

# PRIVACIDADE, SIGILO E COMPARTILHAMENTO

Cristina Costa (Org.)

Escola de Comunicações e Artes (ECA/USP)  
Evento e publicação com apoio PAEP/CAPES



DOI: 10.11606/9788572051729

É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada fonte e autoria.  
Proibido qualquer uso para fins comerciais.

## **Catálogo na Publicação**

### **Serviço de Biblioteca e Documentação**

#### **Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo**

P961c Privacidade, sigilo e compartilhamento / Maria Cristina Castilho Costa (org.) – São Paulo: ECA-USP, 2017. 287 p.

Trabalhos apresentados no seminário “Privacidade, sigilo e compartilhamento”, realizado dias 17 e 18 de novembro de 2016, Sesc São Paulo.

ISBN 978-85-7205-172-9

DOI: 10.11606/9788572051729

1. Liberdade de expressão 2. Privacidade 3. Quebra de sigilo 4. Comunicação digital I. Costa, Maria Cristina Castilho.

CDD 21.ed. – 323.443

## **Expediente**

Editoria: Walter de Souza Junior

Preparação e revisão de textos: Mariana Fujisawa

Designer gráfico: Walter Cruz

Diagramação: M&M Soluções Web



# NARRATIVAS INTERATIVAS E PRODUÇÃO COLABORATIVA DE CONTEÚDOS PELA INTERNET: NOVOS DESAFIOS A DIREITOS INTELECTUAIS EXCLUSIVOS

Vitor Blotta<sup>86</sup>

**Resumo:** Neste artigo discuto o conceito de narrativa interativa e os desafios que sua expansão na atual era da informação trazem aos campos da cultura, da economia e do direito. Nesse esforço, identifico uma divisão entre sistemas de narração interativa que são altamente lucrativos, embora mais controlados, e aqueles que permitem uma participação mais criativa, mas que não têm tido maior êxito comercial. À medida que esses sistemas se expandem para diversos softwares e aplicativos da chamada "economia de compartilhamento", divisão semelhante ocorre entre aqueles que controlam a informação e as interações do usuário e aqueles que permitem uma participação mais horizontal e criativa. Creio que isso tem a ver com perspectivas exclusivas e antagônicas de propriedade intelectual, que critico no artigo com auxílio no trabalho de Tércio Sampaio Ferraz Junior "Free Software and non-exclusive individual rights" (2008).

**Palavras-chave:** Narrativas interativas, propriedade intelectual, direitos intelectuais exclusivos, economia do compartilhamento, cultura colaborativa.

**Abstract:** In this article I discuss interactive storytelling and the challenges its expansion in the present information age have posed to the fields of culture, economics and law. In this effort, I identify a divide between highly profitable but more controlled interactive storytelling devices, and those that enable more creative participation, but which do not succeed as much. As these systems expand to many software and applications of the so-called "sharing economy", a similar divide occurs between those that control information and user's interactions and those that allow more horizontal and creative participation. I believe this has to do with exclusive and antagonistic perspectives of intellectual property, which I criticize in the paper with aid on Tercio Sampaio Ferraz Junior's work "Free software and non-exclusive individual rights" (2008).

**Key-words:** Interactive storytelling; intellectual property; exclusive intellectual rights; sharing economy; collaborative culture.

## O que é narrativa interativa? Resolvendo a palavra cruzada

A narrativa interativa é uma forma de produção cultural composta principalmente de sistemas computacionais capazes de gerar narrativas e histórias baseadas na emulação da criatividade humana e na intervenção em tempo real de jogadores, usuários ou produtores de conteúdo. Principalmente associado com o design de jogos digitais, jogos de RPG e outras formas de interação entre jogadores e

---

<sup>86</sup>Professor Doutor. Escola de Comunicações e Artes. Vice-Coordenador do Grupo de Pesquisa Jornalismo, Direito e Liberdade (ECA-USP/IEA-USP). Diretor jurídico e de projetos da produtora cultural Unnova. FAPESP e CNPq apoiaram a pesquisa resultante neste texto.

designers, a narrativa interativa foi usada primeiramente em videogames de aventura e em narrativas escritas sobre mundos fictícios.

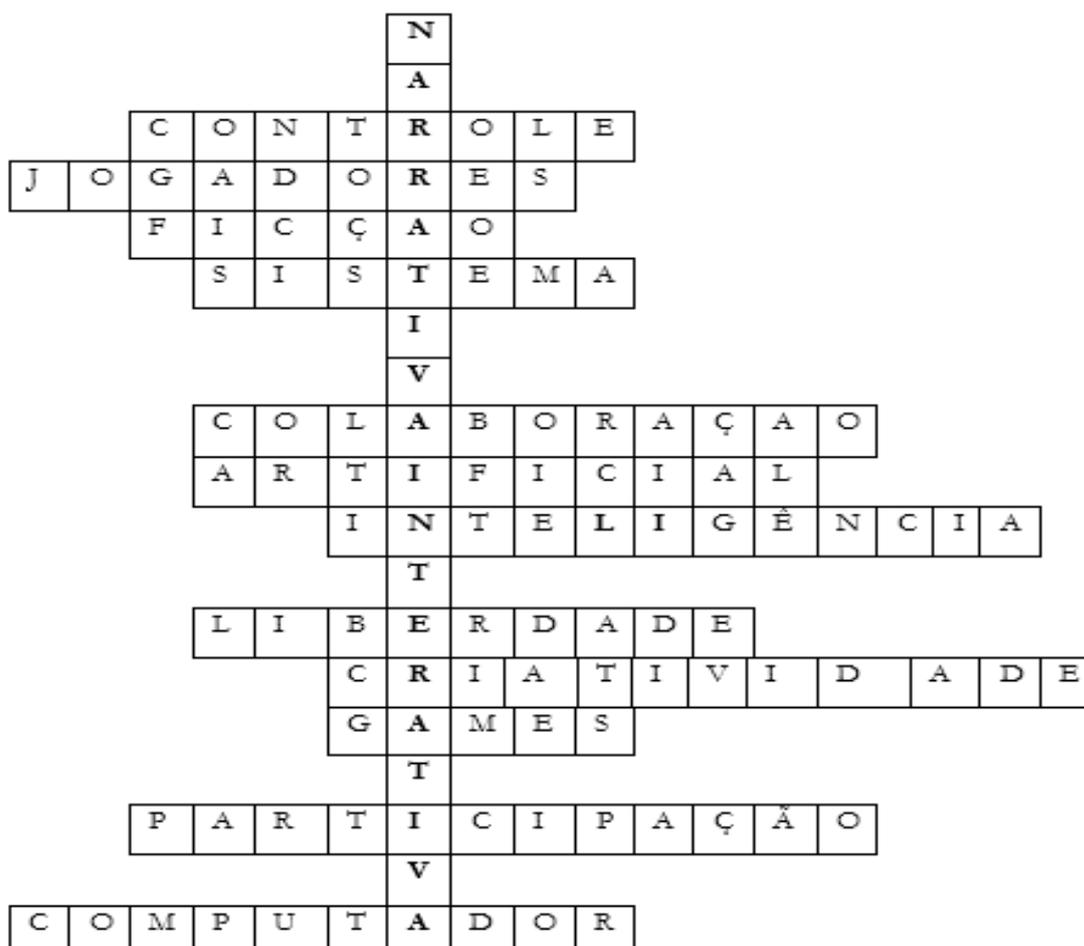
Muitos estudos, sistemas e software para narrativas interativas foram desenvolvidos durante os anos 1970 (Gervás, 2009), não coincidentemente após a revolução telemática e informacional (Lojkin, 2002). Desde então, eles evoluíram para diversos estilos narrativos e sistemas de interação diferentes, como relatos não-fictícios, iniciativas colaborativas de compartilhamento de conhecimento e outras narrativas interativas audiovisuais (Li, Thakkar, Wang, Reidl, 2014).

A narrativa interativa tem de lidar, em certa medida, com uma forma de programação de inteligência artificial que permite ao sistema aprender com insumos externos para produzir conteúdo em tempo real, reconfigurando um conjunto de elementos narrativos e histórias de acordo com as ações dos participantes ou usuários.

Com o desenvolvimento mais recente de dispositivos de comunicação de massa e espaços sociais digitais através da *World Wide Web*, no entanto, o que podemos chamar de narrativa interativa foi ampliado. Hoje ela pode variar de jogos de realidade virtual a plataformas de informação colaborativa e *fan fictions*, de espaços virtuais em tempo real a mídias sociais e aplicativos colaborativos que geram narrativas sobre questões da vida cotidiana. Permanece dentre todos esses, contudo, o desafio de estabelecer os níveis adequados de controle e liberdade entre designers e usuários.

Assim, a narrativa interativa hoje pode ser vista mais como formas de produzir cultura e informação por meio de ferramentas digitais interativas e a intervenção de diferentes indivíduos dentro e fora dos sistemas. Em uma representação ao estilo “palavra cruzada” composta por elementos de narrativa interativa, teríamos uma algo como a figura abaixo:

Figura 1.



Nesse contexto, notamos que, por um lado, embora dispositivos de narração interativa, como videogames, redes sociais, aparelhos de realidade virtual e outros produtos da economia digital façam parte de indústrias de bilhões de dólares, suas narrativas são menos abertas à participação criativa, oferecendo uma interação limitada aos jogadores, e às vezes praticando vigilância não transparente sobre seus dados. Por outro lado, as iniciativas de "sistemas de geração de histórias abertas", como *Scheherazade IF*, ou *Storytron* de Chris Crawford, que visavam dar aos participantes mais liberdade criativa, não atingiram grandes públicos. Uma das razões dadas por Crawford é que esses sistemas são difíceis de trabalhar e, conseqüentemente, não obtiveram fundos suficientes para ter continuidade.<sup>87</sup>

Hoje em dia, no entanto, novos escritores e programadores de narrativas interativas estão sujeitos à vigilância, à censura ou à criminalização por remixarem conteúdos encontrados na web, como áudios, vídeos, imagens ou textos, caseiros ou de outras obras. Não só “nerds”, programadores, ou por vezes *Youtubers* correm esse risco, mas qualquer indivíduo ou grupo que produz narrativas colaborativas por meio de dispositivos de comunicação digital.

Observamos também que os jogos e as plataformas digitais com maior consumo e vigilância das informações dos usuários são aqueles que utilizam regras mais rígidas de direitos autorais e dispositivos de gerenciamento de direitos digitais (DRM), possivelmente com a ideia de assegurar com isso seus rendimentos. Por outro lado, as plataformas de comunicação usadas para narrativas mais horizontais e colaborativas e outras iniciativas criativas só podem crescer na esfera cultural sem a constante necessidade de licenciamentos. Esta talvez seja uma das razões para as dificuldades de financiamento de grande parte, e de sua maior exposição a processos judiciais em função da remixagem e publicação de material anteriormente não licenciado.

É por isso que a expansão desse tipo de sistema computacional colaborativo para redes sociais e outras plataformas de produção cultural coletiva depende de experiências mais participativas e menos controladas de jogo e consumo. Essas, por sua vez, só podem ser fomentadas com espaços para a produção de obras colaborativas não comerciais e entre pares que estejam seguros das investidas de perspectivas exclusivas de propriedade intelectual e direitos de patente.

## **Mudanças nas práticas culturais, sociais e legais: narração interativa na encruzilhada**

A narrativa interativa também é exemplo concreto da mudança de paradigma em direção a perspectivas intersubjetivas de linguagem, representação e cognição, proposta por filósofos do início do século XX como Wittgenstein e seguida por hermenêutas como Heidegger e Gadamer e pragmatistas como Mead e Dewey. Essa mudança nos ajuda a reconceitualizar as noções mais antigas de aprendizagem e literacia adequadas para a era da informação. Literacia midiática e informacional significa mais do que apenas ser capaz de ler textos e relacioná-los com as coisas no mundo. Aqui é necessário ir da dimensão semântica à pragmática da linguagem. Isso implica que a compreensão dos antecedentes culturais, dos contextos, dos filtros políticos, econômicos e de engenharia da Internet, além das demandas culturais e de comunicação do usuário, são tão importantes quanto a crítica das mensagens.

---

<sup>87</sup> Ver o site publicado como memória de um projeto não bem sucedido, com uma explicação honesta e emotiva sobre “o que deu errado”: <http://www.storytron.com/>

<http://www.storytron.com/WhatWentWrong.html>

As avaliações nacionais mostram que somente cerca de 25% da população brasileira pode ler de forma eficaz e crítica, e apenas a "alfabetização básica" passou de 34% para 47% na última década.<sup>88</sup> Ao mesmo tempo, mais de 50% dos núcleos familiares têm acesso à Internet de banda larga, sendo 80% por meio de telefonia móvel.<sup>89</sup> É difícil negar que uma nova forma de literacia seja reproduzida dentro desses canais de Internet e mídia social. O problema é que tipo de literacia é essa, e como medi-la, pois ela é normalmente avaliada por padrões e variáveis de educação formal. A literacia mediática produzida por meio de dispositivos de narração interativa ainda não é considerada como tal pelos formuladores de políticas de leitura e escrita.

Com o desenvolvimento de redes sociais digitais e novos aplicativos interativos, softwares e produtos, fontes horizontais de produção de conteúdos e insumos criativos, surgem novos produtos culturais, como *graphic novels*, obras de arte colaborativas, quadrinhos digitais e outras obras interativas ficcionais ou não ficcionais. São criadas novas produções e softwares de narrativa interativa, como *Wattpad* e *Sorcery*, explodindo a divisão entre videogames e narrativas interativas mais "literárias".

O mesmo vale para a área de jornalismo e informação. Enquanto produtos de alto investimento, como "Snowfall" do *New York Times* e outras reportagens interativas<sup>90</sup> ganham prêmios e inovam em uma área cada vez mais concentrada de jornalismo de grandes notícias, redes colaborativas de jornalistas independentes e outras plataformas de narrativa interativa têm dificuldade em obter visibilidade e investimento regular. Do outro lado do espectro estão as obras de arte digitais e os conteúdos audiovisuais produzidos por iniciativas de sobreposição de partes de outras obras, desde *memes* e canções a filmes, utilizando-se de redes horizontais e conteúdos disponíveis na Internet.

Algumas dessas novas produções exigem um espaço de experimentação livre com outros conteúdos, uma liberdade para produzir novas obras derivadas que não compitam comercialmente com, ou não discrimine ou desrespeite as originais. Entendo que essa é uma demanda legítima, porque não se trata apenas uma questão de acesso à informação, mas também de direitos à informação, à expressão cultural e ao desenvolvimento da personalidade. É claro que em plataformas interativas *on demand*, como o *YouTube*, existem obras que fazem uso de partes de outras sem sua autorização, mas a tentativa de bloqueá-los por meio de um sistema de auto-regulação, sem regras mais claras sobre a reprodução de conteúdo é mais prejudicial à liberdade de expressão do que eficaz em seus objetivos.

Em prol da liberdade de expressão criativa na web, e também em termos econômicos, como veremos a seguir, em determinados casos, mesmo com intenções comerciais, se a obra derivada não competir com, ou moralmente prejudicar a obra original ou seu autor, sua reprodução deve ser permitida sob condições de uso justo.

As perguntas são: seria justo para o autor da obra derivada reproduzir o trabalho (ou parte do trabalho) de outro autor, quando não competir comercialmente ou prejudicá-lo moralmente? Seria justo que o autor originário ou seus familiares, proibissem o uso do trabalho, mesmo nos casos em que as hipóteses de uso justo<sup>91</sup> se aplicam? Dado que a autoria e a imagem são direitos individuais fundamentais, como os juízes e os tribunais devem responder a tais reivindicações?

---

<sup>88</sup> Fonte: Indicador Nacional da Alfabetização funcional (INAF BRASIL 2001 – 2011). Accessible at: Instituto Paula Montenegro [http://www.ipm.org.br/pt-br/programas/inaf/relatoriosinafbrasil/Paginas/inaf2011\\_2012.aspx](http://www.ipm.org.br/pt-br/programas/inaf/relatoriosinafbrasil/Paginas/inaf2011_2012.aspx) (último acesso: 8 de setembro de 2016).

<sup>89</sup> Dados do Censo de 2014, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). <http://www.brasil.gov.br/infraestrutura/2016/04/pela-primeira-vez-celulares-superaram-computadores-no-acesso-a-internet-no-pais> (último acesso 30 de março de 2017).

<sup>90</sup> Ver a incrível reportagem feita em 2015 pelo *New York Times*.

[http://www.nytimes.com/interactive/2015/us/year-in-interactive-storytelling.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/interactive/2015/us/year-in-interactive-storytelling.html?_r=0)

<sup>91</sup> Ver "fair use checklist":

## Impactos e possibilidades econômicas: narrativa interativa e "economia de compartilhamento"

Como os defensores da filosofia do *commons* começaram a provar há mais de uma década, a chamada "economia do compartilhamento", ou o negócio baseado na partilha maciça de dados entre consumidores e produtores através de plataformas digitais, pode fornecer meios viáveis para amenizar as fortes crises financeiras do capitalismo, e tem sido adotada cada vez mais por grandes atores econômicos<sup>92</sup>.

Apesar de influenciados inicialmente pela cultura "copyleft", muitos novos negócios construídos em torno de aplicações de internet se apropriam da comunicação *peer-to-peer* através de sistemas de vigilância secreta, direitos autorais rígidos e DRM (Digital Rights Management). Nesse sentido, eles podem ser vistos como formas expandidas de sistemas de narrativa interativa que usam mecanismos de interação mais controlados e de consumidores. Por causa de seu caráter inovador, muitas dessas empresas operam em espaços não atingidos pelo poder fiscal do Estado e não são totalmente transparentes sobre como manipulam os dados pessoais do usuário. Devido a essas características, as novas "empresas criativas" às vezes violam os direitos individuais e podem criar cenários de mercado não competitivos. Seus altos lucros, portanto, vieram junto com controvérsias e riscos econômicos e legais. Mas diferentemente do que propõe a economia do compartilhamento, mantém-se aqui a perspectiva de que o valor de uma informação na internet depende da dificuldade que outros atores têm de acessá-la (Herscovici, 2004).

No entanto, obras como a *Wealth of Networks* (2006) de Yochai Benkler provaram que uma economia forte de cultura e informação só é possível com condições favoráveis à produção social, uma forma não comercial de produção de valor que envolve trabalho entre pares e ferramentas colaborativas, o que foi posteriormente apropriado por empresas de "economia do compartilhamento". Benkler também alertou para os riscos de uma "esfera pública em rede" tornando-se uma esfera pública "plástica" ou "acrítica". Neste sentido, quanto mais vigilância não transparente e mecanismos de interação de tipo consumidor, mais "plástica" se torna a economia do compartilhamento.

Este debate é de grande importância no campo da teoria crítica da sociedade e da economia política, pois retoma o problema das relações entre mercado e moralidade. A economia do compartilhamento, portanto, prova que o sistema econômico, como outros sistemas, não está protegido de uma crítica moral interna. A economia não é uma área puramente instrumental e auto-interessada da ação humana. Como escreve Honneth, Diretor do Instituto de Pesquisa Social da Universidade J. W. Goethe em Frankfurt, na obra *Freedom's Right*:

“consumidores e produtores não estão aqui nos papéis de demandante em face de um negociador, mas estão conectados uns aos outros por meio de complexas relações de interação nas quais pretensões normativas, recusa ao consumo e protestos podem ser ouvidos; assim, os consumidores querem contribuir por meio de sua própria tomada de decisão para lembrar os produtores que eles estão obrigados à relação fundante de reconhecimento, isto é, nas palavras de Hegel, a consideração consciente (*Berücksichtigung*) das intenções de reciprocidade (*Gegenseite*) necessária. (Honneth, 2011:367). (Tradução nossa do original em alemão).

---

<https://copyright.columbia.edu/content/dam/copyright/Precedent%20Docs/fairusechecklist.pdf> (last acesso, 30 de março de 2017).

<sup>92</sup> Para mais sobre os potenciais e ambivalências da economia do compartilhamento, v. Erving, Ellyn E., "The Sharing Economy: Exploring the Intersection of Collaborative Consumption and Capitalism" (2014). Scripps Senior Theses. Paper 409. [http://scholarship.claremont.edu/scripps\\_theses/409](http://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/409) (último acesso em 30 de março de 2017).

Ao mesmo tempo em que se aumentam regras estritas e exclusivas de direitos autorais, técnicas de *inbound* marketing com produção de conteúdo informativo e iniciativas de *crowdsourcing* trabalham sobre uma espécie de reciprocidade e relação de confiança com os participantes. Seriam elas somente relações produtor-consumidor ou, como dirão os teóricos críticos, o “trabalho digital” de “prosumidores da emoção”<sup>93</sup> na economia criativa? Para que, seja possível tanto uma relação confiança e reciprocidade quanto uma utilização cada vez mais dinamizada de informações, torna-se necessário garantir os direitos de propriedade intelectual aos autores e, ao mesmo tempo, a acessibilidade às suas obras de diferentes maneiras e níveis pelos usuários e consumidores finais.

Um arranjo similar a este foi feito após acordo entre a plataforma *Google Books* e os autores que a havia processado em função de cópias não autorizadas de suas obras. A partir do acordo, o Google começou a pagar um valor fixo para a licença de reprodução na web e, com isso, foi capaz de garantir um amplo acesso aos usuários finais e terceiros indicados pelos usuários finais. No modelo *Google Books*, o autor ou editor assinam um contrato de “Serviços de Hospedagem de Conteúdo”, no qual recebem 60% do valor de cada e-book vendido pela plataforma. No contrato, o editor ou autor autorizam o acesso a “usuários finais autorizados diretamente e a terceiros em nome de usuários finais autorizados”, sem limites territoriais, e com chance de escolher entre usar DRMs ou não para o conteúdo baixado e uso off-line. Apesar de permitir DRMs, ao limitar algumas opções de restrição do uso, como o acesso dos usuários finais ao material, portabilidade, limites territoriais ou impressão, a Google garante alguns dos direitos dos usuários finais, bem como seus próprios direitos de manipular o material a fim de produzir as versões on-line.

## **Desafios legais e éticos para as narrativas interativas: a narrativa de um começa onde começa a dos outros**

Os principais princípios éticos e legais por detrás da narrativa interativa são os direitos à liberdade de expressão, à produção cultural e à participação na reprodução simbólica da sociedade. É também princípio fundamental a *autodeterminação informacional* (Habermas, 2010), isto é, a possibilidade dos usuários exercerem todas as suas liberdades de comunicação. Com as reivindicações complementares que informam a produção *peer-to-peer*, da filosofia do *commons* e da ideia de produção social, fica claro que essas demandas não estão adequadamente harmonizadas com perspectivas tradicionais de propriedade intelectual.

Construída por uma concepção de liberdade como domínio sobre a propriedade de bens materiais, seja o corpo individual, as posses, a casa ou a família, essas perspectivas tradicionais e materiais da propriedade intelectual não levam em conta tecnologias capazes de reproduzir cultura e informação imateriais de modo instantâneo, simultâneo e quase infinitamente, e portanto de forma não exclusiva. Isso possibilita que todas as partes envolvidas cumpram suas pretensões normativas de liberdade de informação sem situações em que o exercício dos direitos de propriedade intelectual signifique a exclusão do direito do outro ao conhecimento e à expressão cultural.

O exercício de direitos individuais exclusivos em espaços digitais de informações e narrativas compartilhadas, em nosso caso direitos intelectuais, torna-se contraditório, auto-excludente e antagônico aos direitos correlatos à informação, à cultura e ao conhecimento. Por isso, essa perspectiva exclusiva pode ser contestada quanto à sua legalidade, e dificilmente construirá relações de confiança com seus usuários. Quando uma economia se baseia principalmente na liberdade de informação e na confiança sobre a autoridade dos sistemas de informação, o exercício de direitos exclusivos de propriedade intelectual torna-se legalmente arriscado e economicamente contraproducente.

---

<sup>93</sup> Alguns estudos de teoria crítica sobre mídia liderados por Olivier Voirol enfatizam como mídias sociais digitais, como sites de relacionamento, permitem a formação de “prosumers of emotion”, indivíduos cuja atividade online nesses sites fornecem uma espécie de “força de trabalho emocional” (Dröge & Voirol, 2013).

Essa tendência de questionar as noções tradicionais de propriedade intelectual mostra a resistência das teses do “uso justo” (*fair use*). Embora alguns digam que o princípio não se aplicaria no sistema jurídico brasileiro, de alguma forma ele está presente no direito de criticar, parafrasear, referenciar, parodiar, usar em fins científicos e educacionais sem intenção comercial, assim como no direito de reproduzir partes de obra anterior, ou toda a obra quando de artes visuais, desde que a sua reprodução não seja o principal objetivo da nova obra, quando não for do mesmo tipo de produção cultural da anterior, e não a fira comercial ou moralmente (art. 46, III, VI e VIII, Lei de Direitos de Autoria de Autoria 9.610/98). No projeto para uma nova lei de propriedade intelectual proposta ao Congresso Brasileiro desde 2012 (PL3133/2012), mais limitações dos direitos autorais visam favorecer o acesso ao conhecimento e à cultura, fortalecendo as regras de uso justo.

Essa nova filosofia dos direitos individuais não-exclusivos se assemelha ao que o jurista Guilherme Carboni denomina de função social da propriedade intelectual (Carboni, 2009), em analogia com o princípio da função social aplicado às terras não produtivas para fins de reforma agrária. No caso de propriedade imaterial, em que posse de informação não significa a despossuí-la de outro, seria ainda mais justificável dizer que o direito subjetivo à autoria ou patente não pode ser exercido sem ser equilibrado com os direitos objetivos e trans-individuais ao acesso à informação, ao conhecimento e à cultura.

Como o sistema judiciário responde a conflitos entre esses direitos individuais? No Brasil, embora decisões das cortes superiores tendam a proteger a liberdade de expressão mais do que regulá-la, é aplicada uma concepção de liberdade negativa e exclusiva, o que torna a jurisprudência muito instável e, portanto, seletiva, gerando insegurança jurídica. Nesse cenário, consumidores e usuários justos também são “pegos no fogo cruzado” (Malcom, 2013). Isto significa que os juízes decidem independentemente de abordagens mais republicanas ou mais liberais sobre liberdade de informação.

Mesmo depois de concluir o “caso das biografias”, fixando a interpretação de que o direito de proibir a circulação de material falso ou discriminatório não significa um direito de consentimento prévio do biografado, o Supremo Tribunal Federal ainda não foi capaz de criar uma cultura judicial de respeito à liberdade informacional na Internet. O mesmo se aplica aos importantes canais de narrativa interativa, como o *Youtube* e o *WhatsApp*, e às suas empresas proprietárias *Google* e *Facebook*. O Marco Civil da Internet ainda não é plenamente aplicado pelo sistema de justiça brasileiro, embora o número de ações judiciais de empresas de Internet tenha aumentado consideravelmente após sua promulgação<sup>94</sup>. Enquanto isso, são publicados relatórios por congressistas para avançar projetos de lei criando maior vigilância e novos “cybercrimes” para o compartilhamento de informação não licenciada na Internet.<sup>95</sup>

Outras decisões e instâncias ainda aplicam censura judicial à troca de informações, à reprodução e à remixagem de informações e de obras não licenciadas, especialmente em casos de uso individual sem intenções comerciais ou de pequenos produtores culturais. Por isso é necessário firmar na Internet a seguinte interpretação da liberdade de informação: se não houver concorrência relevante no mercado, lesão moral ou delito claro e intencional, não deve haver restrição ou necessidade de autorização prévia.

De fato, há exemplos de espaços apoiados por advogados de propriedade intelectual onde o conteúdo de diferentes obras pode ser reproduzido com isenções legais que visam evadir restrições. Organizações sociais que se engajam na proteção e promoção de *fan fictions* e outras obras de fãs, como Transformative Works [www.transformativeworks.org](http://www.transformativeworks.org), já estão propondo espaços de narrativa interativa semelhantes.

Esses novos espaços e políticas têm como base a ideia de liberdade como reciprocidade (Ferraz Junior, 2008; Honneth, 2011), algo que a filosofia do *commons* e a licença *creative commons* já propuseram no campo

---

<sup>94</sup> Ver. levantamento do número de processos cíveis sofridos pelo *Facebook* e *Google* desde o início do funcionamento das empresas até 2015 no Brasil em Blotta, 2015.

<sup>95</sup> Ver o relatório final da Comissão Parlamentar de Inquérito sobre Crimes Cibernéticos, publicado em maio de 2016 <http://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-temporarias/parlamentar-de-inquerito/55a-legislatura/cpi-crimes-ciberneticos> (último acesso em 30/03/2017).

da propriedade intelectual no início dos anos 2000 (Lessig, 2004). Ele revela as limitações legais, culturais e econômicas e os perigos da perspectiva exclusiva dos direitos intelectuais.

Para Ferraz Júnior, as transformações que a produção de software e a economia informacional promovem sobre a reprodutibilidade de obras culturais e a acessibilidade da informação, fornecem sustentação para um novo conceito de liberdade. Mais do que nunca, a liberdade na sociedade da informação significa mais uma liberdade *com* os outros, nas relações de reciprocidade, do que uma liberdade *dos* outros. Nesse sentido, Ferraz Junior pode reformular as implicações do imperativo categórico kantiano: a liberdade de um não termina quando começa a liberdade do outro; A liberdade individual na sociedade da informação começa onde começa a liberdade do outro.

No nosso caso, a história ou a narrativa começam onde as dos outros começam. Este espaço é onde a atribuição recíproca de liberdade ocorre e pode ser aproveitado pela expansão dos elementos fundadores de sistemas de narrativa interativa dentro do compartilhamento de informações e práticas de produção cultural. Eles exigem, por sua vez, estruturas jurídicas e tecnológicas que permitam e protejam a reprodução livre, a combinação e o entrelaçamento digital de diferentes conteúdos e narrativas, em sistemas menos controlados que unem humanos e máquinas. Essa é uma forma de garantir de que o desenvolvimento futuro dos sistemas de aprendizagem computacional não se tornará o fim das liberdades informacionais no sentido mais amplo, mas apenas um outro momento crítico na história dos processos de aprendizagem humana.

## Referências bibliográficas

Benkler, Y. *The Wealth of Networks: how social production is transforming information and culture*. Boston: Harvard, 2006.

Blotta, V. S. L. Mapeando a Vigilância Corporativa na Internet Brasileira: Privacidade e Transparência no Google e Facebook. In: FIORILLO, C. A. P. MARTINEZ, R. C.. (Org.). *Os 20 anos da Internet no Brasil, seus reflexos no meio ambiente digital e sua tutela jurídica na sociedade da informação*. 1ed. São Paulo: FMU, 2015, v. 1, p. 114-124.

Boldrin, M. and Levine, D. K. *Against Intellectual Monopoly*. Cambridge University Press: Cambridge, 2008.

Carboni, G. Aspectos Gerais da Função Social do Direito de Autor. In: Pimenta, E. S. (org). *Propriedade intelectual: estudos em homenagem ao Min. Carlos Fernando Mathias de Souza*. 1ª. ed. São Paulo: Letras Jurídicas, 2009, p. 200-216.

Erving, Ellyn E., "The Sharing Economy: Exploring the Intersection of Collaborative Consumption and Capitalism" (2014). Scripps Senior Theses. Paper 409. A

Ferraz Júnior, T. S. Free Software and Non-Exclusive Rights. *Archiv fur Rechtsphilosophie*. Vol. 94. (2), 2008, p. 237-252.

Drögre, K. Voirol, O. Prosumer der Gefühle. Zum Emotionalen Produktionsregime des Web 2.0 am Beispiel von Online Dating Plattformen. *Österreich Z Soziol*. 38. 2013, pp. 185-202. Ferraz Júnior, T. S.

Gervás, P. Computational Approaches to Storytelling and Creativity. Association for the Advancement of Artificial Intelligence, 2009.

Guzdial, M. Harrison, B. Li, B. Riedl, M. O. [Crowdsourcing Open Interactive Narrative](#). *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games*, Asilomar, California, 2015.

Habermas, Das Konzept der Menschenwürde und die realistische Utopie der Menschenrechte. *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 58 (3):343-357 (2010), 2010:345-346.

Herscovici, A. Economia da Informação, direitos de propriedade intelectual, Conhecimento e novas modalidades de re-apropriação social da Informação.

Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación [www.eptic.com.br](http://www.eptic.com.br), Vol. VI, n. 3, Sep. – Dec. 2004.

Honneth, A. *Das Recht der Freiheit*. Frankfurt: Surhkamp, 2011.

Lessig, L. *Free Culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: the Penguin Press, 2004. Available at: [www.free-culture.cc/freeculture.pdf](http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf)

Lessig, L. Prosecuting Online File Sharing Turns a Generation Criminal. US News & World Report. 22 Dec. 2008 (Last access: 09 Sept. 2016).

Li, Thakkar, Wang, Riedl. Storytelling with Adjustable Narrator Styles and Sentiments. Interactive Storytelling: 7th International Conference on Interactive. Mitchel, et. al (eds), ICIDS. Springer, 2014.

Lojkine, J. *A Revolução Informacional*; trad. José Paulo Netto. – 3.ed. – São Paulo: Cortez, 2002.

Malcom, J. Is digital piracy harmful to consumers? Digital News Asia. 3, Sept. 2013. <https://www.digitalnewsasia.com/insights/is-digital-piracy-harmful-to-consumers> (last access 9, Sept, 2016).

Mitchel, et. al (eds), 7th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS (ICIDS). Springer, 2014.