveis, que se concede aos criadores de obras intelectuais e compreende os direitos de autor e os que lhe são conexosã³⁰. O direito autoral õobjetiva, fundamentalmente, regulamentar as relações jurídicas que podem ocorrer entre o autor e uma obra intelectual e outras pessoas interessadas em tirar proveito delaã (MANSO, 1992, 20).

Como opções de direito autoral pode-se destacar *copyright*, que é baseado no *Common Law*, que protege à cópia ou reprodução de uma obra, um direito abstrato de propriedade (Lessig, 2002, p. 100). Já o *copylef*, usa a mesma legislação de proteção dos direitos autorais, mas õcom o objetivo de retirar barreiras à utilização, difusão e

²⁸ Cibercultura especifica o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LEVY, 1999).

²⁹ Segundo a UNESCO, õõ ciberespaço é um novo ambiente humano e tecnológico de expressão, informação e transações econômicasã. Tradução do autor para: õCyberspace is a new human and technological environment of expression, information and economic transactionsã. Disponível em: <http://www.unesco.org/cybersociety/cyberspace_spec.htm>. Acesso em: 20 ago. 2015.

³⁰ Ministério da Cultura. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/categoria/politicas/direitos-autorais-politicas/>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

modificação de uma obra criativa³¹. O Creative Commons, que é um conjunto de licenças padronizadas que permite compartilhar criações com outros e utilizar arquivos ou conteúdo *online* que estejam marcados com essa licença³².

A aparente liberdade na Web é clara, pode-se acessar, produzir e distribuir arquivos à vontade, pois os dados e informações estão disponíveis e, como a tecnologia é neutra, nem boa, nem má, o importante é o *uso*, esta uma questão de *bom* ou de *mau*, por isso tem valor o uso responsável (MALTA, 2002, p. 166), onde quem escolhe o seu lado é o usuário. Quanto a isso, Lemos (2004) destaca que:

Como meio, a Internet problematiza a forma midiática massiva de divulgação cultural. Ela é o foco de irradiação de informação, conhecimento e troca de mensagens entre pessoas ao redor do mundo, abrindo o pólo da emissão. Com a cibercultura, trata-se efetivamente da emergência de uma liberação do pólo da emissão (a emissão no ciberespaço não é controlada centralmente; todos podem emitir), e é essa liberação que, em nossa hipótese, vai marcar a cultura da rede contemporânea em suas mais diversas manifestações: *chats*, 'orkut', jogos *online*, *fotologs*, *weblogs*, *wikipédia*, *peer to peer* para troca de músicas, filmes, fotos, textos, *software* livre (GNU-Linux) (LEMOS, 2004).

No entanto, essas manifestações, muitas vezes, são acompanhadas, além de apropriações diversas, da cultura do remix, que é a peça central do processo criativo contemporâneo (LESSIG, 2005, p. 17) e que consiste basicamente de utilizar algo, conteúdo, imagem, vídeo ou áudio como base para produzir algo. O cruel é que existe um problema com essa nova cultura [a do remix]: ela é ilegal (ibidem, p. 17) e está se aproximando do ponto de ser gravemente punida.

Sabendo que a criatividade tem valor, é necessário crédito. Quando alguém inspira ou cria a partir do trabalho criativo de outros, estou pegando deles algo de valor [...], devo ter a sua permissão. Pegar algo de valor de alguém sem permissão é errado. É uma forma de pirataria (ibidem, p. 42).

É importante perceber que cada produção artística, obra ou artefato cultural, produzida na Internet ou não, tem dono e não é permitido utilizar a mesma para

³¹ Revista Continente Multicultural. Março, 2008. Disponível em: <<http://www.continentemulticultural.com.br/revista087/materia.asp?m=Capa&s=1>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

³² Disponível em: <<http://creativecommons.org/>> ou <<http://www.creativecommons.org.br/>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

qualquer finalidade, pois seria uma violação de direitos autorais e a lei diz que você não pode pegar minha idéia ou minha forma de expressão sem a minha permissão: a lei transforma o intangível em propriedade (ibidem, p. 101). Ainda nas palavras de Lessig cabe destacar que

você poderia escrever uma dissertação sobre as inconsistências nos discursos dos políticos que você mais ama odiar, ou você poderia fazer um curta-metragem exibindo afirmações contraditórias destas mesmas pessoas. Você poderia escrever um poema para expressar seu amor por alguém, ou você poderia fazer uma colagem musical com suas músicas favoritas e disponibilizá-la na Internet (LESSIG, 2005, p. 190).

Segundo comentários na blogosfera³³ o que o projeto do Senador Azeredo quer é acabar com a opção de uso da criatividade e da liberdade de expressão. Prova disso são as manifestações onde se fala que o projeto representa uma ameaça a direitos fundamentais e traz regras que criminalizam o acesso legítimo a conteúdos digitais (LE MOS, 2005) e que por tratar do combate ao crime cibernético, em especial à pedofilia e à fraude eletrônica, o projeto restringe liberdades de cidadãos, quando abrange e tipifica questões primordiais para o desenvolvimento da Web. E é isso que o projeto realmente pretende, implantar o estado de vigilância na rede, que quer obrigar a todo provedor a bloquear o P2P³⁴, que incita o denunciamento dos provedores de acesso (SILVEIRA, 2015), tirando as principais características da Web, a liberdade de expressão, uso da criatividade e opções de colaboração, etc.

O que se quer pensar é o que essa utilização indevida tão comentada pode trazer de mal à rede. Primeiro, deve-se pensar que ela acontece em diferentes circunstâncias, sendo que a que cabe salientar-se neste contexto é a relacionada à geração C, que em

³³ Refere-se a comunidade de usuários de blogs da Internet. Comentários sobre o tema pode ser vistos nos blogs de:

André Lemos, disponível em: <<http://andrelemos.info/>>;

Adriana Amaral, disponível em: <<http://www.palavrasecoisas.blogspot.com/>>;

Fernanda Bruno, disponível em: <<http://dispositivodevisibilidade.blogspot.com/>>;

Henrique Antoun, disponível em: <<http://governabilidade.blogspot.com/>>;

Raquel Recuero, disponível em: <<http://pontomidia.com.br/raquel/>>;

Sandra Portella Montardo, disponível em: <<http://tekhne.blogspot.com/>>

Sérgio Amadeu da Silveira, disponível em: <<http://samadeu.blogspot.com/>> e dezenas de outros.

³⁴ O P2P, Peer-to-Peer (ponto a ponto) é uma rede linear, distribuída e não hierárquica. Refere-se a distribuição e compartilhamento de arquivos online. Estes não ficam armazenados em servidores, mas sim nos pcs que utilizam a rede.

muitos dos casos, como já nasce conectada, utilizando seus novos diários e álbuns de fotografias online, acostuma-se com a aparente propriedade que este suporte evidencia.

Ateatral guerra contra a pirataria, e contra a liberdade é fundamentada na liberdade que a rede traz, pois proporciona a uma eficiente distribuição de conteúdo, como por exemplo, por programas p2p(LESSIG, 2005). Para esta geração, mais ainda do que para outras, os computadores e a Web estão tão presentes em suas vidas, que sua importância é inquestionável, pois eles estão mudando nossa forma de estudar, trabalhar, divertir e comunicar (MASIERO, 2004, p. 18), ou seja, de se aprimorar, de buscar e disseminar o conhecimento. Portanto, é importante salientar que nestas ferramentas de exposição e colaboração o suporte da informação torna-se infinitamente leve, móvel, maleável, inquebrável (LÉVY, 1999, p. 102) e proporciona criações, recriações, edições e discussões, e acima de tudo o desenvolvimento da própria rede e não crimes contra direitos autorais nos termos propostos.

Considerações finais

As novas ferramentas disponíveis na Internet potencializam a exposição, visibilidade e colaboração, proporcionando que usuários tenham os mais diversos tipos de possibilidades de utilização de conteúdo e arquivos, podendo criar, re-criar, editar e discutir, além do que, nelas é possível que qualquer um utilize a criatividade em alto grau(LESSIG, 2005).

No entanto de nada adianta falar sobre ética ou questões de certo ou errado se não permitir-se a liberdade da pessoa que utiliza essas ferramentas online citadas. Ela [a pessoa] deve ter liberdade de ir e vir, de se expressar e de utilizar sua criatividade para continuar proporcionando as evoluções que tem acontecido nos últimos anos.

Quebras desse sistema, já padrão na Internet, poderiam pará-la, ou melhor (no caso pior), paracom a evolução da Internet. Seguindo o mesmo raciocínio das manifestações online contra a lei citada, a Web só existe porque seu inventor não a patenteou e o seu aprimoramento só foi possível graças à colaboração de vários desenvolvedores e usuários criativos. A essência da Web é colaborativa, cooperativa e o foco nunca foi somente o de ganhar dinheiro com a sua invenção propriamente dita, mas, sim, com suas possibilidades e serviços.

Desde a sua criação ela foi tachada de anárquica pela sociedade, uma vez que não existe uma hierarquia de quem comanda ou detém poder sobre a rede num todo. Até hoje, nas palavras de Santaella (2002, p. 53), não está muito claro como esse espaço poderá vir a ser regulamentado. Pergunta-se: em que medida isto é necessário?

Como Silveira bem diz referindo-se a Internet, ãa liberdade de criação de conteúdos alimenta, e é alimentada, pela liberdade de criação de novos formatos midiáticos, de novos programas, de novas tecnologias, de novas redes sociaisö (SILVEIRA,2015). Nada mais claro que vá de encontro ao que está afirmando-se em relação aos usos da Web e criatividade e ética, ondeãa liberdade é a base da criação do conhecimento. E ela está na base do desenvolvimento e da sobrevivência da Internetö (Ibidem).

Estão muito em pauta atualmente questões éticas relacionadas àInternet e Web 2.0, onde comenta-se sobre acesso não autorizado, direito autoral, propriedade intelectual,visibilidade, confidencialidade etc., mas esquece-se que estes debates e dúvidas surgiram justamente pela utilização de Internet, com ferramentas que possibilitam conhecimento e troca de dados e informações.

Já se falou, como citado por Lessig (2005), em pirataria no rádio, na TV, em todo tipo de mídia, uma vez que sempre há evolução e,ao passar dos anos, quando uma nova tecnologia muda o modo de distribuição de conteúdo, o tema volta a se destacar.

Neste artigo, pensou-se,propositalmente,colocar em pauta um assunto sempre tão polêmico, onde o uso de conteúdo ou arquivos é tratado como uma faceta da criminalidade. Com base neste levantamento bibliográfico percebeu-se que o Projeto deLei citadoé fundado em manipular os usuários, tirando-lhes a liberdade de evoluir juntamente com a rede. Questões para se aprimorar existem, como a disseminação de uso dos direitos autorais disponíveis, focando-se mais nos já existentes, como o *creative commons* e o *copyleft* ou outros direitos autorais menos difundidos, mas a falha que poder-se-ia destacar é, principalmente a da geração C, que não dá crédito aos autores.

Essa prática que poderia ser mais disseminada culturalmente, não focando ou dizendo que as pessoas estão se apropriando de tudo e não dando os õdireito\$ö a quem deva receber, mas, sim, dando créditos pela criatividade e é claro, quando necessário, pela produção comercial.

Deve-se criar, com a força da Internet, uma nova cultura, onde os usuários unidos poderão ter mais força, visto que projetos como o citado anteriormente fazem parte de uma ofensiva mundial da indústria de intermediação de bens culturais, que pretende tomar o poder, que ela já detém, mas não pode, descaradamente usar. É necessário que os crimes existentes na Web, como pedofilia, invasão de sites ou roubo de dados, etc. sejam punidos conforme a lei, deixando claras as demais utilizações da rede, não inibindo, assim, seu potencial colaborativo. A ética deve ser pensada no sentido de que tudo deve ser livre, desde que a autoria seja respeitada, pois isso com certeza trará benefícios a todos.

Referências

ALONSO, F.R. Requisitando os fundamentos da ética. In: COIMBRA, J.A.A. (Org.). **Fronteiras da Ética**. São Paulo: Senac, 2002.

AQUINO, Maria Clara. Um resgate histórico do hipertexto: O desvio da escrita hipertextual provocado pelo advento da Web e o retorno aos preceitos iniciais através de novos suportes. **404nOtF0und**, ano 6, v. 1, n. 55. 2006. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_55.htm>. Acesso em: 20 ago. 2015.

AXT, Margarete; MARTINS, Ademir da Rosa. EccoLogos: autoria coletiva de documentos. **Informática na educação**, Porto Alegre, v. 7, n. 2, p. 39-49, 2004. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2004/por/pdf/130-TC-D2.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

BERINSTEIN, Paula. Wikipedia and Britannica: The Kid's All Right (And So's the Old Man). **Searcher**, Medford, v. 14, i. 3, mar. 2006, p. 16-22.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. a era da informação: economia, sociedade e cultura. v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CONTINENTE MULTICULTURAL. Recife, PE: v.8, n.87, mar. 2008.

LEMOS, André. **Cultura das redes**: ciberensaios para o século XXI. Salvador: EDUFBA, 2002a.

_____. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002b.

_____. **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LEMOS, André; NOVAS, Lorena, Cibercultura e tsunamis: tecnologias de comunicação móvel, blogs e mobilização social. **Revista da FAMECOS**, n. 26, Porto Alegre, EDIPUCRS, 2005.

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre**: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade. São Paulo: Trama, 2005.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34 LTDA, 1999.

LIMA, Vanessa Wendhausen. **Canais de interação na Wikipedia**. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/lima-vanessa-canais-interacao-wikipedia.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

MALTA, Maria Lúcia Levy. **Direito da tecnologia da informação**. Campinas, SP: Edicamp, 2002.

MANSO, Eduardo J. Vieira. **O que é direito autoral**. 2. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 1992.

MARCONDES, Danilo. **Textos Básicos de Ética**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

MASIERO, Paulo César. **Ética em computação**. São Paulo, SP: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

NOVAES, Adauto. **Ética**. São Paulo: Cia das letras, 1992.

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software**. 2005. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-isweb-20.html>>. Acesso em: 20 ago. 2015

PRIMO, Alex . O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **E- Compós**, Brasília, v. 9, p. 1-21, 2007.

PRIMO, Alex ; RECUERO, Raquel da Cunha. A terceira geração da hipertextualidade: cooperação e conflito na escrita coletiva de hipertextos com links multidirecionais. **Líbero**, v. IX, p. 83-93, 2006.

RAUBER, Luis Henrique. **A rede social orkut** [Monografia de Publicidade e Propaganda]. Novo Hamburgo, RS, 2004. 101 f. Monografia (Conclusão do Curso de Comunicação Social - Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Centro Universitário Feevale, 2004.

RECUERO, Raquel. Comunidades Virtuais: Uma abordagem teórica. **Ecos Revista**, Pelotas, Julho/Dezembro 2001.

ROMANO, Roberto. Ética no Brasil. In: Danilo Santos de Miranda (Org.). **Ética e Cultura**. 1 ed. São Paulo: Perspectiva/Sesc-SP, 2004.

SANTANELLA, Lucia. A crítica das mídias na entrada do século 21. In: PRADO, José Luiz Aidar. **Crítica das práticas midiáticas**: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker, 2002.

TERRA, Carolina Frazon. **Blogs corporativos**. Modismo ou tendência? São Paulo: Difusão, 2008.

THE MEDIA CENTER. Disponível em: <<http://www.mediacenter.org/>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

TRENDWATCHING. Disponível em: <<http://www.mediacenter.org/>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

TRINDADE, Luis; REIS, Ricardo. **AJAX**: Introdução. 2005. Disponível em: <<http://pwp.net.ipl.pt/alunos.isel/24138/AJAX/IntroducaoAJAX.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

VALLS, Álvaro Montenegro. **O que é ética?** São Paulo: Brasiliense, 1986.