

Lidando com a tecnologia proprietária

Planeta GNU

Adotar o Software Livre não significa ter de abrir mão de tecnologias populares. Vamos falar também dos perigos da Propriedade Intelectual.

POR CHRISTIANO ANDERSON



Imagem original: NevraX Design Team

Quero começar a coluna deste mês homenageando o esforço do pessoal do Projeto Software Livre – Bahia (PSL-BA) para organizar o II Festival do Software Livre da Bahia [1], que foi realizado entre os dias 08 e 10 de Abril na linda cidade de Salvador. O evento foi muito bem organizado, uma oportunidade de encontro para desenvolvedores e amantes da liberdade de conhecimento. Diversos temas foram abordados, muitos deles técnicos, como *PyGTK*, e outros filosóficos, como o uso do Software Livre na educação, licenças e outros assuntos de interesse geral. Participei da última mesa redonda cujo assunto foi a Propriedade Intelectual, tema que foge dos limites técnicos e aborda um fator bastante social, já abordado anteriormente nesta coluna. Essa mesa foi composta por pessoas que defendem a liberdade de conhecimento, como o rapper BNegão [2], ex-vocalista do Planet Hemp. BNegão divulga suas músicas sob licença livre na Internet [3], de onde qualquer pessoa pode baixá-las e ouvi-las sem a necessidade de comprar o CD.

Propriedade Intelectual

O debate no Festival da Bahia foi enriquecido com as palavras de Cláudio Prado, do Ministério da Cultura, que apoiou totalmente a atitude de BNegão de divulgar seu trabalho para que todos possam apreciá-lo livremente. Isso mostra que os preceitos defendidos pelo Software Livre quebram a barreira da tecnologia e podem ser aplicados ao dia-a-dia de pessoas comuns.

A humanidade está passando por uma mudança muito importante. Antigamente as pessoas e empresas que tinham muito dinheiro eram as mais poderosas. Isso, hoje, não faz mais sentido – a alteração na consciência coletiva transformou o conhecimento na moeda mais valiosa atualmente. Percebemos que, quanto mais conhecimento agregado, maior o poder.

Vejam o exemplo da maior empresa de software do mundo, a Microsoft. Essa empresa conseguiu monopolizar o mundo da informática com seu sistema operacional, que hoje é o mais utilizado em computadores pessoais. Dessa forma, conseguiu arrecadar uma enorme fortuna, suficiente

para comprar qualquer outra empresa que venha a ameaçar seu monopólio. Na maioria das vezes, a empresa ameaçadora é adquirida e fechada, deixando assim o caminho livre para a continuidade do reinado da Microsoft. Com isso, nenhum outro sistema operacional jamais conseguiu atingir uma parcela significativa no mercado das estações de trabalho (e houve muitas tentativas, todas em vão).

O que eles não esperavam é que indivíduos estivessem se organizando, muitas vezes “na calada da noite”, para compartilhar seus conhecimentos e criar algo novo, diferente. Foi assim que nasceu o Software Livre, organizado por pessoas de todos os cantos do planeta que contribuem com o que de melhor sabem fazer e que cedem com gosto seu conhecimento para o bem coletivo. O Projeto GNU fornece os meios para que esse conhecimento não seja ferido e, muito menos, utilizado de forma parasítica em benefício das grandes corporações. A criação de licenças livres é o “X” da questão.

O que a Microsoft pode fazer com a comunidade do Software Livre? Mesmo com todo o dinheiro que possui ela não pode comprar as pessoas e seus conhecimentos, não pode afetar toda uma comunidade. A grande arma da Microsoft é chamada de “Patentes de Software”. “Vamos patentear o máximo que a gente puder”, é o que pensam os executivos da empresa. De certa forma estariam, assim, dificultando o desenvolvimento do Software Livre. Dificultar não significa impedir. Uma comunidade unida sempre encontrará meios legais de continuar com seu magnífico trabalho.

Java Livre, Flash Livre

A indústria de software encontrou meios de seduzir usuários com softwares proprietários, criando recursos de áudio e vídeo que só são executados mediante a instalação de plugins e aplicativos não-livres, como o *Flash*, criado pela Macromedia (agora Adobe) e a máquina virtual *Java*, criada pela Sun. Embora gratuitos, esses dois aplicativos não são livres. Muitas vezes os usuários não sabem desse detalhe. Algumas distribuições de GNU/Linux os incorporam ao sistema por padrão, muitas vezes sem informar as restrições ligadas a cada um deles.

Java

O que muita gente não sabe é que existem alternativas livres para os dois aplicativos. Se você gosta de programar em Java, está convidado a conhecer um projeto mantido pela *Free Software Foundation*. Dividido em duas partes, ele é composto pelo *GNU Compiler for Java* [4] (GCJ), que nada mais é que um compilador Java que segue os preceitos de liberdade da FSF, e o *GNU Classpath* [5], projeto que reúne as classes Java mais comuns, mas de forma livre. O GNU Classpath ainda está em fase de desenvolvimento e precisa de ajuda para crescer. Se você tem bons conhecimentos de Java e quer compartilhar seu

conhecimento de forma livre, essa é a oportunidade que faltava para juntar as duas coisas. Ajude o projeto!

No Brasil existe o *Javali* [6], grupo de usuários criado para fortalecer o desenvolvimento do Java no Brasil e que também atua na divulgação de JVMs (Java Virtual Machines) livres e na criação de Software Livre com Java. Há brasileiros envolvidos nas partes mais críticas do desenvolvimento de tecnologia Java para todo o mundo.

Flash

Quando você está navegando na Internet, muitas vezes se depara com sites que foram feitos usando uma tecnologia proprietária da Macromedia, o Flash. O plugin, apesar de gratuito, não é livre. Ao instalá-lo, não sabemos o que está sendo executado em nosso computador, que tipo de informações ele coleta em nossa máquina etc. Infelizmente alguns sites só abrem se o usuário tiver o Flash instalado em sua máquina, obrigando-o assim a instalar esse aplicativo.

O projeto *GPLFlash* [7] nasceu para acabar com esta dificuldade. Apesar de ainda não ter todos os recursos suportados pelo plugin proprietário (como sons e interatividade), já é um grande começo. Com os avanços no desenvolvimento de projetos como este, em breve o usuário poderá usufruir de todos os recursos sem ser obrigado a instalar uma versão proprietária em sua máquina. ■

INFORMAÇÕES

[1] festival.softwarelivre.org

[2] www.bnegao.com.br

[3] www.midiaindependente.org/pt/red/2004/06/283492.shtml

[4] gcc.gnu.org/java/index.html

[5] www.gnu.org/software/classpath/

[6] www.javali.org.br

[7] gplflash.sourceforge.net/