



Confusões reais sobre fenômenos virtuais

Renato RODRIGUES KINOCHI

A ontologia do ciberespaço: a filosofia, a lei e o futuro da propriedade intelectual

David R. Koepsell

Tradução de Priscila R. S. Pereira

Madras Editora Ltda.

São Paulo, 2005, 142 págs.

Concebido aproximadamente há duas décadas por William Gibson em seu *Neuromancer* (New York: Ace Books, 1984), o termo “ciberespaço” extrapolou os limites da literatura ficcional dita *cyberpunk*, e passou a pertencer ao vocabulário típico da cultura de massa. Originalmente, o ciberespaço consistia numa alucinação coletiva e consensual que usuários de rede de computadores futuristas vivenciariam. Não demorou muito para que o sensível avanço das tecnologias digitais aparentemente fizesse da ficção uma realidade. Em especial, começou-se a atribuir à Internet o tal estatuto de um espaço virtual onde pessoas se encontram, no qual informações são transmitidas, em uma realidade para além da realidade ordinária.

David R. Koepsell, em seu *A ontologia do ciberespaço*, pretende resgatar esse assunto das mãos da cultura de massa, para torná-lo seriamente inteligível por meio de uma análise filosófica, mais especificamente, desenvolvendo uma abrangente ontologia para fenômenos mediados por computador. Esse empreendimento se inicia com a colocação de perguntas tais como as seguintes: “O que é ciberespaço? É dimensional? Existe algo no ciberespaço? As coisas no ciberespaço são chamadas apropriadamente de objetos? Tais objetos, ou o próprio ciberespaço, são substâncias ou processos? Qual é o esquema categórico do ciberespaço?” (Koepsell, 2005, p. 23). Certamente são questões que podem suscitar um debate promissor, mas é pena que o tratamento dado a elas, ao longo do livro, várias vezes deixe a desejar. Na verdade, apesar de pretender-se um estudo sério sobre tais questões, o livro acaba adquirindo um tom de senso comum, repleto de clichês, de análises apressadas, de distinções conceituais duvidosas.

Antes de discutir os aspectos específicos, é conveniente levantar alguns pormenores biográficos do autor, pois isso fornece elementos concernentes à organização geral do livro. David R. Koepsell nasceu em 1969. É graduado em direito e pós-graduado em filosofia – a propósito, *A ontologia do ciberespaço* consiste em sua tese de doutoramento – e também trabalhou como consultor para empresas do ramo da informática. Essas três circunstâncias aparecem no plano geral de seu livro. Os capítulos iniciais são dedicados ao campo da filosofia; num segundo momento, discutem-se questões relativas às leis que regulamentam as atividades comerciais no ramo da informática; e, na parte final, pondera-se sobre as conseqüências do descompasso entre aquelas leis e as práticas comerciais que efetivamente se dão nesse meio. Com efeito, é essa última parte que apresenta uma maior consistência e utilidade; os capítulos iniciais são um “preâmbulo filosófico” que mais servem para desnortear o leitor do que para esclarecê-lo; entre esses dois momentos, desenvolve-se uma reflexão sobre leis e jurisprudência, até interessante, embora peque por ficar circunscrita ao direito norte-americano, não havendo como transportá-la diretamente para o ambiente do leitor brasileiro. Em resumo, os capítulos iniciais são manifestamente fracos do ponto de vista filosófico; na seqüência, o livro ganha algum corpo; entretanto, não toca em questões de direito que depreendem da globalização dos fenômenos mediados por computador; já nos capítulos finais, quando o autor se debruça sobre questões de fato, há sim uma utilidade que merece ser destacada. Dito isso, passemos a discutir alguns pormenores.

Certa vez, ouvi uma definição engraçada sobre o que é um filósofo analítico: é o sujeito que consegue fazer que uma palavra se transforme em dez mil. Ora, quando as dez mil palavras alcançam êxito elucidativo, temos um bom filósofo que nos *explica* o sentido da palavra analisada – explicar, por sinal, significa algo como *desdobrar* os sentidos latentes de um termo. Já o mau filósofo parece ser exímio em complicar as palavras, como que redobrando-as ainda mais, escondendo os sentidos ao invés de revelá-los.

É mais ou menos isso que acontece quando Koepsell propõe-se analisar o que é uma ontologia. Como não consegue ir positivamente muito mais adiante do que postular que “a ontologia é o estudo do ser” (p. 43), o autor procura diferenciá-la da metafísica e da epistemologia por uma espécie de estratégia negativista – isto é, mais dizendo que a ontologia nem é estritamente metafísica, nem é estritamente epistemologia. Aliás, diz que uma tal confusão entre ontologia, metafísica e epistemologia, é que dificulta a compreensão. Como exemplos de debate metafísico, Koepsell contrasta o que ele chama de idealismo e realismo. Digo “o que ele chama”, pois a forma como o faz deixa a desejar. Coloca o realismo e o idealismo como visões mutuamente excludentes, não percebendo que é bem possível ser realista e idealista ao mesmo tempo: basta considerar que as idéias são termos gerais cuja realidade é anterior às suas diversas manifestações singulares. Mais tecnicamente, a antítese do realismo não é o idealismo, mas

sim o nominalismo; e a antítese do idealismo é antes o materialismo. Koepsell toma os termos vulgarmente, e acaba fazendo com que um leitor desavisado sintá-se capaz de discernir, *erroneamente*, uma controvérsia metafísica.

Já com relação ao escopo da epistemologia, também não consegue dar outra definição mais extensa do que “o estudo do conhecimento, ou mais especificamente, o estudo do modo como podemos vir a conhecer objetos” (p. 35). Nesse ínterim, traz à baila citações de A. J. Ayer e W. V. Quine que, supostamente, fariam que a ontologia pudesse tornar-se livre dos pressupostos de uma epistemologia cuja origem encontrar-se-ia na metafísica de Platão. Se o leitor não entendeu nada, não precisa sentir-se solitário em suas dúvidas; eu também não consegui compreender o que Koepsell pretendia com tais apelos à autoridade daqueles filósofos ilustres.

Diante desse *imbróglío*, cuja origem, na verdade, encontra-se na própria confusão conceitual feita pelo autor, restaria como alternativa descartar quaisquer ponderações metafísicas e epistemológicas sobre o ciberespaço, e analisar o que Koepsell denomina de ontologia legal de senso comum. O que seria isso? Consistiria em analisar como a lei e a jurisprudência concernentes ao direito de propriedade intelectual de fato se desenvolveram ao longo da história. Nesse contexto, Koepsell, recorrendo a sua formação em direito, mostra uma maior desenvoltura, e seu texto acaba ganhando com isso.

A primeira coisa digna de nota é que, idealmente, uma lei de propriedade intelectual não objetiva criar constrangimentos à difusão de obras culturais e tecnológicas; outrossim, pretende promover o progresso tecnológico e cultural concedendo aos autores e inventores um monopólio limitado. Isso não impede que tais pessoas, se quiserem um monopólio exclusivo ilimitado, guardem segredo de seus achados – isto é, a lei não impõe forçosamente a difusão das obras e invenções –, todavia garante que, mediante tal legislação, os criadores possam desfrutar dos benefícios econômicos da comercialização de suas obras e invenções.

A propósito, estamos falando em termos de *obras e invenções* porque a lei de propriedade intelectual, na verdade, distingue a noção de direito autoral (relativo essencialmente a livros, artigos, e composições artísticas em geral) da noção de direito de patente (essencialmente voltada para a proteção de inventos de natureza utilitária, tal como máquinas ou processos industriais). Com efeito, o direito autoral é temporalmente mais abrangente – nos Estados Unidos, compreende o período de vida do autor acrescido de setenta anos –, porém somente regulamenta a primeira venda, isto é, a primeira vez que um exemplar da obra é comprada por um consumidor; só que não impede que esse consumidor revenda seu exemplar já usado; caso contrário, a comercialização de livros em sebos seria uma infração legal. Por outro lado, o direito de patente restringe-se a apenas vinte anos, resguardando os benefícios econômicos nesse período, mas evitando que o monopólio das invenções torne-se um empecilho ao avanço

tecnológico como um todo. Feita essa distinção, podemos então perceber por que a propriedade intelectual, no que tange aos processos mediados por computador, tornou-se uma dificuldade.

Sem meias palavras, houve muita confusão acerca de se um *software* é uma invenção utilitária patenteável, tal como um processo industrial, ou se é, na verdade, uma obra que expressa uma idéia, pois há uma linguagem que lhe está subjacente, de modo que cairia no escopo da lei de direito autoral.

No primeiro caso, o da patente, o que afinal de contas estaria sendo patenteado? Pode-se argumentar que é um algoritmo capaz de transformar informações mediante procedimentos lógicos e matemáticos. Mas isso gera um impasse, porque procedimentos lógicos e matemáticos não deveriam ser monopolizados via patente, o que iria contra a difusão do conhecimento científico. Então, talvez devêssemos aceitar que um *software* ficaria mais pertinentemente assegurado, se caísse na lei de direito autoral; só que a lei de direito autoral volta-se para obras cuja função é mais estética – tais como romances, por exemplo – e isso releva o caráter utilitário dos *softwares*.

Tal duplicidade, que é própria dos recentes avanços na informática, acabou sendo resolvida meio que casuisticamente. Grandes corporações capazes de arcar com os custos econômicos envolvidos num longo processo de registro de patente preferem esse caminho; o que lhes assegura um monopólio mais efetivo. Já empresas pequenas, incapazes de levar adiante tal processo, optam pelo pedido de direito autoral, cuja tramitação é mais fácil, mas não exclui a possibilidade de que outras pessoas também produzam softwares relativamente assemelhados; o que acontece porque, por exemplo, um autor que lança um livro sobre física quântica não possui monopólio sobre o assunto em geral, apenas sobre a composição das expressões utilizadas em sua obra particular.

Nos capítulos finais, discute-se como o avanço da indústria de software acaba indo à frente da ontologia legal de senso comum ora admitida. Pois do ponto de vista prático, exigir reparação de direitos autorais de softwares é uma coisa difícil e mercadologicamente antipática. Difícil, porque a reprodução de softwares é prática instituída, mesmo porque ao comprar uma cópia, fica tácito que se deve poder retransferi-la para o disco rígido do próprio computador e ainda para outros dispositivos de armazenamento que se possua. E mais, porque não se teria direito a vender uma cópia subsequente, já que o direito autoral permite a revenda de uma cópia comprada legalmente?

Ora, do ponto de vista do marketing institucional, reclamar direitos autorais de maneira generalizada acaba entrando em conflito com os interesses de grande parte do público potencial que comprará novos produtos a serem lançados. As ações judiciais devem dirigir-se a certos grupos “contrabandistas” organizados, que fazem pirataria em escala industrial; mas, envolver a grande massa de clientes particulares, seria mais prejudicial do que fazer *vista grossa*. A saída realmente tomada pelas indústrias de

software reflete isso. As empresas estão procurando principalmente vender a imagem de uma grife que vende bons produtos, certificados e legais, passíveis de melhoramentos futuros (*up-grades*) e constante inovação. Nesse contexto, uma ontologia legal mais apropriada ao domínio do ciberespaço deveria proteger prioritariamente a inovação dos produtos do que criar barreiras a sua reprodução. Pois alguém pode inicialmente adquirir uma cópia de um amigo e, depois, em razão da qualidade do material, pode chegar à conclusão de comprar a nova versão do produto.

Koepsell ilustra o ponto de maneira clara, mas o exemplo apresentado é, no mínimo, infeliz. Discute-se o sucesso econômico alcançado pela empresa *ID Softwares* com seu jogo de combate *Doom*. Trata-se de um simulador de combate, no qual o jogador tem como objetivo alvejar diversos oponentes dentro de um labirinto cheio de perigos. A empresa detentora dos direitos autorais pouco se importa com a difusão de cópias não autorizadas, visto que quanto maior for seu público, maior será o potencial de venda de cópias autorizadas para versões subseqüentes. O “ovo de Colombo” é fazer que a grife *ID Software*, que produz o *game*, passe uma imagem de inovação e de qualidade.

Nota-se claramente que a maior preocupação de Koepsell concerne aos aspectos comerciais da propriedade intelectual sobre softwares. Quanto aos aspectos socioculturais envolvidos no sucesso econômico de um simulador de combate, nada se fala. Eu não diria que um simulador realmente incite à violência: isso seria tomar a causa pelo efeito. O que o sucesso de *Doom* mostra, na verdade, são as preferências de uma parte do público consumidor que realmente gosta desse tipo de entretenimento. Pondero sobre isso porque, recentemente, assisti uma reportagem sobre soldados americanos quando estão em batalha dentro de um tanque de guerra. O contato com o exterior é todo mediado por câmeras, sensores e computadores; ademais, a cabine do tanque de guerra tinha um *cd player*, e os soldados, todos jovens, ouviam música *heavy metal* a todo o volume enquanto explodiam seus alvos. E eles pareciam divertir-se bastante com isso...

Mas seria demais esperar de “A ontologia do ciberespaço” considerações dessa ordem. A filosofia no livro só funciona como uma espécie de chamariz para um público pretensamente mais ilustrado. Público esse que provavelmente não se incomodará com os descuidos da tradução brasileira, nem se importará que as análises conceituais sejam dúbias, tampouco com o fato de a discussão jurídica estar limitada à legislação dos Estados Unidos, entre outras coisas. Respeitando o direito autoral, vou ver se consigo vender meu exemplar para um sebo, tendo em vista apurar algum. *It’s just businnes, isn’t it?* ☹

Renato RODRIGUES KINOCHI

Bolsista da FAPESP,

pós-doutorando do Departamento de Filosofia da Universidade de São Paulo.

rekinouchi@yahoo.com.br