

AS LIBERDADES FUNDAMENTAIS DO *SOFTWARE* LIVRE E A “MERCADORIZAÇÃO” DO CONHECIMENTO

Gleidston Alis

Resumo

O presente artigo busca fazer uma reflexão, de maneira sucinta, sobre como as liberdades essenciais do *software* livre impedem a transformação do *software* em mera mercadoria, sobretudo através da garantia de acesso ao seu código-fonte, preservando-lhe a essência enquanto conhecimento humano.

Palavras Chave: *software* livre; liberdades essenciais; conhecimento.

1. Introdução

Transformar o substantivo “mercadoria” no verbo “mercadorizar” não é uma analogia que se possa classificar como das mais sofisticadas. No contexto contemporâneo em que o capitalismo atinge estágio tal que emula uma “natureza” do consumo, como se o consumo fosse algo inerente à condição humana, ao ponto de ser comum ouvirmos a definição de nosso tempo como “sociedade do consumo”, mercadoriza-se de tudo: sentimentos, ideologias, conhecimento.

O comércio de *softwares*, ou melhor dizendo, de licenças para utilização de *softwares*, é uma prática comum e consolidada desde o princípio da propagação dos computadores como bem de uso doméstico. Essa prática, muito facilmente justificável num contexto em que o “valor” de tudo se atribui em equivalência monetária (valor = dinheiro), esconde um caráter essencial do *software* que é o da sua constituição enquanto conhecimento. O *software* é um conjunto de conhecimentos, como todos os demais, socialmente constituído pelo acúmulo de experiências desde os primórdios da humanidade até os dias de hoje. Restringir o acesso a esse conhecimento para cobrar por uma autorização de uso foi a maneira encontrada para transformá-lo em mercadoria.

O presente artigo tenta discutir, de maneira bastante breve, o estatuto social do conhecimento e o papel da filosofia do *software* livre em tentar restituir ao *software* o caráter de conhecimento em um cenário no qual predomina seu tratamento como mercadoria.

2. Conhecimento e *Software* livre

Não será necessário recorrer a nenhuma citação bibliográfica para repetir que o homem é um ser essencialmente social e que as práticas que o permitem viver em comunidade/sociedade constituem um conhecimento universal indistinto. Não se tem notícia da restrição do uso de uma língua à contrapartida de alguma doação ou prestação de serviço. Também não se tem levantamento de restrição do uso de determinada técnica de construção rudimentar ou de fabricação de utensílio à exceção da submissão do beneficiado a algum tipo de servidão. O conhecimento humano como meio de adaptação à vida em sociedade é algo inerente à espécie e seu valor histórico associa-se à propagação e não à restrição. Restringir o acesso de outrem a determinado conhecimento se justificaria apenas sob o pretexto de subjugá-lo. A valorização do conhecimento reside essencialmente em seu espalhamento, em seu compartilhamento, na constituição de uma “rede” de conhecedores, que será tão mais forte quanto maior ela for. A possibilidade de que o conhecimento se manifeste “nas mãos” de outra pessoa é a garantia de que ele resistirá ao tempo. Nesse sentido, desde a antiguidade, a criação de “academias” e universidades é índice de prestígio a determinada sociedade, por valorizar o conhecimento e proporcionar meios para sua difusão. Restringir o acesso, mas esperando que outros busquem pelo “produto” daquele conhecimento, pagando para tê-lo, em benefício do detentor da “fórmula” inicial, é modalidade relativamente nova no trato social do conhecimento entre os homens.

Voltando especificamente aos *softwares*, eles são “uma sequência de instruções a serem seguidas e/ou executadas, na manipulação, redirecionamento ou modificação de um dado/informação ou acontecimento” (SOFTWARE, 2011). Ou seja, o *software* é um saber, transformado em código de modo que uma máquina possa lê-lo e executar uma determinada função. O conceito de *software* livre, idealizado por Richard Stallman, nasce carregado dessa necessidade de devolver o caráter social ao conhecimento. O *software*, enquanto tal, é mais uma técnica contemporânea de lidar com a selva que nós próprios criamos. Valorizá-lo é garantir a sua divulgação, modificação, aprimoramento, adaptação. Para esse objetivo corroboram as liberdades essenciais do *software* livre:

Software Livre respeita quatro liberdades essenciais:

0. de rodar o programa quando quiser;
1. de estudar o código fonte e modificá-lo para que faça o que você quiser;
2. de copiar o programa e distribuir as cópias quando quiser;
3. de publicar ou distribuir uma versão modificada quando quiser. (FSF, 2011)

Para que tudo isso seja possível, é condição intrínseca que o “código fonte” do *software* seja

“aberto”. Isso quer dizer que o código (o conjunto de informações que faz a máquina operar) teria todo o seu conteúdo público, de modo que qualquer pessoa, com conhecimento para tal, pudesse lê-lo, estudá-lo e modificá-lo, o que não é possível no modelo “código fechado” dos *softwares* proprietários, no qual essas informações são tratadas como “segredo industrial”. De maneira bastante simples:

O “código aberto” permite que as pessoas vejam e modifiquem o código para atingir os seus objetivos. Por si só, ele permite que as pessoas ao redor do mundo aprendam ou se esforcem para entendê-lo. Podemos dizer que o software livre/aberto permite que o controle da máquina volte para as mãos do operador (FIGUEIREDO, 2011).

Isso demonstra como “a filosofia por trás dos *softwares* livres pressupõe o seu tratamento não como objeto de posse, não como produto, mas sim como ideia, algo que possa ser compartilhado sem que isso lhe desagregue valor” (GAROFALO & ALIS, 2010). Sérgio Amadeu da Silveira (2004, p. 11) acrescenta que “o software livre possui um autor ou vários autores, mas não possui donos”. Dessa forma, pode-se dizer que o *software* livre toma por base princípios éticos que estão acima, até mesmo, de seus pressupostos tecnológicos. Dessa maneira, reconhece-se o *software* como conhecimento constituído de outros conhecimentos que lhe são anteriores e, portanto, necessário à continuidade da construção coletiva do conhecimento humano. Para tanto, não cabe esconder o “código-fonte” e dificultar o seu estudo, mas incentivar a colaboração de tantos quantos se interessarem, na construção de novas alternativas que acompanhem o desenvolvimento tecnológico da humanidade.

3. Considerações finais

Entender o *software* como conhecimento e não como produto exige uma concepção ética do direito de acesso de todos os seres humanos a todo tipo de conhecimento. Nenhum conhecimento nasce do nada. Todo conhecimento que acumulamos até hoje tem sua base em um conhecimento anterior e, assim, não é, rigorosamente, possível atribuir um autor único que possa reivindicar a posse do mesmo. Por outro lado, na lógica do capitalismo, que também é um tipo de conhecimento socialmente constituído e historicamente legitimado, qualquer atitude no intuito de capitalizar recursos seria aceitável. Dessa maneira, a filosofia do *software* livre se baseia na sobrevalorização do caráter social constitutivo da humanidade em comparação com as práticas excludentes e estratificantes hoje em voga.

4. Referências

FSF (América Latina). Fundação *Software* Livre América Latina. *Liberdades essenciais do Software Livre*. 2010. Disponível em: <<http://www.fsfla.org/svnwiki/>>. Acesso em: 25 out. 2011.

FIGUEIREDO, Alexandre. *A gestão do conhecimento e o software aberto*. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/2003/09/22/a-gestao-do-conhecimento-e-o-software-aberto/>>. Acesso em: 25 out. 2011.

GAROFALO, Simone; ALIS, Gleidston. Cerceamento ou acessibilidade: uma discussão sobre a documentação em *software* livre. *Revista Texto Livre*, vol. 3, n. 2, 2010. No prelo.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. *Software livre: a luta pela liberdade do conhecimento*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004. (Coleção Brasil Urgente)

SOFTWARE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2011. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Software&oldid=27386117>>. Acesso em: 25 out. 2011.