

Gustavo Noronha Silva

O Capitalismo Atual e o Software Livre

Montes Claros
novembro / 2003

Gustavo Noronha Silva

O Capitalismo Atual e o Software Livre

Montes Claros
novembro / 2003

Sumário

1	Introdução	p. 3
2	Formas Atuais de Exploração	p. 4
3	Alienação e Propriedade	p. 7
4	Fetichização	p. 9
5	A Dialética e o Software Livre	p. 10
6	Conclusão	p. 13
	Referências	p. 14

1 *Introdução*

Por que se preocupar com Software Livre? Que importância tem discutir esse tema? Em um outro texto¹ discuti de modo simples e direto a importância da escolha que as pessoas, escolas, governos fazem do software que usam no seu dia-a-dia.

Ficou de fora, no entanto, o que talvez seja o que há de mais importante a ser dito sobre esse movimento: sua importância social e seu papel de vanguarda na sociedade atual. Há quem diga que o chamado Movimento do Software Livre é apenas a ponta visível de uma gigante revolução social que está se operando no mundo.

Neste texto pretendo discutir alguns conceitos relativos à maneira pela qual a tecnologia pode ser usada para dominar uma sociedade e privilegiar o grande capital e como o Software Livre vem derrubando a situação atual.

¹Veja <http://people.debian.org/kov/software.html/>

2 *Formas Atuais de Exploração*

Marx, ao estudar o capitalismo, detectou uma forma sutil de exploração dos capitalistas sobre os trabalhadores. De acordo com ele,

... O possuidor do dinheiro pagou o valor diário da força de trabalho; pertence-lhe, portanto, o uso dela durante o dia, o trabalho de uma jornada inteira, e o valor que sua utilização cria num dia é o dobro do próprio valor-de-troca. Isto é uma grande felicidade para o comprador, sem constituir injustiça contra o vendedor. (MARX, 2000, p. 227)

Essa é a chamada mais-valia absoluta. Atualmente, no entanto, mais comuns e mais sutis é uma outra forma de exploração, designada *mais-valia relativa*:

... ‘com a passagem do capitalismo concorrencial para o capitalismo monopolista, o método dominante de produção também se modifica: a produção da mais-valia absoluta dá lugar à extração da mais-valia relativa, que se torna a mola propulsora da acumulação quando a maquinaria domina o processo de trabalho, caracterizando-se aquilo que Marx chamou de submissão ou sujeição real do trabalho ao capital. E, com a produção mecanizada do capital monopolista, a produção se torna ainda mais altamente socializada que na etapa anterior: o trabalho produtivo chega a tomar a forma de trabalhador coletivo, uma força de trabalho integrada toma o lugar dos trabalhadores artesanais individualizados’ ... (Laurence Harris citado por MANCE, 1998)

Um exemplo bem simples disso é o terminal de venda de ingressos computadorizado, já presente nas estações de metrô de algumas cidades brasileiras. Elas substituem trabalho humano e chegam a exigir trabalho adicional do consumidor. Estabelecidas tais relações, a extração de mais-valia, como já foi dito, se desloca ainda mais em direção ao consumo.

Nos últimos tempo, porém, com o advento de mídias¹ de maior qualidade e de novas técnicas de duplicação e criação de conteúdos, mais eficientes e baratas, uma nova forma de exploração veio à tona: a *mais-valia virtual*.

De acordo com Mance,

¹Nesse caso, mídia se refere principalmente ao meio físico de distribuição de conteúdos, não à produção artística ou intelectual disponibilizada através dele.

A acumulação de mais-valia virtual é possível a) graças à reprodução virtual de produtos finais intangíveis ou ao pagamento pelo direito de uso signos que se convertem em mercadorias, como softwares, por exemplo, que são conhecimentos criativamente digitalizados em linguagens binárias de programação, ou outras informações ordenadas significativamente pelo trabalho intelectual humano, passíveis de direitos autorais, como patentes sobre códigos genéticos alterados por engenharia genética, por exemplo; b) graças à venda de mercadorias com preços elevados frente aos produtos similares, em razão de que sobre elas estejam aplicados determinados signos que operam socialmente como interpretantes valiosos por certa parte do mercado consumidor, que paga mais para desfrutar de tal propriedade signíca vinculada ao objeto, por exemplo -, c) ou pela aplicação performativa de signos sobre outros signos que possuem caráter econômico de representação de valor ...(MANCE, 1998)

Ao presente estudo, o ponto *a* é certamente o mais importante a ser levado em conta, visto que tratamos de um bens intangíveis² quando falamos sobre software. No entanto, os pontos seguintes são, também, importantes, visto que vivemos, no mercado de software mundial, um monopólio de dimensões imensas. Um monopólio é, certamente, capaz de criar signos que permeiem o pensamento das pessoas, como veremos posteriormente.

Examinemos, então, o caso das grandes empresas de software. O caso mais emblemático, sem dúvida, é o da Microsoft. Sendo uma empresa relativamente nova, a Microsoft tem atualmente o domínio de quase 100% dos computadores do mundo sendo controlados por seu sistema operacional, o Windows e seus executivos figuram na lista dos homens mais ricos do mundo.

Mesmo diante desses dados, o número de pessoas usando computadores com Windows no mundo certamente não é tão grande. Cogita-se que apenas 8% dos brasileiros usem computadores. Há marcas e produtos com mercados bem maiores. Para entender esse fato é preciso entender o processo de “fabricação” de um software.

Quando se fabrica um carro, como se calcula o valor de troca da mercadoria resultante? Somando-se todo o tempo socialmente necessário³, mais qualquer desgaste da máquina e a mais-valia, absoluta, ou o lucro, provavelmente aproximaremos com bastante exatidão tal valor. Cada carro exige o mesmo gasto de tempo, matérias-primas e capital para ser produzido, além do custo do planejamento e projeto iniciais.

No caso dos softwares de computador, o custo da empresa é bem minimizado. Conta-

²Temos que “Bens corpóreos são os que tem existência concreta, perceptível pelos sentidos (*res quae tangi possunt*). Bens incorpóreos são os que tem existência abstrata, intelectual. Os bits não possuem uma forma corpórea, pois existem no campo abstrato dos registros digitais. Destarte, devem ser considerados como bens incorpóreos ou intangíveis.” (LUZ, 2003)

³A soma do tempo gasto por todos os envolvidos no processo de fabricação do produto final, até mesmo aquele gasto na produção das matérias-primas e na reprodução da força de trabalho.

mos o tempo socialmente necessário, o desgaste dos equipamentos, mais quaisquer outros gastos com materiais apenas uma vez. A duplicação desse bem exige um custo mínimo desprezível. Isso gera a mais-valia virtual, que ultrapassa em muito a exploração apenas do operário⁴, e se torna uma exploração de toda a sociedade. Esse fato que acabamos de constatar gera outros resultados práticos que veremos adiante.

⁴Aqui entendido, mais amplamente, como todo trabalhador assalariado.

3 *Alienação e Propriedade*

Há muito tempo a especialização vem acontecendo em todos os níveis da sociedade, na forma como trabalha e produz. Atualmente a rota da especialização continua a ser seguida, como forma de melhorar a atuação do trabalhador e, até mesmo, de proteger segredos industriais. É o caso da grande empresa de software que não permite que um programador conheça todo o código do seu sistema operacional¹. Como em outras épocas, essa especialização acaba levando à alienação do produtor em relação ao seu produto. Diferentemente dos proletários das fábricas de carros, os programadores podem ter acesso ao bem que produzem, na maioria das vezes, mas não tem acesso ao conhecimento contido nele.

Isso nos leva a uma reflexão mais profunda, não apenas sobre a possibilidade de usufruto dos produtos da sociedade, mas também ao usufruto do conhecimento gerado e empregado nesses mesmos produtos, o que nos traz o conceito de *Propriedade Intelectual*.

Como já nos lembrou Mance, não são apenas os bens intangíveis os responsáveis pela mais-valia virtual. A cobrança de *royalties* pelo uso de idéias patenteadas e do direito de cópia são, também geradores de mais-valia virtual. É importante dizer, aqui, que quando se licencia um software não se está comprando o software. A licença funciona como um aluguel, em que o proprietário do software, a empresa, dá permissão ao cliente de usá-lo sob certas condições, até mesmo as atualizações de segurança passam por essas condições, como podemos ver na licença do Windows NT 4.0 Service Pack²:

O Software Atualizado é licenciado a você sob os mesmos termos e condições contidos no Contrato de Licença de Usuário Final ("EULA") fornecido com o Microsoft Windows NT Server versão 4.0 ou Windows NT Workstation versão 4.0 (doravante chamados conjuntamente "Windows NT 4.0") e/ou o Windows NT 4.0 Option Pack. Caso você não concorde em vincular-se aos termos deste EULA, você não estará autorizado a utilizar o Software Atualizado.

¹Software básico para operação de um computador.

²'Service Pack' é o nome dado pela empresa a pequenas emendas que devem ser aplicadas ao sistema para atualizá-lo em relação a problemas de segurança e outras características e/ou problemas.

(...)

A Microsoft retém todos os direitos, titularidade e interesses relacionados ao Software Atualizado. Todos os direitos que não estejam expressamente concedidos são reservados à Microsoft. (MICROSOFT, 2001)

Marx acredita, como Rousseau e, ao que tudo indica, Albert Einstein³ também, que tudo que é produzido no mundo é, na verdade, mais que inovação, uma produção social histórica. Para a criação do CD, muito provavelmente foram pré-requisitos a existência do disco de vinil, de conhecimentos sobre a manipulação de lasers e de dados digitais. Poderia, então, o criador do CD, tendo se apoiado em tantos outros conhecimentos, determinar como sua a propriedade do conhecimento derivado?

É exatamente essa a pergunta que devemos fazer quando lemos “A Microsoft retém todos os direitos, titularidades e interesses relacionados ao Software Atualizado.” (MICROSOFT, 2001). Apoiada “em ombros de gigantes”, a Microsoft pôde construir o Windows. Pode ela se dizer dona do conhecimento gerado e privar o restante da humanidade?

A alienação aqui, assim como a mais-valia anteriormente, se estende para além das relações imediatas de produção para as relações de consumo, num círculo mais amplo da sociedade. Ter possibilidade de usufruir do software, como produto acabado, ao contrário do que parece imaginar a maior parte das organizações relacionadas à inclusão digital, não tira ninguém da alienação, que é causa real e necessária da exclusão.

O maior bem produzido nesse processo, o conhecimento, fica preso na “fábrica”, e as pessoas, até mesmo os programadores da empresa, estranham e ficam alienadas à tecnologia.

³Einstein teria dito algo como “Criatividade é saber esconder bem as suas fontes”.

4 *Fetichização*

A produção só se realiza no consumo, e o consumo só tem seu “arremate” na produção. A produção, além de satisfazer necessidades gera mais necessidades. Marx acredita que é necessário à produção criar um determinado tipo de homem para consumir. O exemplo clássico é o da carne que se come com talheres e a que se come sem. A produção de talheres gerou a necessidade da geração de pessoas que os consumissem, pessoas que fossem “civilizadas”. A própria necessidade de talheres foi conseqüência, muito provavelmente, de algum tipo de produto comestível que exigia requinte.

Uma reclamação constante de grupos que tentam viabilizar alternativas ao sistema operacional Windows em diversos setores é sempre a chamada “cultura Microsoft”. Mesmo que não aja dificuldades adicionais, e que todas as necessidades reais e objetivas sejam plenamente satisfeitas por produtos alternativos, muitas pessoas ainda se apegam aos nomes “Windows”, “Word” e “Excel”, signos apresentados a eles como “informática básica” por qualquer curso de fundo de quintal, e até mesmo por cursos de graduação, mestrado e doutorado.

Mesmo pessoas que deveriam ser esclarecidas no sentido de não beneficiar um grande monopólio explorador se sentem atacadas, ou amedrontadas quando saem de cena os produtos da Microsoft, como se o computador pudesse ser visto como terreno neutro, em que os ideais não precisam ser defendidos. Um exemplo disso é a revista para publicações científicas do curso de Ciências Sociais da UNIMONTES, que em sua primeira edição traz nas normas para publicação o seguinte texto: “Devem ser apresentados em letra 12, fonte Arial, espaço duplo, versão *Word for Windows 7.0 ou inferior.*” (MAIA, 2002)

Não basta um texto em qualquer formato que possa ser aberto por qualquer programa e que esteja dentro das normas. A revista espera que o autor tenha adquirido uma licença do Microsoft Word for Windows, e que o trabalho seja entregue no seu formato. Os conceitos de sistema operacional, editor de textos e planilha eletrônica parecem ter sido substituídos, hoje sem maiores problemas, por “Windows”, “Word” e “Excel”.

5 *A Dialética e o Software Livre*

A unidade contraditória que temos é razoavelmente implícita, dadas as condições apresentadas acima. Uma ou mais empresas se apropriam de conhecimento historicamente, socialmente produzido e o transforma em sua propriedade, geradora de mais-valia virtual.

As relações geradas na produção dos softwares são de exploração do empregado imediato, mas também de todo um conjunto de pessoas não envolvidas diretamente no processo, mas da mesma forma vitimadas pela alienação.

A negação a essa forma de produzir software é o chamado *Software Livre*. A grande maioria do software livre é produzido em um processo colaborativo, através da Internet, por pessoas que, na maioria das vezes, nem sequer se conhecem pessoalmente e que cedem seus direitos de cópia a todas as outras pessoas com ou sem condições que protejam essa condição.

Pessoas que não sabem programar nem fazer quaisquer das outras atividades necessárias à produção de um software são somente usuários, mas também participam da cadeia produtiva, e têm todos os meios para se tornarem sujeitos do processo, mesmo que normalmente se limitem a serem consumidores do que é produzido, o que não deixa de ser uma forma de incentivo.

De acordo com o site do Projeto GNU¹, Software Livre se refere à liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software. Mais precisamente, ele se refere a quatro tipos de liberdade, para os usuários do software:

- A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade no. 0)
- A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade no. 1). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta

¹Projeto para criar um sistema operacional 100% livre, iniciado em 1984 por Richard Stallman. Veja <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt.html>

liberdade.

- A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade no. 2).
- A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (liberdade no. 3). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.

Essas características e a forma de produzir Software Livre dá a ele o mérito de ser produção pela humanidade para a humanidade, ou em termos mais conhecidos, de cada um conforme sua capacidade, para cada um conforme sua necessidade.

Marx acredita, voltando à dialética, que a super-estrutura jurídica, filosófica, política, ideológica que se forma em toda sociedade é necessariamente proveniente, inicialmente, das práticas e relações sociais de produção. Depois de iniciado o processo as alterações se tornam produto da interação entre a super-estrutura das idéias com a infra-estrutura, da forma de produzir a existência, sem que esta última deixe de ser determinante sobre a primeira, no entanto.

Talvez seja exatamente nesse ponto que a maioria dos defensores do comunismo errem, ao defender o desenvolvimento de consciência de classe e a tomada do Estado pelos proletários para atingir a negação do capitalismo.

Como dito na introdução, há quem imagine que o Software Livre é a ponta de um movimento maior que está surgindo cuja forma de produzir conhecimento — que é reconhecidamente o grande bem da atualidade — se difere radicalmente das formas criadas pelas indústrias do entretenimento e do software. Modificando objetivamente a forma de produção, o movimento do Software Livre, talvez inconscientemente está criando uma nova forma de ver o mundo, em que as pessoas colaboram entre si para gerar bens para todos.

A palavra *inconscientemente* usada anteriormente tem uma importância muito grande no entendimento do que foi dito. Os objetivos do movimento do Software Livre são restritos à sua filosofia de como o Software deve ser produzido e distribuído, e embaixo dessa idéia se encontram pessoas com as mais diversas convicções políticas, econômicas e sociais. Está longe de ser um objetivo do movimento como um todo a criação de uma sociedade cujo modo de produção se aproxime do modo comunista.

Essa invisibilidade das possíveis conseqüências que o movimento do Software Livre

pode vir a causar facilita sua multiplicação e facilita o desenvolvimento de um possível substituto para o capitalismo. Como vários projetos do movimento do Software Livre, o mais importante não é pensar e projetar, mas fazer. Anthony Towns, Gerente de Lançamentos do Projeto Debian disse em uma discussão sobre como alguém podia criar uma nova maneira de lançar o Debian²:

Eu posso assegurar a você, a partir de experiência pessoal, que nada disso é particularmente difícil. Se **for** difícil, é porque você está dificultando, e se **você não está** interessado em fazer o trabalho, por que você espera que alguém faça?³ (TOWNS, 2002)

²Projeto para construir um sistema operacional universal e 100% livre, veja <http://www.debian.org/>.

³Tradução livre do autor, a partir do texto “I can assure you from personal experience, that none of this is particularly hard. If it **is** hard, it’s because you’re making it hard, and if **you’re** not willing to do the work, why are you expecting anyone else to?”

6 Conclusão

O Software Livre vem inspirando mudanças no modo de fazer e pensar da sociedade. Múltiplas pequenas iniciativas já começam a fazer grande diferença. Não poderia haver melhor exemplo que a Wikipedia, uma enciclopédia a que todos tem acesso pela Internet¹. Mas o que assusta a maioria das pessoas é o fato de que todos podem *editar* a enciclopédia, melhorando, organizando ou acrescentando verbetes, algo talvez impensável na sociedade pré-software livre.

Nem sequer é necessário ser um herói para estar numa enciclopédia, até mesmo o mais humilde trabalhador pode criar o verbete que fala de si.

Esse paradigma, de uma sociedade que constrói para o todo e para todos está longe de ser novo, mas certamente o que vemos acontecer são outras formas de alcançar esse objetivo.

Se o mundo já foi pensado o suficiente, se cabe transformá-lo, se é por meio da modificação das relações de produção que essa transformação acontecerá, é necessário que os diversos interessados comecem a tornar possíveis as condições sociais e materiais desse novo mundo criando estratégias para perverter o sistema de produção capitalista usando as ferramentas que ele próprio disponibiliza.

¹<http://www.wikipedia.org>

Referências

LUZ, A. O. Regulamentação virtual. *Revista Consultor Jurídico*, 2003. Disponível em: <<http://www.milenio.com.br/mance/subjetividade.htm>>. Acesso em: 02 de novembro de 2003.

MAIA, C. de J. (Ed.). *Argumentos Discentes: Revista dos Discentes do Curso de Ciências Sociais*, v. 1, n. 1. [S.l.]: UNIMONTES, 2002. ISSN 1679-2971.

MANCE, E. A. *O Capitalismo Atual e a Produção da Subjetividade*. [s.n.], 1998. Disponível em: <<http://www.milenio.com.br/mance/subjetividade.htm>>. Acesso em: 02 de novembro de 2003.

MARX, K. *O Capital*. [S.l.: s.n.], 2000.

MICROSOFT. *Contrato de Licença do Windows NT 4.0 Service Pack 4*. [s.n.], 2001. Disponível em: <<http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=%2Fsupport%2Fntserver%2FContent%2FService>>. Acesso em: 02 de novembro de 2003.

TOWNS, A. Re: Release management and testing problems. In: *debian-devel@lists.debian.org*. [s.n.], 2002. Disponível em: <<http://lists.debian.org/debian-devel/2002/debian-devel-200208/msg00132.html>>.