



Octubre - Noviembre  
2006

## O Copyleft e o Desenvolvimento Colaborativo como Bases da Cultura Livre

Número Actual

Número Actual

Números Anteriores

Editorial

Sítios de Interés

Libros

Ediciones Especiales



Carr. Lago de  
Guadalupe Km. 3.5,  
Atizapán de Zaragoza  
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613  
Fax. (52)(55) 58645613

Por *Carla Schwingel*

Número 53

### Resumo:

Este artigo pretende demonstrar que as noções do copyleft em relação à propriedade intelectual e a sistemática de produção do desenvolvimento colaborativo são as origens da cultura livre praticada para além das fronteiras da Comunidade de Software Livre. Aponta a liberdade dos direitos de propriedade intelectual praticados pelas licenças aplicadas pelo Creative Commons como um dos fatores diferenciadores propostos. E apresenta a sistemática de produção colaborativa como o outro fator diferenciador, procurando esclarecer que mesmo tendo sido desenvolvida pelo Movimento Open Source, foi apropriada pelo Software Livre.

### Resumen:

Este artículo pretende demostrar que las nociones de copyleft - en relación a la propiedad intelectual y a la sistemática de producción del desarrollo colaborativo - originan la cultura libre practicada más allá de la comunidad de Software Libre. El texto señala la libertad de los derechos de propiedad intelectual practicados por las licencias aplicadas por Creative Commons como uno de los factores diferenciadores que aquí se proponen. Y también afirma que la sistemática de producción colaborativa fue el otro factor diferenciador, desarrollado por el movimiento Open Source y luego apropiado por la comunidad Software Libre.

Movimentos como o do *Creative Commons*; a produção de forma aberta, como a praticada na *Wikipedia* e no *Wikityonary*; e o *jornalismo* de fonte aberta (*journalism open source*), como o do *Slash Dot* e do *Independent Media Center*, a produção e veiculação de áudio do *Podcasting*, a livre troca de arquivos das tecnologias ponto-a-ponto (*peer-to-peer*), a forma diferenciada de produção da economia solidária<sup>1</sup> parecem ter expandido para além das ações da Comunidade mundial de Software Livre (CSL) o que se vem denominando de Cultura Livre. Mas quais as origens destas ações? E por que o termo livre?

Atualmente, a Comunidade de Software Livre congrega vários movimentos, porém de forma específica somente poderiam ser reconhecidas como ações de seus integrantes aquelas que envolvessem as liberdades dos softwares, isto é, quando houvesse um ataque por completo aos direitos autorais das produções intelectuais, conforme as licenças do *Creative Commons* sugerem. Porque é na CSL que surgem as garantias para que um programa desenvolvido de forma colaborativa permaneça com o código aberto para outros desenvolvedores o utilizarem, já que seus integrantes compreendem o código fonte como um bem cultural da humanidade. Richard Stallman, fundador do Projeto GNU<sup>2</sup> (1984) e da *Free Software Foundation*<sup>3</sup> (1999), definiu as quatro liberdades essenciais para manter um software livre.

- 1) a liberdade de executar o programa, para qualquer propósito;
- 2) a liberdade de estudar como o programa funciona e de adaptá-lo para quaisquer necessidades, sendo que ter acesso ao código-fonte é um pré-requisito;
- 3) a liberdade de redistribuir cópias de modo a beneficiar outras pessoas;
- 4) a liberdade de aperfeiçoar o programa e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie, aqui ter a acesso ao código-fonte também é um pré-requisito.

Portanto, para a CSL, o livre advém da liberdade para executar, adaptar, distribuir e modificar um programa, sendo que ter acesso ao código-fonte é proposto como o mesmo que poder

estudar uma equação matemática ou aprender a língua de determinado país.

### **Copyleft: a liberdade para a propriedade intelectual**

Com base nesse conceito libertário de software, houve a criação de uma licença, a GNU GPL (General Public License)<sup>4</sup> e a divulgação de uma brincadeira com a idéia de *copyright*, o "esquerdo de cópia" ou o "deixar copiar" do *copyleft*. E foi justamente a partir desta noção de copyleft que advogados, artistas, músicos, escritores, *videomakers*, estudantes começaram a contestar a aplicabilidade legal e consensual dos direitos intelectuais para trabalhos de natureza criativa e propuseram as licenças do *Creative Common* (CC), em 2002. Com o *copyright*, legalmente, todos os direitos autorais são reservados; já com o modelo proposto pelo CC, o autor tem a opção de decidir quais direitos podem ser liberados. Assim, se o propositor de um sítio internet, de uma música, de um filme, de uma fotografia, de um livro ou de um artigo deseja que aquela obra fique disponível para utilização de toda e qualquer pessoa ou que seja utilizada só para execução sem fins comerciais, por exemplo, pode aplicar uma das licenças *Creative Commons* e salvaguardar sua vontade. As licenças são sistematizadas da seguinte forma:

- 1) Atribuição: de acordo com esta licença, outras pessoas podem copiar, distribuir, exibir e executar a obra; criar obras derivadas e fazer uso comercial da mesma, desde que haja o crédito ao autor. Todas as replicações precisam ter os termos da licença explicados. No Brasil, o símbolo foi traduzido para .
- 2) Uso não comercial: esta é a licença não comercial. Ou seja, as outras pessoas podem copiar, distribuir, exibir e executar o trabalho só que apenas para propósitos não comerciais. A licença continua válida para todos os trabalhos derivados do primeiro.
- 3) Vedada a criação de obras derivadas: é permitido que outros copiem, distribuam, exibam e executem o trabalho original, mas não podem fazer outros trabalhos a partir dele. Esta é a licença que não permite trabalhos derivados.
- 4) Compartilhamento pela mesma licença: esta, por sua vez, permite que somente sejam feitos trabalhos derivados abaixo da mesma licença que o autor utiliza em sua própria obra.

Desde sua criação, o *Creative Commons* vem atuando, hoje em 31 países, para o reconhecimento legal dessas licenças. No Brasil, as produções criativas já podem ser registradas dessa forma, ou seja, as leis brasileiras já reconhecem sua legalidade. No México, ainda não há este reconhecimento, sendo que o CC vem trabalhando junto a uma empresa de advocacia especializada em propriedade intelectual, a *Fulton & Fulton SC*. Além do Brasil e do México, somente na Argentina e no Chile, dos demais países latino-americanos, é que a CC possui representações agindo para o reconhecimento legal. Nesses dois países, a situação é a mesma do México, sendo que no Chile atua através de duas instituições, a Universidade do Chile e a Corporação de Direitos Digitais, uma entidade sem fins lucrativos; já na Argentina, a representação se dá pela Fundação OSDE (*Organización de Servicios Directos Empresarios*), organização sem fins lucrativos com interesse nos processos de regulamentação do ciberespaço.

Com a divulgação da música *Oslodum*, do ministro da Cultura Gilberto Gil, no 5º Fórum Internacional de Software Livre, em Porto Alegre, em junho de 2004, bem como devido a seu discurso de apoio às idéias do *Creative Commons*<sup>5</sup>, o projeto passou a ter um reconhecimento ainda maior no Brasil. As questões legais, porém, já vinham sendo encaminhadas, desde 2003, pelos integrantes do Centro de Tecnologia e Sociedade da Faculdade de Direito da Fundação Getúlio Vargas, uma das instituições de ensino mais reconhecidas no país nas áreas de Economia e Administração. Gilberto Gil não apenas apoiou o movimento, como também foi pioneiro na utilização de uma licença do CC, a Recombinação (*Sampling*). As seguintes licenças para áudio foram, então, evidenciadas quando ainda se encontravam em

processo de discussão pelo *Creative Commons*, ou seja, não tinham validade legal.

- 1) Recombinação: de acordo com esta licença, outros podem utilizar parte do trabalho para qualquer fim, exceto publicidade. Cópias e distribuição da obra inteira são permitidas.
- 2) Recombinação Plus: permite o uso de partes do trabalho para qualquer fim exceto publicidade, porém só possibilita a distribuição de cópias não comerciais. A distribuição do trabalho inteiro pode ser efetuada.
- 3) Uso Não Comercial para Recombinação Plus: outros podem usar partes da obra somente para fins não comerciais; e cópias e distribuição também somente podem ser feitas nestes termos.

Tais licenças foram aplicadas no álbum distribuído a partir do show realizado por Gil e David Byrne, ex-vocalista do *Talking Heads*, em setembro de 2004 em Nova Iorque, por convite da CC e da revista norte-americana *Wired*. No CD são 16 músicas que permitem a execução e remixagem, mas não o uso comercial. Os demais músicos no projeto são Beastie Boys, Chuck D (do Public Enemy), Dan The Automator, The Rapture, Spoon, Paul Westerberg, Matmos, DJ Danger Mouse e My Morning Jacket<sup>6</sup>.

Para Lemos e Rezende (2004, p. 01), a cultura em rede, do desenvolvimento colaborativo e da apropriação dos bens simbólicos intangíveis está vinculada ao que denominam "cultura copyleft", em contraponto a lógica proprietária do *copyright*, que "tem dominado a dinâmica sociocultural dos meios de massa". Sob o ponto de vista deste trabalho, os movimentos de reavaliação de como a sociedade industrial capitalista refere-se à propriedade intelectual são advindos dos conceitos propostos pela Comunidade de Software Livre ao constatarem o fechamento do código-fonte dos programas de computador como contrário a livre circulação do conhecimento e, assim, buscarem a liberdade para seus trabalhos na representatividade legal das licenças.

A complexidade deste processo já se evidenciava para culturas coletivas, como a indígena, por exemplo, cujos ícones e símbolos foram apropriados e livremente utilizados pela indústria cultural. O que a CSL parece ter trazido à tona, é a discussão sobre a incoerência da lei salvaguardar alguns atores sociais e não outros. Como, por exemplo, no caso da Disney com os direitos de *Mickey Mouse* que, a cada vencimento do período para virar domínio público, aumenta o número de anos de proteção. O camundongo que poderia ser livremente utilizado por qualquer um a partir deste ano, novamente ganha sobrevida-Disney a ver o prazo de carência para os direitos do autor ampliado de 70 para 95 anos, nos Estados Unidos (TAVARES, 2005). E o mais interessante é que a CSL problematizou tais questões com um "bem" basilar da sociedade contemporânea, os programas computacionais.

### **O desenvolvimento colaborativo**

Característica e fator muitas vezes considerado revolucionário pelos analistas contemporâneos da Comunidade mundial de Software Livre, o desenvolvimento colaborativo não é propriamente nela originado. A CSL está vinculada aos preceitos da *Free Software Foundation* e defende a GNU GPL, não considerando como "livres" quaisquer softwares ou projetos que não adotam essa licença. Porém, há vários outros movimentos em prol do software livre, sendo que o desenvolvimento colaborativo foi proposto, sistematizado e é reconhecido como sendo do movimento de código aberto, vinculado à *Open Source Initiative* (OSI)<sup>7</sup>. De uma forma geral, na prática da colaboração não há a menor diferenciação, o que se percebe é um movimento que congrega várias outros, herdeiro de distintas tradições, como a apropriação "indevida" e livre utilização dos bens simbólicos da cultura hacker (LÉVY, 1984; LEMOS, 2002), como a troca, a *bricolage* dos pioneiros da micro-informática (LEMOS, 2002), como o não reconhecimento de hierarquias e instituições dos anarquistas (STALLMAN, 2002).

De acordo com a *Free Software Foundation*, o projeto SL possui mais de dez milhões de pessoas no mundo todo, sendo que desenvolvedores e usuários do GNU-Linux estão contemplados neste número. Dentre os primeiros, há várias comunidades que se formam em prol do desenvolvimento (do projeto) de um software, por exemplo: as que colaboram com as distribuições GNU/Linux: como a do Debian<sup>8</sup>, um dos grupos mais consolidado e numeroso, com mecanismos próprios de escolha de liderança, congressos mundiais específicos e uma postura purista de defesa do SL e das idéias da FSF; e a do Gentoo<sup>9</sup>, outro grupo que também possui organização própria em prol do desenvolvimento dos softwares que acompanham o “coração” (kernel) do sistema operacional.

Tais comunidades possuem posicionamentos muitas vezes distintos entre si, porém todas têm sua razão de ser no desenvolvimento colaborativo. E esta forma de criar, este modelo de produção diferenciado que veio ressaltar um tipo de trabalho otimizador das relações virtuais, teve sua sistemática descrita em 1998 no texto “A Catedral e o Bazar”<sup>10</sup> de Eric Steven Raymond. Para ele, o modelo catedral impera no mundo comercial e o modelo bazar é o que se institui no mundo do Gnu-Linux, sendo que ambos representam suposições opostas sobre a natureza da programação informática. O primeiro é representado pela forma tradicional de uma empresa propor e desenvolver um produto, ou seja, está sujeito a segredo comercial; somente é apresentando para os usuários quando concluído, os testes são feitos internamente à empresa ou com um público determinado. Já o segundo é resultado de uma coletividade que troca códigos, que compartilha em excesso suas idéias ainda inacabadas:

O estilo de Linus Torvalds de desenvolvimento – libere cedo e freqüentemente, delegue tudo que você possa, esteja aberto a ponto da promiscuidade - veio como uma surpresa. Nenhuma catedral calma e respeitosa aqui - ao invés, a comunidade Linux parece assemelhar-se a um grande e barulhento bazar de diferentes agendas e aproximações (adequadamente simbolizada pelos repositórios do Linux, que aceitaria submissões de qualquer pessoa) de onde um sistema coerente e estável poderia aparentemente emergir somente por uma sucessão de milagres (RAYMOND, 1998, s .p.).

Assim sendo, o desenvolvimento de produtos e serviços no estilo bazar geralmente começa pela identificação de uma necessidade de utilização, os produtos são na maioria das vezes propostos como exercício, prática de programação do que efetivamente com vistas mercadológicas. A máxima de Linus Torvalds: “libere cedo e libere com freqüência” parece ser a tônica que move toda a sistemática criativa. Mas o que ela significa? O liberar quer dizer: delegue à comunidade, deixe que a comunidade lhe ajude, mostre seu código, sua idéia, seu produto que outros poderão ter grandes soluções que você jamais pensaria.

Quando um projeto é proposto para a comunidade, de acordo com Raymond, duas pré-condições precisam estar estabelecidas: as qualificações do líder e a idéia por detrás do código liberado. O autor defende que os projetos não precisam ser brilhantes, mas sim serem lançados para a comunidade como “uma promessa plausível” (RAYMOND, 1998, s. p.), pois é a partir da percepção da proposta sugerida e, conseqüentemente, do que o programa efetivamente possa vir a ser capaz de realizar, que os co-desenvolvedores podem se associar e ajudar na sua construção, até a vir a ter um código “elegante”, conforme o jargão utilizado.

Para Raymond, é muito difícil um projeto de software livre ser originado no estilo bazar, a comunidade precisa trabalhar em cima de algo já proposto, já principiado. Um líder que saiba reconhecer boas idéias para o projeto:

Então, é necessário realmente que o líder, o coordenador de um projeto no estilo bazar tenha um talento excepcional para planejamento ou ele pode conseguir o mesmo efeito coordenando o talento de planejamento de outras pessoas? Eu penso que não é necessário que o coordenador seja capaz de originar projetos de excepcional brilho, mas é absolutamente necessário que o coordenador seja capaz de reconhecer boas idéias de projetos de outras pessoas (RAYMOND, 1998, s. p.).

Assim, este sozinho ou com seu grupo original de co-desenvolvedores divulga o projeto para o restante da comunidade, deixando o "executável" (o aplicativo que roda o programa), o código fonte e toda a documentação das alterações no site do projeto, do grupo, em um servidor de FTP (*File Transfer Protocol*) ou nas bibliotecas de softwares livres que algum outro grupo mantenha para serem copiados. O passo seguinte é encaminhar o programa para a obtenção da licença de que será um projeto livre ou *open source* e passar (ou não) a ter a credibilidade da comunidade e os integrantes da CSL que tenham interesse comecem a trabalhar no projeto.

Ao analisarmos tal processo, podemos afirmar que os seguintes quesitos foram essenciais para que o modo bazar de desenvolvimento pudesse se instituir: 1ª) uma internet cada vez mais barata; 2ª) um estilo de liderança diferenciado que visa a integração de idéias; 3ª) um conjunto de formalidades cooperativas que permite aos desenvolvedores e co-desenvolvedores obter o máximo do ambiente no qual atuam.

Talvez o que tenha tornado o modo bazar tão popular na comunidade internet é que não apenas representa um novo modelo da tarefa de depuração de um software, como também pode explicitar o co-desenvolvimento aberto (sem segredos) e talvez até a própria natureza do desenvolvimento tecnológico em rede. Nele, houve a abertura total dos pólos de emissão e de recepção, pois há o conhecimento técnico necessário para fazer a inversão no sentido. Mas, indubitavelmente, o que o fez possível foi a instauração da estrutura em rede e sua crescente importância nas relações sociais.

Nesse sentido, o modelo de produção baseado em colaboração em larga escala defendido por Benkler (2002), a cultura da dádiva que faz um ceder parte de seu tempo pra outros (HIMANEN, 2001; LADEIRA, 2003), o desenvolvimento cooperativado (SCHWINGEL, 2002), que caracterizam a Comunidade de Software Livre, parecem ter levado tais preceitos para a sociedade como um todo, fazendo-a relativizar seu modelo de produção. Jacobs (2001) propõe a aproximação das teorias econômicas atuais com as leis naturais, evidenciando que estas se estruturam em redes de co-desenvolvimentos convenientes, ou seja, onde agentes associados de forma complementar, buscam crescer com sua formação na construção do projeto como um todo. A Economia Solidária também visa aproximar o sistema produtivo do valor vida (ser humano, natureza), deslocando o centro da produção e distribuição de riqueza para o humano, buscando associações e cooperativismo, interligando-se em redes em que cada agente possui liberdade para atuar, tornando-as autogeridas (TAVARES; AGUIAR, 2005). O desafio para movimentos como o do Bansol (Associação de Fomento a Economia Solidária) da Escola de Administração da Faculdade da Bahia, que está buscando fazer esta vinculação entre SL e Economia Solidária, não se apresenta pequeno.

Outro aspecto que ainda pode ser destacado refere-se à necessidade que Eric Raymond e o mundo livre ainda vê na figura de um líder para propor e coordenar um projeto. Talvez aqui venha a ser um importante espaço para analistas e ativistas latino-americanos propuserem uma sistemática ainda mais arrojada, com a necessidade sendo identificada e coordenada pelo grupo em si. A auto-gestão poderia auxiliar neste sentido,

bem como as noções anarquistas da FSF, já que é interessante observar que o sítio da OSI não possui nenhum espelho traduzido no Brasil e demais países latinos<sup>11</sup>. Um exemplo nesse sentido é como o Projeto Software Livre Bahia (PSL-BA)<sup>12</sup> compõe e coordena suas ações. Para um observador menos familiarizado, parece não haver qualquer direcionamento<sup>13</sup>, porém é um dos grupos brasileiros mais ativos na divulgação da cultura livre.

Portanto, cultura livre parece ser, sob o ponto de vista deste trabalho, o termo ideal para referir-se a movimentos que extrapolam os preceitos e idéias surgidas a partir da relativização dos direitos de propriedade intelectual e do desenvolvimento colaborativo. Um exemplo desta apropriação pode ser o programa de rádio "Papo de Hacker", desenvolvido pelo Projeto Software Livre Bahia junto com o Programa de Inclusão Digital Tabuleiro Digital da Faculdade de Educação de Salvador, que afirma ser "um espaço de debate e discussão sobre Software Livre e Cultura Livre"<sup>14</sup>, veiculado via internet<sup>16</sup>.

---

## Notas:

- <sup>1</sup> Ver: (<http://www.creativecommons.org>); (<http://www.wikipedia.org>) e (<http://pt.wikipedia.org>); (<http://pt.wiktionary.org/>); (<http://www.slashdot.org>); (<http://www.indymedia.org>) e (<http://www.midiaindependente.org>); o artigo "Emissão sonora, futuro do rádio e cibercultura", in: ([http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404\\_46.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_46.htm)), a palestra apresentada no 6º Fórum de Software Livre de Porto Alegre: "Palestra: Software Livre e Economia Solidária: duas faces de uma outra economia" In: (<http://twiki.softwarelivre.org/pub/Fisl6/SlidesDosPalestrantes/tavaresevicente.pdf>)
- <sup>2</sup> O Projeto GNU (acrônimo de GNU is not Unix) foi responsável pelo desenvolvimento de todos os periféricos para o kernel (núcleo) do sistema proposto por Linus Torvalds. Por isso que a Comunidade de Software Livre defende que o nome apropriado é GNU-Linux para o sistema operacional livre mais conhecido e utilizado.
- <sup>3</sup> A FSF é a fundação referência para o mundo livre. Criada por Stallman, fornece a licença GNU GPL que garante a manutenção do código aberto de um software.
- <sup>4</sup> Para maior compreensão da GNU GPL, ver: (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>)
- <sup>5</sup> Ver o discurso de Gilberto Gil em (<http://www2.cultura.gov.br/scripts/discursos.idc?codigo=979>)
- <sup>6</sup> As músicas podem ser copiadas em (<http://creativecommons.org/wired>)
- <sup>7</sup> Ver: (<http://www.opensource.org>)
- <sup>8</sup> (<http://www.debian.org>)
- <sup>9</sup> (<http://www.gentoo.org>)
- <sup>10</sup> Um dos textos fundadores do movimento, referência quando se fala em projeto de desenvolvimento. Diferentes versões dele se espalham pela rede, uma francesa pode ser encontrada em (<http://www.linux.france.org/article/these/cathedrale-bazar.html>); em português, pode ser encontrado na página de Erik Kohler: (<http://www.geocities.com/CollegePark/Union/3590/pt-cathedral-bazaar.html>). O original está na página de Eric Raymond (<http://tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar>).
- <sup>11</sup> Os integrantes da OSI divulgam a emergência do SL devido a sua eficácia, mediante o proprietário, sendo que consideram imprescindível para a mesma a figura de um líder.
- <sup>12</sup> Ver: (<http://twiki.im.ufba.br/bin/view/PSL/>)
- <sup>13</sup> Na última reunião presencial do PSL-BA, houve justamente a discussão sobre a coordenação do projeto, que não foi aceita, pelo grupo entender ser um grupo e a representatividade não ser importante. Reunião ocorrida em 20 de maio de 2005.
- <sup>14</sup> Ver: (<http://www.twiki.ufba.br/twiki/bin/view/RadioFACED/PapoDeHacker>)
- <sup>15</sup> Para ouvir, entre em: (<http://proxy02.ufba.br:8000/radiofaced.m3u>).

---

## Referências:

- BENKLER, Y. Coases's Penguin. or, Linux and the Nature of Firms, 2002. Disponível em (<http://www.yale.edu/yalelj/112/BenklerWEB.pdf>). Acessado em outubro de 2004.
- HIMANEN, P. A ética dos hackers e o espírito da sociedade da informação. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- JACOBS, Jane. A natureza das economias. São Paulo: Beca Produções Culturais, 2001. 190p.
- LADEIRA, J.D.M. Troca de Arquivos par-a-par: Napster, Gnutella e o Desenvolvimento de Tecnologias de Comunicação na Internet. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. PPGCOM/UFF. Niterói, 2003. Dissertação.
- LEMOS, A. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEMOS, A; REZENDE, P. Lê Brésil dans la Sociéte de l'Information: Gouvernement Lula, Copyleft et Logiciels Libres. Disponível em: ([http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/bresil\\_foss.pdf](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/bresil_foss.pdf))
- LEVY, S. Hackers: heroes of computer revolution. New York: Anchor Press, 1984.
- RAYMOND, E. Homesteading the Noosphere, 2000. Disponível em (<http://www.catb.org/~esr/writings/homesteading/homesteading/>). Acessado em outubro de 2004.
- \_\_\_\_\_. The Cathedral and the Bazaar, 2000. Disponível em (<http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/>). Acessado em outubro de 2004.
- SCHWINGEL, C. Comunicação e criação na internet: análise das equipes de

desenvolvimento web e dos grupos de desenvolvimento de softwares. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas. FACOM/UFBA, Salvador, 2002. Dissertação.

STALLMAN, R. O Projeto GNU – a primeira comunidade a compartilhar software. In: GASS, Elvino. Software Livre. Porto Alegre: Assembléia Legislativa/RS, 1999.

TAVARES, T. Propriedade Intelectual. Palestra ministrada no II Festival de Software Livre da Bahia. Salvador, 10 de abril de 2005.

TAVARES, T.; AGUIAR, V. Software Livre e Economia Solidária: duas faces de uma outra economia. II Festival de Software Livre da Bahia. Salvador, 09 de abril de 2005. Disponível em formato de apresentação em:  
(<http://twiki.softwarelivre.org/pub/Fisl6/SlidesDosPalestrantes/tavaresevicente.pdf>)

---

*Ms. Carla Schwingel*  
*Jornalista, Brasil.*