

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA
CENTRO DE ARTES, HUMANIDADES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS
CULTURA, IDENTIDADE E DESENVOLVIMENTO**

**ACERVOS PIRATAS: VÍNCULOS COLABORATIVOS E A
CIRCULAÇÃO DA PRODUÇÃO INTELECTUAL**

Iara Simões e Carneiro

CACHOEIRA-BA

ACERVOS PIRATAS: VÍNCULOS COLABORATIVOS E A CIRCULAÇÃO DA PRODUÇÃO INTELECTUAL

Iara Simões e Carneiro

Dissertação apresentada ao Colegiado Do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Recôncavo Da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestra em Ciências Sociais.

Orientador: Maurício Ferreira da Silva

Coorientador: Moacir Carvalho Oliveira

**CACHOEIRA-BA
2021**

C289a Carneiro, Iara Simões e.

Acervos Piratas: vínculos colaborativos e a circulação da produção intelectual. / Iara Simões e Carneiro. Cachoeira, BA, 2022.

111f.: Il.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Ferreira da Silva

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Centro de Artes Humanidades e Letras, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Cultura, Desigualdade e Desenvolvimento, 2022.

1. Internet – Aspectos Econômicos. 2. Sociedade da Informação. 3. Internet. I. Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Centro de Artes, Humanidades e Letras. II. Título.

CDD: 303.4833

Ficha elaborada pela Biblioteca do CAHL - UFRB.

Responsável pela Elaboração – Juliana Braga (Bibliotecária – CRB-5/ 1396)
(os dados para catalogação foram enviados pelo usuário via formulário eletrônico)

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA
CENTRO DE ARTES, HUMANIDADES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS
CULTURA, IDENTIDADE E DESENVOLVIMENTO**

**ACERVOS PIRATAS: VÍNCULOS COLABORATIVOS E A
CIRCULAÇÃO DA PRODUÇÃO INTELECTUAL**

Comissão Examinadora da Defesa da Dissertação

Iara Simões e Carneiro

Aprovado em 26 de março de 2021.



**PROF. DR. MAURÍCIO FERREIRA DA SILVA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA/UFRB
(ORIENTADOR)**



**PROF. DR. NILSON WEISHEIMER
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA/UFRB
(EXAMINADOR INTERNO)**



**PROF. DR. JORGE LUIZ CUNHA CARDOSO FILHO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA/UFRB
(EXAMINADOR EXTERNO)**

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer inicialmente a todos aqueles que me fizeram tentar mais uma vez o processo seletivo. Primeiramente, e com todo o destaque merecido, à minha irmã Geovana. Sou grata também por todo o apoio e carinho de Filó e suas filhas. Deixo aqui um lembrete especial a tio Zezo e Manoel pelo suporte e troca de experiências nesse período. Sem esquecer da Professora Doutora Salete Nery pelos incentivos e de Cristiane Porto pelas dicas e livros que me foram muito úteis.

Uma vez aprovada, a rede de apoio foi ampliada e deixo aqui meu reconhecimento a todos que se uniram a mim nessa jornada. A Ana e Anderson por tudo aquilo que as palavras são incapazes de expressar e por me proporcionarem o café dos dias impossíveis. A Mil, Jamile, Juliana e Michelli por formarem a equipe infalível que eu chamo de família e por serem o meu lugar de paz. Agradeço aos meus sobrinhos, irmãos, tias, primas e primos pelas palavras de conforto durante os dias difíceis.

Menciono e agradeço também os colegas e professores do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da UFRB pela acolhida e pela troca de conhecimento. Em especial a Nathalia por todo o cuidado e as melhores caronas e a Juliana por me transmitir sua leveza. Ao meu orientador, Professor Doutor Maurício Ferreira, por abraçar esta causa e ter me ajudado a colocar as ideias no lugar com toda a paciência. A Moacir, meu coorientador, pelos textos e diálogos esclarecedores. Não deixo de registrar aqui a ajuda dos Piratas que se dispuseram a conversar e por todos os ensinamentos que obtive por meio desses diálogos. Agradeço também aos piratas que mantêm o compartilhamento de livros de pé e que foram tão necessários para a realização dessa dissertação.

Importante mencionar Luana e Leo por dividirem comigo os fardos da pesquisa. De João pela tranquilidade que eu precisava para encerrar esta tarefa. E da Fapesb pelo fomento necessário para a continuidade e conclusão dos estudos. Por fim, e mais uma vez, a Geovana.

*Só é seu aquilo que você dá.
(Lampirônicos, 2009)*

ACERVOS PIRATAS: VÍNCULOS COLABORATIVOS E A CIRCULAÇÃO DA PRODUÇÃO INTELECTUAL

RESUMO: O presente estudo tem o objetivo de identificar o que caracteriza a resiliência pirata, quais tipos de aliança/contrato - implícitos ou explícitos - na prática do compartilhamento P2P amparam a criação e permanência de comunidades piratas. Como os acervos estão em máquinas de usuários anônimos, os indivíduos com interesse mútuo no compartilhamento, criam estratégias de agrupamento para garantir a permanência desses acervos. A pesquisa permitiu, por meio da experiência que abarca entrevistas com membros de comunidades, revisão de literatura e recortes de conteúdo jornalístico, conhecer os argumentos que defendem, bem como os que se opõem à continuidade dos direitos autorais, num cenário de baixo custo de reprodução de cópias. O que abre possibilidades de pensar e discutir, em novos estudos, formas de produção e difusão de criação intelectual, artística e cultural por meio de fomentos também colaborativos e não da retenção de direitos de cópia por parte do financiador.

Palavras-chave: Cibercultura. Compartilhamento. Internet. Pirataria. Conteúdo digital.

PIRATE COLLECTIONS: COLLABORATIVE COMMON BONDS AND THE CIRCULATION OF INTELLECTUAL PRODUCTION

ABSTRACT: The present study aims to identify what characterizes pirate resilience, what types of alliance/contract - implicit or explicit - in the practice of P2P sharing support the creation and permanence of pirate communities. As the collections are on anonymous users' machines, individuals with a mutual interest in sharing create grouping strategies to ensure the permanence of these collections. The research allowed, through the experience that includes interviews with community members, literature review and clippings of journalistic content, to know the arguments that defend, as well as those that oppose the continuity of copyright, in a scenario of low reproduction cost of copies. This opens up possibilities for thinking and discussing, in new studies, forms of production and dissemination of intellectual, artistic and cultural creation through also collaborative developments and not the retention of copy rights by the funder.

Keywords: Cyberculture. Sharing. Internet. Piracy. Digital content.

LISTA DE SIGLAS

P2P: Peer to Peer;

CPI: Comissão Parlamentar de Inquérito

DRM: Digital Rights Management;

DVD: Digital Versatile Disc

GDD: Gestão de Direitos Digitais;

VHS: Video Home System;

CC: Creative Commons

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Publicação no Facebook.	59
Figura 2 – Comprovante de doação para o Manicômio-Share.	60
Figura 3 - E-mail enviado.....	60
Figura 4 - Banner do <i>site</i>	61
Figura 5 - Mensagem sobre comunidade fora do ar	67
Figura 6 - Mensagem de confirmação do fechamento da comunidade	68
Figura 7 - Usuário lamentando o fechamento.....	68
Figura 8- Usuário comentando sobre o acervo.....	68
Figura 9 - Usuário comentando sobre riscos	68
Figura 10 - Usuário comentando sobre riscos e dedicação.....	69
Figura 11 Publicação no fórum da Oásis.....	72
Figura 12 - Publicação do livro com observação	82
Figura 13 - Venda de Convite Comunidade.....	86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	21
1 PRODUÇÃO INTELECTUAL: TÉCNICAS DE CIRCULAÇÃO	26
1.1 Técnicas analógicas	27
1.2 Técnicas digitais	31
1.3 A Internet	33
2 PRODUÇÃO INTELECTUAL: PROPRIEDADE E CONTROLE	38
2.1 Propriedades do conhecimento	39
2.2 Da crítica à propriedade intelectual	45
2.3 Argumentos favoráveis à propriedade intelectual	50
3 REDES P2P: AS COMUNIDADES E A PIRATARIA	55
3.1 A formação de comunidades	55
3.2 A relação das redes P2P com a pirataria	62
3.3 O caso da Operação Copyright	65
3.4 A sustentação das práticas de compartilhamento	71
4 DIÁLOGOS: ASPECTOS QUE SUSTENTAM A PERMANÊNCIA	77
4.1 Reconhecimento dentro do grupo	79
4.2 Aprendizado e partilha de conhecimento	84
4.3 Lucro e outras vantagens financeiras	85
4.4 Convicções políticas	88
5 OBSERVAÇÕES: A CONSTRUÇÃO DE ACERVOS DESCENTRALIZADOS	93
5.1 Novos arranjos, velhos paradigmas	101
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	105
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	107

INTRODUÇÃO

Há uma infinidade de bens culturais e intelectuais disponíveis em forma de arquivo na Internet. Essa oferta de conteúdo só ocorre por consequência da ação daqueles que se destinam a oferecer as suas obras digitais para que terceiros possam obtê-las. As pessoas mais engajadas no objetivo de oferecer esse tipo de material se reúnem em grupos e comunidades virtuais. Esses indivíduos são conhecidos como Piratas.

A pirataria virtual tem em sua trajetória histórica a criação de programas como o Napster ou sites como o The Pirate Bay e os conflitos que envolveram seus desenvolvedores. Essas criações, cada uma a seu tempo, se tornaram referências no armazenamento e difusão de conteúdo. Isso se deu porque qualquer usuário anônimo de qualquer parte do mundo podia fazer parte da tripulação pirata e agregar a sua contribuição local num acervo global. Em termos práticos, pirataria virtual representa um arranjo social que se mobiliza pela liberdade na troca de informação e distribuição da criação intelectual. A circulação via compartilhamento digital, ocorre baseada em um sistema de distribuição altamente veloz, fomentado por interesses comuns, formando valores que fogem aos padrões de troca com fins econômicos e capazes de produzir acervos de uso comum e não-rival (*commons*). Trata-se de uma economia centrada em bens imateriais ou intangíveis com possibilidade de reprodução infinita e que não são afetados pelo fenômeno da escassez. Valor na era digital está simbolicamente associado aos fins colaborativos de uma ação, seguindo os fundamentos da ética *hacker* “de liberdade com valor superior ao dinheiro e a colaboração como forma de ajudar e ser reconhecido” (DA SILVEIRA, 2009, p. 245).

A partir dos anos 1990, as mídias digitais revolucionaram as possibilidades de comunicação e informação, principalmente, com a popularização da Internet. Com o aumento de pessoas com acesso à Internet e a diversificação das interações em rede, criou-se novas formas de interação e compartilhamento conteúdos produzidos. E, enquanto os indivíduos em rede recriam suas relações, pesquisadores se esforçam para compreender os impactos e consequências da liberação dos polos de difusão da informação, do conhecimento e da cultura. Dentre os debates na esfera científica, é possível encontrar uma variedade de temas como democratização do

acesso, segurança de dados, direitos autorais e privacidade. Essa pesquisa visa contribuir no que concerne à construção de acervos democráticos. O registro e armazenamento de bens do intelecto digitalizados, feito por usuários anônimos que navegam na Internet, conformam uma dinâmica de circulação e acesso descentralizada e não hegemônica. Sobretudo, nessa pesquisa, observa-se também a manutenção, ampliação ou diluição do conteúdo armazenado de acordo com os conflitos legais e mercadológicos que esbarram na prática pirata.

A tecnologia usada pelo streaming de música Napster e o site The Pirate Bay, citados como exemplo, foi a das redes P2P, artifício que proporcionou uma maior velocidade e interação na partilha de arquivos digitalizados e que concedeu características ainda mais descentralizadoras ao polo de emissão das redes de Internet. O programa de compartilhamento via redes *peer-to-peer*, (par-a-par ou, numa tradução interpretativa, igual-para-igual) permitiu a troca direta de arquivos entre usuários, dispensando a intermediação da distribuição. Os pares, na arquitetura *peer-to-peer* (P2P), são parceiros na rede com iguais privilégios e influência no ambiente, portanto, essas condições estabelecem as regras de interação no ecossistema e nos processos de busca e partilha. Essa tecnologia cooperativa, anônima e descentralizada que prometia o compartilhamento eficiente de arquivos de computadores entre pares, além de promover uma eficaz circulação de dados, provocou conflitos socio-comunicacionais em relação à autoria, propriedade e permissão de cópia de produções intelectuais e culturais, etc. Por trás das máquinas e diante das telas pessoas teceram novos entendimentos sobre produção, propriedade e possibilidades de uso da informação, esses posicionamentos conflitam com formas comerciais e dinâmicas jurídicas obsoletas de regulação do mercado de criações do intelecto.

Os nós, os pares, os semeadores nas redes P2P são pessoas, não máquinas. São os atores fornecedores de arquivos aos quais também se atribui o nome de piratas. Muitas vezes, por serem pessoas anônimas representadas por um apelido (*nickname*) tendemos a ver como uma atividade dispersa. Recorre-se à individualização para explicar essas práticas e nem sempre são vistas como interações sociais que estão, a todo o momento, sendo construídas e reconstruídas e que também provocam impacto em outros grupos sociais que nem estão diretamente ligados ou sequer têm conhecimento de como são digitalizados e

lançados em rede determinados arquivos. Debruçar-nos para mapear esses laços e como esses grupos se legitimam e se modificam no tempo é fundamental para descobrir quais frutos são gerados por meio das redes sociais estabelecidas na Internet.

Lévy (1999) reforça que, na cibercultura, as comunidades são erguidas sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, de projetos mútuos, em um processo de cooperação ou troca, independente de proximidade geográfica e de filiação institucional, o que refaz o entendimento de território que, no ciberespaço, pretere do posicionamento geográfico e se estrutura em afinidades comuns. A pirataria P2P consiste na criação de um complexo acervo online que tem por objetivo garantir o a bens do intelecto em formato digital, considerados legítimos por esses indivíduos. Como os acervos estão em máquinas de usuários anônimos, a fim de evitar diluição e dispersão do conteúdo, faz-se necessário manter algum elo entre as pessoas (que são as fontes de armazenamento) para garantir a permanência desses acervos. Desta maneira, os piratas costumam criar comunidades.

As comunidades piratas são *sites* em modelo de fórum. Na experiência com comunidades e membros piratas é notável a necessidade de determinadas habilidades e conhecimentos técnicos para a realização de atividades como edição, legendagem e envio (semeio) de conteúdo. Para tanto, esses grupos fornecem orientações, trocam aprendizados, experiências e habilitam outros usuários para o uso das ferramentas tecnológicas necessárias para a realização do compartilhamento. Frequentemente, essas comunidades precisam se realocar e mudar de endereço. Ocorre também de os fundadores desistirem de manter as páginas por conta do risco de responderem por crime ou por custos de manutenção. Entretanto, mesmo com as dificuldades e os riscos implicados na tarefa, os piratas sempre se reorganizam, aprimoram seus métodos e redobram o sigilo, sempre com o objetivo de proteger e reduzir as perdas nos acervos.

No que concerne às perdas, uma característica constantemente ressaltada pelos piratas e que também é um princípio tecnológico das redes P2P é a resiliência. O site The Pirate Bay utiliza o seguinte slogan “O *tracker* (rastreador) BitTorrent mais resiliente da galáxia”. O termo “resiliência” é oriundo da física e se refere à capacidade de um objeto que, após sofrer um impacto, consegue retornar à sua

forma original, sem sofrer deformações permanentes. A palavra é amplamente utilizada na Tecnologia da informação para designar sistemas e é considerada característica das redes P2P. Autores que estudam a interação em redes de compartilhamento relatam a característica de resiliência nas formas de interação pirata, para Jorge Vieira “uma leitura diacrônica da evolução histórica das redes de partilha não autorizadas demonstra que os seus utilizadores têm conseguido tornejar, de forma resiliente, a oposição, adaptando-se, de forma interativa, aos vetores de regulação” (VIEIRA 2015, p.5).

Dito isso, a pesquisa parte do questionamento sobre quais tipos de aliança/contrato - implícitos ou explícitos - na prática do compartilhamento P2P amparam a permanência da pirataria. Por serem as comunidades piratas, agrupamentos de interesses mútuos, onde os atores sociais estão unidos por suas interações, buscou-se extrair - por meio contato etnográfico - das narrativas de piratas brasileiros o que aporta esses vínculos e se desdobra em permanência ou, em outras palavras, preservação dessa modalidade de acervo digital.

Para alcançar esse objetivo, realizaram-se as etapas dispostas nos seguintes capítulos. No primeiro capítulo, buscamos compreender por meio de levantamento histórico-bibliográfico como melhorias na estrutura tecnológica possibilitam a circulação e o acesso às criações e as diferenças entre o suporte físico e digital. No segundo, ainda revisando bibliografias, fez-se relação entre diferentes autores e as concordâncias e discordâncias dos achados de suas respectivas pesquisas sobre os temas de direitos autorais e propriedade intelectual. No terceiro, extraem-se da experiência etnográfica as características das comunidades que representam a força motriz da produção de conteúdo digital na construção dos acervos e narra-se, também, os conflitos que provocam a diluição desses acervos. Ainda no terceiro capítulo são relatadas as dinâmicas das comunidades que representam criação de laços que conformam as amarras de sustentação das práticas de compartilhamento. No quarto capítulo foi feita a identificação e separação em categorias das motivações com base no diálogo com os piratas utilizando programas de bate-papo e posicionamentos expressos nas comunidades. O quinto capítulo ficou reservado para as observações em torno da experiência, além da reflexão sobre os velhos e novos modos de armazenar e distribuir bens do intelecto, no que diz respeito às

regulações de acesso, passando pelo que foi identificado nas etapas da pesquisa descritas nos capítulos anteriores.

1 PRODUÇÃO INTELECTUAL: TÉCNICAS DE CIRCULAÇÃO

O presente capítulo discutirá a circulação das produções do intelecto, sejam elas de finalidade artística, informacional, cultural ou de entretenimento. Para abordar a temática buscou-se atender menos ao rigor cronológico e mais à construção da problemática que condiciona a circulação da produção intelectual a três fatores: estrutura tecnológica, gestão do acesso e interesse do público.

A estruturação desse capítulo possui influência das considerações feitas por Castells, que diz sintetiza o processo de comunicar como “compartilhar significados via intercâmbio de informação” e complementa que esse processo se define “pela tecnologia da comunicação, pelas características dos emissores e receptores da informação, pelos seus códigos culturais de referência, pelos seus protocolos de comunicação e pelo alcance do processo” (2015, p. 87). Bem como, as contribuições de Bezerra (2013, 2014) e Paranaguá (2008) sobre circulação de informação e cultura e ajusta o seu pensamento sobre o acesso a fim de contemplar a mediação desses bens. Para o autor, “a circulação de informação e cultura encontra-se fisicamente condicionada à presença ou ausência de tecnologias de informação e comunicação” (Bezerra, 2013). Ainda para Bezerra, o acesso depende de a sociedade querer ou não o acesso a esses bens. Contudo, a afirmativa sobre o fator acesso parece desconsiderar que o ato de acessar pode ser embargado por terceiros mesmo quando há do público pelo “conhecimento ou ao bem cultural”. Já para Paranaguá (2008), o abismo entre o aumento da produção (fruto das capacidades tecnológicas) e a falta de acesso é ocasionada pelo abuso de interesses privados e vai na contramão dos interesses públicos, para o autor, a exploração do produto industrial ou da criação intelectual acarreta uma exclusão dos demais deixando muitos sem acesso ao conhecimento. Portanto, a *gestão do acesso* surge como condição para a circulação ao considerar que as condições de acesso podem ser geridas também, mas não somente, pelo público.

Embora, não haja pretensão de realizar toda uma narrativa histórica dos modelos analógico e digital de distribuição da produção intelectual, nesse capítulo foi feito um breve apanhado sobre as técnicas de registro, armazenamento e distribuição e sua passagem para o digital até a chegada da Internet.

1.1 Técnicas analógicas

A função do registro e armazenamento da linguagem é compartilhar informação. A técnica de inscrição de mensagens em algum tipo de suporte físico fez cumprir o propósito de alcançar indivíduos em outros espaços e tempos. A invenção da escrita e os aperfeiçoamentos dos tipos de papel permitiram o acúmulo físico e a transmissão do conhecimento, mesmo quando ainda eram restritas aos monges e às pessoas letradas, na Idade média. Na história da humanidade, conforme a linguagem, os suportes e meios de comunicação foram se desenvolvendo, novas possibilidades de compartilhamento foram surgindo.

Um marco da transmissão da escrita foi a prensa tipográfica de Gutenberg, que entre 1438 e 1440 aperfeiçoou os tipos móveis criados pelos coreanos e possibilitou maior agilidade na impressão de livros. À época, a impressão tipográfica foi considerada perigosa pela Igreja e Estado absolutista e, por isso, a criação de Gutenberg o tipo de conteúdo foi regulado conforme os interesses religiosos. Durante algum tempo a prensa foi destinada à impressão de exemplares da Bíblia, imprimir as indulgências, textos teológicos e manuais de instrução para a condução de inquisição, entre outros textos com função de expandir a influência da igreja (PERLES, 2007). Ou seja, ainda que para fins religiosos, o livro já cumpria o papel de registrar informação mais rapidamente para pudesse chegar a outros locais. Briggs e Burke (2006, p. 24) resumem a trajetória da presa na Europa:

Por volta de 1500, haviam sido instaladas máquinas de impressão em mais de 250 lugares na Europa — 80 na Itália, 52 na Alemanha e 43 na França. As prensas chegaram a Basileia em 1466, a Roma em 1467, a Paris e Pilsen em 1486, a Veneza em 1469, a Leuven, Valência, Cracóvia e Buda em 1473, a Westminster (distinta da cidade de Londres) em 1476 e a Praga em 1477. Todas essas gráficas produziram cerca de 27 mil edições até o ano de 1500, o que significa que — estimando-se uma média de 500 cópias por edição — cerca de 13 milhões de livros estavam circulando naquela data em uma Europa com cem milhões de habitantes. Cerca de dois milhões desses livros foram produzidos somente em Veneza, enquanto Paris era um outro centro importante, com 181 estabelecimentos em 1500.

No século XVI, quando ocorre a difusão em larga escala das publicações impressas e a generalização da leitura, o povo consumia e fruía os bens imateriais. Logo as possibilidades lucrativas dessa invenção foram percebidas e as

criações foram abarcadas pelos negociantes no processo de difundir conhecimento. Conforme Briggs e Burke (2006), no século XVI, na Alemanha e na Itália já se imprimia algum tipo de anúncio nas publicações, no início ou no final dos livros era possível encontrar propaganda de outros livros vendidos pelo mesmo editor ou livreiro.

Para Marshall McLuhan, o sistema tipográfico gutenberguiano provocou significativas alterações nos processos cognitivos da comunicação, modificando aspectos que regem a socialização e afetando as gerações posteriores ao surgimento da imprensa. Graças a esse invento, as criações textuais puderam transitar entre pessoas e países por meio dos livros e, mesmo que muitos poucos ainda dominassem os conhecimentos técnicos necessários para a utilização dessa ferramenta, aqueles que sabiam ler desenvolveram o hábito da leitura coletiva, lendo em voz alta para fazer circular a informação em seu meio social.

O século XIX ficou marcado pelo avanço industrial e pelo trabalho colaborativo e competitivo de diversos inventores com o propósito de desenvolver tecnologias. Nesse período, nomes como Louis Le Prince, Eadweard Muybridge e Leon Bouly (BRASIL, 2007) são mencionados como os primeiros a registrar imagens em movimento ou, pelo menos, sequências fotográficas que conseguissem captar o deslocamento de um corpo ou um objeto para que, depois de armazenado, pudesse ser exibido aos que não estavam presentes no momento da ação. Esses foram os primeiros passos do cinema, um meio de registro de informação que nos deu permissão de não somente contar um fato que aconteceu, mas de registrá-lo enquanto acontecia.

O surgimento do filme é reconhecido pela criação de Thomas Edson e, assim, a origem do conceito que ficou datado de 1891, pela criação do cinetoscópio. E somente em 1895, pelos feitos dos irmãos Lumière, que os filmes foram projetados. O cinematógrafo, nome criado por Leon Bouly, foi adotado pelos irmãos Lumière que, por sua vez, deu origem à palavra cinema para se referir à exibição do filme em telas maiores para a apreciação por parte do público. Pode-se dizer que o cinema "rompeu com as experiências estéticas até então vivenciadas por meio da técnica de impressão" (PERLES 2007, p. 10).

Ainda no século XIX, cientistas já descreviam o funcionamento de um equipamento com base nas propriedades fotocondutoras do selênio, transmitindo imagens à distância, o título da tese era “Televisão” (ABREU E SILVA, 2012). O século XX, foi marcado pelo aprimoramento e aplicação desse novo meio de transmissão de vídeo pela Europa e também nos Estados Unidos, esse demonstrou ser o país que melhor percebeu o quão rentável poderia ser essa nova mídia.

Os novos meios de comunicação permitiram não só a transmissão de acontecimentos e informações. Todas essas formas de registro e difusão de mensagens permitiram, também, a circulação da expressão artística. Por exemplo, o cinema que, em seus primórdios, foi um fazer das máquinas e, só anos mais tarde, o artista foi inserido na concepção dos vídeos (BRASIL, 2008). Ainda conforme Brasil, o autor, as mudanças técnicas proporcionaram uma "divisão de trabalho no cinema", agregou e removeu pessoas da cadeia produtiva reformulando a hierarquia. O autor esclarece que, em seus anos iniciais, o cinema era feito pela pessoa que detinha a tecnologia e usava a sua câmara, diante do assunto escolhido câmara para rodar até que terminasse o rolo de filme. Nesse contexto, conforme esclarece, do indivíduo com uma câmera, passa-se a contratar cinegrafistas, o que coloca os donos das câmeras na categoria de produtores. Em um dado momento, o cinema começa a contar histórias e surge a figura do diretor, mais adiante, aparece o roteirista para planejar as filmagens. Percebe-se que vão surgindo novos integrantes no sistema criação e, mais à frente, surgem também intermediários entre aqueles que produzem e os que possuem telas para exibição.

Mudanças desde o período da Revolução Industrial podem ter sido um marco na autonomia do artista e de sua arte. Entretanto, nesse mesmo período sistemas mercantis foram se desenvolvendo e absorvendo todas as formas de produção existentes. Talvez por isso, o esvaziamento do valor de culto dos bens culturais, ainda que condicionado pelas técnicas de reprodução do fim do século XIX, foi determinado pelos ideais iluministas da burguesia, cimentados na racionalização e autonomização das esferas de sentido (BEZERRA, 2014). Em complemento ao que foi dito Bezerra (2014) afirma que é na ideologia burguesa se encontram as razões pelas quais a cultura, ao se libertar dos “grilhões da religião” logo foi engolida pela lógica do capitalismo industrial. Em suma, a reprodutibilidade técnica permitiu a cópia da obra artística/intelectual em larga escala, o que deveria representar

abundância. Entretanto, o custo dos recursos tecnológicos colocava criador e sua obra na mão de comerciantes que, por sua vez, centralizariam a produção e produziram escassez para valorizar suas mercadorias.

Friedrich Engels, em seu estudo sobre o desenvolvimento industrial, já apontava para as tendências centralizadoras do sistema capitalista (SILVA, 2012). Para Engels as condições impostas à classe trabalhadora e os atributos do capital são inibidores da pulverização e facilitadores da aglomeração da população, da produção e da propriedade. Antes desse período em que a principal característica são trabalhadores que vendem sua mão de obra, a produção era baseada em um sistema de utilização e compartilhamento de bens comuns, pulverizado e descentralizado. Para Marx e Engels (1988 p. 80):

A burguesia suprime cada vez mais a dispersão dos meios de produção, da propriedade e da população. Aglomerou as populações, centralizou os meios de produção e concentrou a propriedade em poucas mãos.

Já era possível vislumbrar a formação de grupos centralizadores desde o século XVI, na indústria do livro em Veneza, quando os ganhos financeiros e benefícios políticos foram altamente explorados pelos impressores da época, objetivando ganhos financeiros, tornando a venda de livros quase uma atividade secundária. Mas a prática de formação dos conglomerados midiáticos veio a se efetivar na era do cinema, no início do século XX e tornou-se modelo padrão de negócio a partir de 1950. Inicialmente, um conglomerado era formado por grupos do mesmo ramo que se associavam formando um bloco monopolizador, no cinema, por exemplo, muitas vezes são citados como *Majors*. Posteriormente, tornaram-se empresas multimidiáticas que controlavam diferentes empresas em ramos distintos da comunicação de massa.

No fim do século XX, os franceses disseminaram os termos "*informatique*" e "*informatisation*", que traduziam a maneira como instituições e máquinas informacionais afetam o sujeito, como ele passa a pensar e conviver mediante as mudanças na comunicação, mas também como alteram e influenciam as decisões de empresários e as políticas de governo. Para Briggs e Burke (2006) Havia uma ligação clara em francês entre esses termos e a computação.

Conforme foi verificado até aqui, a abreviação do processo de registro e compartilhamento da informação e da cultura proporcionados pela inventividade humana para demonstrar como o aprimoramento da *estrutura tecnológica* amplia as possibilidades de produção e circulação de criações do intelecto, as próximas sessões vão tratar da Era digital, o período em que foi possível traduzir quase todo tipo de informação em números, para que seja possível abordar como o domínio de técnicas de registro e reprodução integrou os bens culturais e recursos informacionais como livros, jornais, revistas, filmes e músicas à lógica industrial.

1.2 Técnicas digitais

O princípio da história das tecnologias digitais com a finalidade de produção, distribuição e consumo bens do intelecto começa com a invenção do computador. O que convencionamos chamar de digital é, em resumo, tudo o que passou a ser armazenado ou transmitido em código binário. Com efeito, desde que John von Neumann propôs que os calculadores digitais poderiam não só codificar instruções, mas também armazená-las, o modelo de arquitetura que foi chamado por sua equipe de “computador de programa armazenado” passou a influenciar novos projetos e ser incorporado a outras ideias, resultando nos modelos que permitiram que os computadores e a informática saíssem das áreas científicas e industriais e pudessem ser aplicadas às telecomunicações, ao registro fonográfico, à editoração, ao cinema e à televisão (Lévy, 1999).

Ainda de acordo com Pierre Lévy (1999), no que se refere à digitalização, a gravação de músicas foi um dos primeiros produtos artísticos a entrar na era digital. Sobre a digitalização do livro, Trivinho relembra a frase do escritor Jorge Luís Borges de que "o livro é uma extensão da memória e da imaginação" (TRIVINHO, 2019, p.8) e reforça que essa invenção milenar adentrou o século XXI "mais robusto, diversificado e disposto à permanência". Se para os livros e as músicas a tecnologia dos computadores se mostraram frutíferas, o que podemos dizer então a respeito do cinema que já nasceu de num período particularmente rico do avanço tecnológico da humanidade?

Os recursos digitais assistiram todas as etapas da produção cinematográfica, alcançando, mais tarde, a fase de exibição. As salas de cinema que foram as últimas

a entrarem no padrão digital, por questões de padronização e logística (ANDRÉ, 2007). Entretanto, os aparelhos de vídeo doméstico adaptaram-se mais depressa a essa nova tecnologia. Por exemplo, as mídias gravadas em VHS e Betamax deram início ao *home video*, sendo assim, essas realizações só foram possíveis porque os sistemas de captação, finalização, distribuição e exibição estavam integrados tecnologicamente para comportar a recepção por parte do público. A integração dos suportes de registro e exibição romperam, inclusive, com a diferenciação entre "filme" e "vídeo". Hoje, qualquer um dos termos serve para designar o produto audiovisual, independente do suporte de registro e da plataforma de exibição.

Como foi observado, o gasto com a cópia de um filme ficou significativamente menor para as produtoras de cinema, após a introdução do digital. A substituição de suporte físicos por digitais proporcionou consequências como redução de custos, de tamanho e peso dos dispositivos, melhoria de qualidade, durabilidade, entre outras vantagens, por exemplo, um filme produzido ou convertido em formato digital pode ser exibido nas salas através de suporte físico, banda larga ou transmissão via satélite, como reforça Gouveia (2006, p.4):

As vantagens deste sistema, a nível da qualidade de projecção, são indiscutíveis. Para além da clareza e detalhe de imagem, a sua conservação é sem dúvida um dos grandes trunfos do sistema, já que não há deterioração física visível em projecção — os suportes digitais não apresentam riscos, descoloração, quebras de perfuração ou sujidade, problemas comuns das películas ao fim de algum tempo de exibição.

Ainda que seja necessário fazer um levantamento inicial da capacidade multimidiática dos recursos digitais, não satisfaz observar apenas estes aspectos da transição entre analógico e digital, é preciso acrescentar fatores que estão relacionados à circulação desses produtos digitalizados. Ora, se há uma redução no maquinário de processamento e armazenamento de conteúdo que, por sua vez, promovem a diminuição nos custos, essas mudanças não deveriam ser um facilitador do acesso por parte do público? A resposta poderia ser afirmativa. Entretanto, com base nas observações que serão feitas em breve, não é tão simples associar a redução de custos de produção à liberdade de acesso. É importante entender de que maneira o processo histórico da circulação da criação artística por meio de recursos tecnológicos foi favorável à formação de conglomerados (monopólios) de mídia que definiam as regras de produção, distribuição e acesso.

A incorporação da lógica de consumo em todos os setores da sociedade, dentre eles, a informação, a comunicação e a cultura, tomando-as como novas forças produtivas e revelando-as enquanto poderoso elemento de dominação social, por meio da atomização dos indivíduos (BAUDRILLARD, 1995). Uma importante sustentação na história desse sistema de apropriação mercantil dos bens do intelecto foram os instrumentos legais. Ao tomar como verídica a ideia de que a criação intelectual é uma propriedade e, assim sendo, poderia ser resguardada por leis e que, cumprindo as exigências dessas determinações, seria possível também investir em criadores, governos garantiram a proteção dessas empresas.

Segundo foi mencionado, os mecanismos de acesso que passam pelo controle legal, demonstraram que os interesses comerciais controlam o fluxo de conteúdo e que esse fator ficou mais evidente na era digital. Contudo, precisamos dar mais atenção a um elemento transformador dessa era que permitiu que o canal de acesso a todo tipo de mídia digital fosse uma tela aos olhos do usuário: A Internet. De um lado os aparelhos e programas são responsáveis pela digitalização dos bens culturais, de outro a Internet é a base técnica da distribuição dos conteúdos digitalizados.

Um dispositivo computador conectado à Internet alterou em definitivo a *gestão do acesso* com base no interesse do público. Assim sendo, vamos dispensar um pouco mais de atenção ao período em que não é mais mandatório ir a lugares ou possuir uma cópia física para ter acesso a um determinado conteúdo.

1.3 A Internet

Esta seção pretende pontuar os principais acontecimentos que agregaram novos significados a palavras como acessar, compartilhar, redes sociais, conexão etc. Destarte, vamos nos ater a duas características essenciais à essa discussão, a neutralidade da rede e a interatividade.

Segundo Manuel Castells (2003), a Internet se desenvolve numa mescla de interesses de militares, cientistas computacionais, hackers e das comunidades contraculturais dos anos 1960, conforme. A Internet foi desenvolvida como uma rede distribuída fundamentada em protocolos abertos, sem nós centrais, mas sim pontas

inteligentes interconectadas. Esses pilares conferiram a chamada neutralidade da rede, em resumo:

A neutralidade da rede é um princípio que está no cerne do funcionamento da internet e diz respeito a uma gestão de tráfego de dados que não faz distinção de pacotes de acordo com seu conteúdo, plataforma ou *site* de origem, não privilegia determinados tipos de conteúdo, sendo que a rede apenas transporta os pacotes de dados, deixando para o usuário as decisões em relação ao tipo de uso que fará e aos dados que acessará. A definição de neutralidade é frequentemente associada a um dos princípios fundadores da Internet, o *end-to-end*, que diz que o controle da rede deve estar nas pontas, ou seja, os intermediários (provedores de acesso) devem abster-se de tomar decisões que cabem apenas aos usuários finais. (SANTOS, 2014, n.p.).

O funcionamento da comunicação em rede significava, segundo relatam Briggs e Burke (2006, p. 301), que “qualquer computador podia se ligar à Net de qualquer lugar, e a informação era trocada imediatamente em ‘fatias’ dentro de ‘pacotes’”. Os autores detalharam que “o sistema de envio quebrava a informação em peças codificadas, e o sistema receptor juntava-a novamente, depois de ter viajado até seu destino”. A capacidade da quebra de mensagens em “pacotes de informação” é, ainda conforme os autores, um conceito mais antigo, presente nas pesquisas de computação desde os anos finais da década de 1960.

A World Wide Web (WWW) é o que podemos estabelecer como o marco da interatividade em rede. Desenvolvida no início da década de 1990 pelo cientista inglês Tim Berners-Lee nos laboratórios do CERN (Conselho Europeu para Pesquisa Nuclear), na Suíça, a Web é uma interface de usuário conectada à Internet, sua função era a de habilitar o usuário de computadores a ver documentos como texto, sons, imagens e vídeos e transitar entre o conteúdo por meio de hiperligações. A essa ação deu-se o nome de "navegar" (ou "surfar") no ciberespaço.

Apesar de ter causado uma transformação na navegação pela Internet, o sistema desenvolvido por Berners-Lee ainda não se parecia em nada com o que temos hoje. O uso do mouse ainda não era habilitado e não se trabalhava com imagens, apenas texto. A versão 2.0 da Web ampliou a interatividade na navegação. Ao invés de somente visualizar, ao usuário, foi permitido o compartilhamento desse conteúdo. Outra vantagem da Web 2.0 foi a agilidade nas taxas de carregamento (*download*) e envio (*upload*). Inclusive, para Santaella (2019), foi com o surgimento

da Web 2.0 que a nomenclatura ciberespaço começou a se tornar desnecessária. Para a autora, após esse aprimoramento na estrutura tecnológica os mundos físico e virtual deixaram de ser espaços distintos.

No Brasil, os primeiros acessos à Internet surgem no campo universitário em 1988, o Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC) conseguiu se conectar a Universidade de Maryland, acessando a Bitnet (*Because It's Time Network*), uma rede que permitia a troca de mensagens. No mesmo ano, em São Paulo, a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) se conectou ao *Fermi National Accelerator Laboratory* (Fermilab) em Chicago, também por meio da Bitnet. Em 1995 foram realizadas implementações visando ao uso comercial e doméstico em grande escala, com a do Ministério da Comunicação e do Ministério de Ciência e Tecnologia para implantar a infraestrutura necessária e definir parâmetros de uso das empresas privadas provedoras de acesso aos usuários. Em 1996 o Brasil inaugura seus primeiros portais de internet privados. Somente em 2000, surgem as primeiras provedoras de acesso gratuito, como o iG. Esses provedores eram mantidos por meio de propagandas e banners exibidos aos usuários.

As redes utilizadas nos anos 1990 possuíam característica cliente-servidor. Uma máquina fornecia informação e outra visualizava ou interagia com os pacotes entregues. As redes P2P surgem com o objetivo de dar às máquinas individuais a capacidade de fornecer serviços umas às outras igualando a capacidade de transmissão e recepção de pacotes de dados. A Usenet é considerada a primeira rede P2P, uma rede sem autoridade central, com foco na distribuição de documentos, gerida por cada nó e o conteúdo da rede era replicado (totalmente ou em parte) por todos os nós. A rede foi criada em 1979 por estudantes universitários e por permitir uma comunicação descentralizada e assíncrona entre grupos, é também a base das redes sociais que conhecemos hoje (LIMA JÚNIOR, 2008).

Um marco da interatividade entre usuários na troca de arquivos foi o protocolo Ed2k, surgiu no início dos anos 2000 e fizeram do eDonkey a rede P2P mais famosa da época. Criada por uma empresa alemã, a eDonkey, conhecida pelo cliente eMule no Brasil, foi criada com o objetivo de fazer as pessoas criarem pequenas redes para trocar arquivos “*donkey*” (burro ou jegue), a palavra era usada para se referir a

arquivos grandes e difíceis de transferir ou baixar. Pouco depois, em 2001 surgiu o protocolo BitTorrent, criado por Bram Cohen que aprimorou o princípio Ed2k e tornou mais eficaz a fragmentação de arquivos grandes, agilizando o processo de envio/recebimento. No BitTorrent, o arquivo fragmentado pode ser enviado e recebido em qualquer ordem porque o programa se encarrega de reintegrar o arquivo final. Dessa forma, ao mesmo tempo em que recebe um arquivo, o usuário já se torna servidor e compartilha com outros usuários os pedaços que já baixou em seu dispositivo.

O BitTorrent é uma rede P2P, onde cada um dos pares assume o papel híbrido de servidor (que envia os arquivos) e de cliente (que recebe os arquivos). Cada computador costuma ser chamado de semente, par ou nó. Cada compartilhamento feito por protocolo BitTorrent está associado a um arquivo de extensão *.torrent* contendo metadados, que são informações sobre arquivos que constituem o pacote *torrent*. Esses pacotes informam um ou mais endereços de *trackers*, que são rastreadores que mantém listas atualizadas dos pares que estão oferecendo os arquivos em transação. Enquanto um usuário estiver fazendo baixando um arquivo para seu computador, ele é chamado de sugador (*leecher*), as partes que já foram recebidas na máquina de um sugador, passam a ser enviadas automaticamente pelo cliente *torrent*, colocando-o simultaneamente como semeador (*seeder*). Esse sistema formado por usuários que podem constantemente “semear” e “colher” arquivos permitiu um fornecimento de sementes dos mais variados tipos e origem, pois dispensa etapas intermediárias, como triagem e seleção, para definir o que vai ser distribuído na rede.

A emergência do compartilhamento de arquivos por meio de plataformas P2P provocou fortes reações da indústria do entretenimento na última década. Essa visível descentralização do acesso afetou as rotas de comércio tradicionais dos principais negociadores do conhecimento, da cultura e do entretenimento conglomerados ou *majors*, como são nomeadas as companhias que dominam os mercados. A própria organização da Internet já indica a constituição de uma nova composição de território onde as disputas não ocorrem em relações hierárquicas. Conforme Belisário e Tarin (2013, p. 100):

[...] trate-se da Internet ou de qualquer outra forma de organização em rede, tampouco é entendida como sendo sinônimo de

democracia; antes disso, a rede é tomada justamente pelo fato de colocar em questão a verticalidade das relações hierárquicas. Nem mais, nem menos, a rede é assumida aqui como produto das lutas, mas também como terreno atual de luta? onde se jogam as partidas entre a construção de novas alternativas democráticas e a captura da produção do comum. Ou seja, a rede é simultaneamente, espaço de práticas antagonistas e de liberdade assim como terreno de apropriação parasitária e afirmação do comando por parte do capital: entre território aberto, constituinte, e sua redução ao já dado (fechado em formas proprietárias).

Novos arranjos foram feitos na tentativa de tomar o controle nesse novo território que acabara de se estabelecer. Entretanto, não foi tão simples para os conglomerados determinarem qual seria a nova dinâmica de mercado porque seria necessário conter as fontes de conteúdo, nesse caso, milhares de usuários. As alternativas de retomada do controle tornaram-se ainda mais ineficazes com a difusão das redes *peer-to-peer* (*P2P*) que reduziram a necessidade de intermediação na troca de conteúdo. Esses conflitos serão melhor observados na seção a seguir.

2 PRODUÇÃO INTELECTUAL: PROPRIEDADE E CONTROLE

A proteção dos bens imateriais e a criação de um mercado sobre o conhecimento dependeu de invenções como a de Gutenberg, como o cinematógrafo, tecnologias feitas para a difusão, mas que foram utilizadas para fins capitalistas. Na Inglaterra, por exemplo, em 1709 foi implantada a Lei de Direitos Autorais, que dava aos autores ou seus procuradores o direito exclusivo de imprimir seus trabalhos pelo período de 14 anos. Já os direitos autorais internacionais, foi consagrado em 1887 na Convenção de Berna.

Esta seção parte da pergunta: como tratar de direitos autorais na era digital pensando como se pensava na era da comunicação física, quando se utilizavam outros tipos de mídias e outros canais de distribuição? Nos últimos séculos, uma infinidade de leis criadas e alteradas moldam a posse sobre produções artísticas, aparelhadas como objetos materiais sujeitos às regras da propriedade, sujeitando as obras a leis que determinam sua posse a um indivíduo ou empresa. Sobre as mudanças tecnológicas e a dificuldade de juristas de acompanhar as mudanças técnicas Yochai Benkler, estudioso dos Direitos da informática, constantemente citado nos grupos de conversas entre os piratas, comenta:

A economia da informação em rede virou a mesa sobre os custos técnicos e materiais, de produção de informação e intercâmbio. A ecologia institucional, o quadro político (lobistas), e da cultura jurídica (as crenças dos juízes, as práticas de advogados) não mudaram. Permanecem as mesmas em relação às que se desenvolveram no decurso do século XX – centradas na otimização das condições corporativas que prosperam na presença de fortes direitos exclusivos de informação e cultura. O resultado do conflito entre a economia industrial da informação e sua emergente alternativa de rede irá determinar se irá evoluir para uma cultura de permissão, como Lessig adverte e projeta, ou em uma sociedade marcada pela prática social de produção não-mercadológica e cooperativa de informação, conhecimento, cultura e do tipo que defendo irá melhorar liberdade e justiça nas sociedades liberais. (Benkler; 2006, pp. 57)

Na atualidade, de acordo com Carlotto (2019), ainda há um copioso déficit democrático no tratamento da propriedade intelectual, no Brasil e no cenário internacional, influenciador das decisões tomadas aqui. Ainda conforme a autora, “os direitos de propriedade intelectual permitem aos proprietários excluir pessoas do uso de informações socialmente valiosas”, por isso, em vez de nos debruçarmos sobre

as questões que envolvem a legalidade ou ilegalidade da prática, observaremos as que envolvem direitos de acesso.

Tanto as leis de patentes quanto as de direitos autorais conformam um conjunto de determinações jurídicas que visam limitar o acesso a determinada invenção da mente humana, genericamente chamada de "Propriedade Intelectual". Por isso, faremos agora um breve apanhado dos autores que abordam a temática para que possamos entender melhor como o acesso à criação artística é cerceado por empresas.

2.1 Propriedades do conhecimento

O que fundamenta o discurso da propriedade de bens imateriais é a mesma que compete aos bens tangíveis, o que faz uma ideia tornar-se um patrimônio. No caso das patentes, elas estão associadas aos interesses tecnológicos e industriais de organizações e países. Já as chamadas leis de direitos autorais têm o objetivo de resguardar os interesses de um autor, regulamentando a publicação, divulgação e exploração comercial sobre sua criação. Nessa última, reside o interesse desse estudo. Os autores que auxiliam a discussão nesse tópico debatem a temática de bens do intelecto sobre as perspectivas de bem privado e bem comum, tendo em vista os princípios de escassez e rivalidade no uso de recursos.

A era digital pareceu salientar as fraquezas quanto à democracia do acesso aos chamados bens culturais. Por um lado, mais opções de acesso e, por outro, um aumento nas restrições legais que, direta ou indiretamente, estabelecem quem terá ou não acesso. De acordo com Carlotto (2019, n.p), pode-se afirmar que "a propriedade intelectual regula, de modo decisivo, as condições nas quais a cultura é produzida e difundida, em especial na era digital".

Das formas jurídicas de propriedade intelectual a mais relevante para esse estudo é a de direitos autorais e conexos, essas legislações atendem autores de "obras intelectuais estéticas e compreendidas na literatura, nas artes e nas ciências" (BITTAR, 2003, p.8) e visam garantir direitos morais e patrimoniais ao autor. Carlotto (2019) descreve que esse direito tem origem em duas tradições. A primeira é comumente chamada *copyright* (direito de cópia) e tem origem anglo-saxã. A segunda é francesa e além de influenciar as leis europeias, chegou à América latina

e ao Brasil. Ainda conforme a autora, com o passar dos anos, os sistemas legislativos de direitos autorais foram se tornando equivalentes, restando como principal diferença o fato de que a proteção de direito do autor "está associada a pessoas físicas 'naturais', enquanto nas leis do *copyright* existe a figura do titular corporativo, no caso de empresas serem consideradas 'criadoras culturais'" (CARLOTTO, n.p).

As formas de restrição de conteúdo possuem várias ramificações e surgiram ao longo da atualização tecnológica, novas formas de aplicação e nomenclaturas, como é o caso dos sistemas de DRM e GDD Digital Rights Management ou Gestão de Direitos Digitais, respectivamente. Essas, como os nomes já indicam, visam atender tudo o que é fornecido por meio dispositivos digitais e, sendo assim, não restringem somente cópias físicas, mas visualização e todas as formas de acesso ao conteúdo protegido. Em resumo, as GDDs programações feitas dentro de conteúdos digitais para que sejam cumpridas as determinações do autor ou dos detentores de direito daquele material. Ocorrendo assim, uma maximização dos interesses privados dos autores.

O funcionamento do sistema de autoria brasileiro que pretende estimular e diversificar a criação intelectual garantindo direitos ao autor, mediante a "concessão de privilégios de uso exclusivo sobre a obra por um prazo determinado" (MAGRANI, 2008, p. 157). Magrani também ressalta que sob o período de concessão os herdeiros do autor também gozam dos privilégios de permissão. A extensão aos herdeiros é interpretada por alguns autores como proteção do investidor e não do autor. A legislação em vigor garante 70 anos de manutenção dos direitos após a morte do autor. Embora seja considerada rigorosa e exageradamente longa por alguns autores, por ultrapassar em 20 anos as recomendações de acordos internacionais para a manutenção da exclusividade, o Código Penal brasileiro prevê uma maior flexibilidade quando se trata de uso da obra. O Código exclui de infrações a cópia em um só exemplar para uso privado sem interesse de lucro direto ou indireto.

Analisando diversas legislações reguladoras da internet no mundo, principalmente as que afetam o Brasil, Morais e Sousa (2013, p. 799), afirmam que "nota-se um ponto comum em todos os projetos de lei: a questão do monitoramento

do usuário e o poder dado às agências regulatórias em todos os âmbitos”. Entretanto, a discussão ético-política que se impõe se refere às premissas e aos limites que a proteção à propriedade exige. O grande problema posto nesse contexto é como equalizar e garantir, simultaneamente, os interesses econômicos das grandes empresas que produzem conteúdo e o direito à privacidade do usuário na internet. Ainda segundo Morais e Sousa (2013, p. 800),

é como se o cidadão, independente de ter cometido um crime ou não, tivesse um rastreador ligado ao seu corpo, o qual registrasse todos os seus movimentos e cujos dados estivessem à disposição, bastando para tal a autorização judicial.

No debate da Propriedade Intelectual encontramos várias formas de abordagem do tema, entre as teorias mais comentadas estão as de tradição jusnaturalista e utilitarista. Há também a vertente que trata a produção do intelecto como bem público/comum não rival, esse entendimento apareceu diversas vezes em conversas durante a observação das conversas entre participantes do chat Partido Pirata no Telegram. Nas conversas também foram citados palestras, artigos e falas de autores como Yochai Benkler, Michel Bauwens e Sérgio Amadeu da Silveira que possuem estudos sobre a produção comum do conhecimento. A seguinte passagem exemplifica bem o princípio do *commons* adotado pelos autores para embasar a discussão de propriedade intelectual:

[...] propriedade intelectual funcionaria, hoje, de modo análogo aos cercamentos dos campos ingleses de uso comum – os então chamados *commons* – no século XVI. O cercamento dos *commons*, ao inviabilizar práticas tradicionais de subsistência agrícola, contribuiu para criar artificialmente um mercado de trabalho e bens de consumo que está na origem do capitalismo industrial moderno (Carlotto, 2019, n.p.).

O conceito de common é datado no período final da Idade Média. Terras inglesas de uso comum foram gradativamente privatizadas. Esse fenômeno foi intitulado enclosure (cercamento ou apropriação). Entretanto, o termo commons seguiu sendo utilizado para nomear recursos comuns tais como: ruas, estradas, ar, oceanos, e o meio ambiente em geral (SIMON e VIEIRA, 2007). Outra definição é a de Sérgio Amadeu da Silveira para melhor esclarecer:

Commons pode ser traduzido como comum, produção comum ou como espaço comum. Seu significado também comporta a noção de público em oposição ao que é privado. Seu uso evoca ainda a idéia

de algo que é feito por todos ou por coletivos e comunidades. Os *commons* pretendem expressar recursos que são comuns. Bens públicos são *commons* (DA SILVEIRA, 2007 p.1)

Sendo assim, o histórico de cercamento ou apropriação (enclosure) do bem comum (commons) se justificava pela escassez de recursos materiais, mas quando se pretende cercar os bens intangíveis – como as ideias, as obras artísticas, científicas e culturais – faz despontar um novo contexto que direciona o debate para a noção de abundância Simon e Vieira (2008) Silveira (2007). O principal entendimento é de que a criação com finalidade artística, informacional, cultural possui o mesmo custo de produção independentemente do número de pessoas que consigam usufruir delas e, na era digital, a reprodutibilidade do registro material é irrisória, permanecendo o valor da produção (CARLOTTO, 2019; PARANAGUÁ, 2008).

Uma maneira fácil identificar um bem comum seria observando as características de rivalidade e de uso em comunidade. Um bem ou recurso não-rival seria aquele que admite usos simultâneos que não competem entre si (SIMON E VIEIRA, 2008). Na era digital, muitos recursos que antes eram rivais, como um livro, já não passam pela mesma limitação física. O livro da era gutenberguiana poderia ser lido em voz alta para que se fizesse cumprir a função do conhecimento como bem comum. Hoje, é propagar infinitas vezes o conteúdo em cópias digitais, o que tornaria um livro não rival. Porém, as práticas de mercantilização das ideias, do entendimento da criação como propriedade privada, dificultam em certa medida uma interpretação consensual. Vieira explica que as confusões quanto ao bem comum residem no entendimento jurídico, pois não se estabelece de acordo com as características do objeto, como vemos:

[...] no direito, quando se fala em um bem público, privado ou comum, esses adjetivos referem-se não a um atributo do bem, mas sim à forma de propriedade à qual ele se encontra sujeito. Assim, ao bem público corresponde a propriedade pública (quando o proprietário é o Estado), ao bem privado corresponde a propriedade privada (quando o proprietário é uma pessoa — um indivíduo real, ou uma ficção legal como uma empresa), e ao bem comum corresponde a propriedade comum (quando o proprietário é uma pluralidade de indivíduos ou uma coletividade). Ora, a propriedade, na perspectiva jurídica, é um conjunto de direitos; como tal, ela não está fundamentalmente relacionada com características intrínsecas de

objetos, mas sim com as relações sociais que os seres humanos estabelecem em torno desses objetos. (VIEIRA, 2014, p. 102 grifos do autor).

Outra característica de um bem comum é quanto a ser excludente ou não. Nesse caso, além das características do objeto e do entendimento jurídico do bem, agrega-se o fator mercadológico que pode excluir uma categoria de indivíduos do acesso a um bem não-rival, fazendo-o perder a característica do comum, tornando-o uma propriedade privada. Por que perde a característica de bem comum? Autores como Miguel Said Vieira, Massimo De Angelis, Peter Linebaugh, Savazoni e Silveira (2018) ressaltam que o comum não é um objeto, um nome à coisa em si, ou mesmo um substantivo. O comum é uma ação, prática social é o "fazer comum". Talvez por isso, o entendimento de bens intelectuais como bens comuns seja proposto por alguns autores e também seja o ponto de vista presente no discurso em defesa da livre circulação do conhecimento e da cultura, como veremos em breve.

Segundo Rover (2003), as questões atuais sobre direitos autorais e propriedade intelectual tornam possível falar sobre um conflito entre as esferas cultural e comercial da sociedade. Por um lado, a necessidade de liberdade de acesso aos bens culturais e, por outro, o interesse comercial em controlar o acesso a estas produções. A ideia subjacente é incentivar, através da comercialização e retorno financeiro, os produtores destes artefatos culturais a permanecerem produzindo, o que exigiria a proteção da obra e exclusividade do seu acesso a consumidores pagantes. Entretanto, o autor aponta um paradoxo importante: tal mercado é sustentado pelo consumidor, que "só pagaria por aquilo que considerasse justo (necessidade de consumo + capacidade de pagamento), tivesse qualidade e não pudesse encontrar gratuitamente" (ROVER, 2003, p. 5). De acordo com Rover (2003, p. 4):

A Propriedade Intelectual sempre esteve apoiada na idéia de que aquele que cria uma obra deve receber um retorno sobre o seu esforço e dedicação, como incentivo para novas criações e a manutenção do desenvolvimento intelectual. Em contrapartida existe o interesse de que este conhecimento produzido seja divulgado e atinja o maior número de pessoas possíveis, garantindo-se assim que a sociedade se atualize. Parece razoável afirmar que é do interesse geral que haja a maior

liberdade de acesso à informação possível, e de alguma forma, as características acima expostas, apontam para esta direção. Do ponto de vista sistêmico e tomando-se a realidade atual de transição isto poderá significar a redefinição pela não proteção da propriedade intelectual em si.

Entretanto, por mais que se prescreva que bens imateriais não sejam vistos como propriedade, não se pode negar que existe um modelo de pensamento consolidado sobre posse e autoria com base no argumento de essa ser a única garantia de incentivos para a criação e de remuneração dos artistas e autores, conformados, talvez, num cenário de centralidade compulsória que deve haver um controle do fluxo de informações, conhecimentos, músicas, imagens, filmes, livros etc que se adequa ao regime de acumulação e geração de lucro estabelecidos pelo capitalismo contemporâneo. Ou, pode-se dizer também esse modelo prevalece devido à de monetização de todas as coisas, como sugere Simmel (2005), na afirmação de que os objetos perdem seus valores qualitativos e só prevalecem os quantitativos, tornando o dinheiro o “mais assustador dos niveladores” e que abarca todos as esferas, inclusive o político e jurídico, como relata a passagem a seguir.

[...] um modelo político e jurídico que privilegia a separação da produção social em lotes e mercadorias, com preço, devidamente quantificados pelo dinheiro, explorados oligopólicamente e sistematicamente por grandes conglomerados e empresas do setor. Esse autointitulado “setor” enxerga nos direitos autorais e na propriedade imaterial uma maneira de continuar explorando o trabalho e auferindo lucro. É o discurso “cultura e mercado”, para quem a economia da cultura e da criatividade constitui um “setor” e seus trabalhadores uma “classe”, encabeçados pela superior “classe artística”. Estratégia que induz a escassez para vender a monocultura. Esse discurso se amolda à nova matriz do capitalismo global, baseado na exploração do trabalho imaterial e na captura da produtividade difusa, – imanente às redes sociais (online ou não) e à colaboração transversal entre os sujeitos (Direito do Comum (2014, 127).

Para os autores do Direito do Comum, a cultura é transversal a todos os processos sociais e uma nivelação a partir do dinheiro surge como um arranjo grosseiro e incapaz de quantificá-la na sua qualidade irreduzível. Em que se faz necessário fugir da noção de setor ou profissionais geridos por entidades empresariais ou estatais que controlam o que chega ao público final. A partir dessa perspectiva, alguns autores sugerem alternativas e mudanças na estruturação da logística criativa - muitas delas com base nas atividades de compartilhamento virtual

– visando uma introdução pedagógica capaz de conformar um novo ecossistema de produção e circulação de criações e de recursos criativos.

2.2 Da crítica à propriedade intelectual

Visando às possibilidades de monetizar e garantir a sobrevivência de artistas e autores, sem passar pela rigidez das leis de propriedade intelectual, encontramos diversos estudos que partem da compreensão de que em rede somos todos criadores-produtores e fornecedores de conteúdo. Dessa maneira, a seguir, verifica-se o que vem sendo prescrito por esses teóricos como saída mais atualizada e mais compatível com a era da Internet.

Dos livros que serão citados, iniciaremos por “Cultura Livre” Lawrence Lessig (2005) e Remix (2006), livros escritos para enfraquecer patentes rigorosas e propor uma licença mais flexível chamada de Creative Commons. Em seguida, serão observadas as propostas do livro "Imagem um mundo sem direitos do autor nem monopólios" de Joost Smiers e Marieke van Schijndel (2009), onde afirmam que uma obra artística está ancorada em outras criações anteriores e que é resultado de uma série de adições extraídas de um quase infinito domínio público, pensamento dos autores sobre o caráter originário da obra se associa ao entendimento de bem comum, já descrito na seção anterior. Sobre a circulação, os autores levantam questionamentos sobre os interesses no acesso à produção intelectual e perguntam: "quem deve decidir qual é o material artístico que nos deve chegar em abundância e qual o que nos deve chegar em pequenas doses?" (2009, p.10). Já no livro "Contra a propriedade intelectual", N.Stephan Kinsella (2010), jurista e ativista libertário levanta os argumentos tanto jusnaturalistas quanto utilitaristas em defesa da propriedade intelectual e os confronta com os fundamentos libertários.

Um dos autores mais citados sobre a revisão do Copyright é Lawrence Lessig (2005) que, no esforço de comprovar que a Cultura Livre vinha se tornando cada vez menos livre por causa do excesso de restrições, questiona por que apenas alguns tipos de uso e distribuição de obras são perseguidos e considerados prejudiciais ao autor, enquanto outros parecem não incomodar. Como exemplo o autor cita os sebos que, mesmo quando a obra ainda está protegida por direito de cópia nada

paga ao detentor desses direitos, mesmo sendo o sebo um estabelecimento comercial.

Embora Lessig (2005 e 2006) tenha construído argumentos que pareciam derrubar todas as bandeiras levantadas pelas indústrias “aprisionadoras” da cultura, as soluções propostas pelo autor não gerou tanta satisfação aos demais críticos das leis de direitos autorais. A Creative Commons, licença de sua criação sofre duras críticas, pois indica um caráter dúbio: critica o modelo de patentes, mas cria uma nova categoria de licença que é também restritiva. Para Smiers e Schijnde (2009), há falhas na narrativa de Lessig que demonstram uma ausência de preocupação com o rendimento dos artistas, pois ignora as práticas dos conglomerados de mídia e não apresentou um modelo econômico que visasse garantias à categoria. Os autores afirmam que a Creative Commons, oferecem ao autor uma forma de controle do seu trabalho, mas que fundamentalmente não confronta o sistema de direitos de cópia. Os autores vão mais longe e afirmam que para Lawrence Lessig, um dos fundadores da Creative Commons, "o material artístico é uma vaca sagrada que não pode ser tocada" (SMIERS E SCHIJNDE, 2009, p.29).

Conforme foi mencionado acima, Smiers e Schijnde (2009) avaliam que deve haver uma nova proposta de mercado para que, assim, seja possível superar já desgastado paradigma dos direitos de cópia. Para os autores, grosso modo, deve-se estabelecer uma nova ordem de mercado por meio da formação de uma plataforma cultural equitativa que consistiria em um mercado onde não houvesse uma força tão dominante capaz de direcionar o mercado para sua própria vantagem, pois, assim, não ocorreria concentração de propriedade, e sim aquilo que chamam uma propriedade altamente diversificada, com o objetivo de permitir mais artistas tenham mais rendimentos com seu trabalho do que no modelo de detenção de direitos.

Os autores supracitados podem divergir em suas soluções para substituição dos direitos de cópia, todavia, enfraquecem o papel do intermediador na relação entre artista e audiência. Lessig retira os intermediários em sua proposta, já Smiers e Schijndel, embora se refiram a intermediadores e afirmem sua continuidade no novo mercado proposto, a referência parece ser apenas àquele que auxilia na divulgação do artista e não à rede de intermediação entre público e artista que

envolve produtoras e distribuidores, afinal, a proposta dos autores prevê a quebra de monopólios.

A licença Copyright, representado pela letra C (©), significa que os direitos de cópia estão restritos. O diferencial da Creative Commons (CC) em relação à primeira é que apenas alguns direitos estão reservados, conforme a indicação fornecida pelo autor. Com o objetivo de se opor diretamente ao Copyright está a Copyleft, indicada por um C invertido que representa a não proteção da cópia, sendo autorizado seu uso e redistribuição sem fins comerciais. Entretanto, nenhuma dessas saídas abarca as particularidades dos envolvidos nos processos de revisão das leis de propriedade, sob a ótica dos autores do compilado de artigos intitulado "Copyfight" é preciso ir além do licenciamento. Avaliam que, por mais que por mais que o Copyleft, Creative Commons ou outras licenças permitam até a alteração e redistribuição, se faz necessário uma "democratização radical dos meios de comunicação/produção e a contínua radicalização democrática das novas formas de entender a cooperação e a apropriação da tecnologia, da cultura e do conhecimento" (Belisário e Tarin, 2012, p.3). Como Dmytri Kleiner detalha seguir:

Contudo, a propriedade é inimiga da liberdade. É a propriedade, a capacidade de controlar à distância os bens de produção, a capacidade de "possuir" algo empregue para uso produtivo por outra pessoa que possibilita a subjugação de indivíduos e comunidades. Onde a propriedade é soberana, os donos desta propriedade escassa podem negar a vida ao negarem o acesso à propriedade. Quando não negam totalmente a vida, então transformam os vivos em escravos por um salário que não ultrapassa os seus custos de reprodução (2012, p.167)

Para o Kleiner, o Copyleft foi frutífero para o software livre porque esse tipo de informação pode até não ter qualquer valor de troca sem o Copyright, mas com certeza tem valor de uso. Ainda de acordo com o autor, o Copyleft não se apresenta como transformador social porque não favorece outros tipos de conteúdo, como no caso da arte porque, assim como toda informação passível de ser copiada, a arte adquire maior valor de uso e troca quando sob as regras do Copyright, se tornando inviável para artistas e outras categorias de trabalho.

Belisário narra as palavras de Richard Stallman, responsável por difundir a licença Copyleft, que ao diferenciar sua licença da Creative Commons afirma que as seis modalidades (número existente no ato da entrevista) da Creative Commons

podem não ser boas para software livre, mas que servem para trabalhos artísticos e afirma que esses não devem ser livres, aproximando-se de Lessig e afastando-se de Kleiner.

Copyleft não é um movimento. Copyleft é uma técnica legal que inventei para escrever um tipo específico de licença livre, que defende a liberdade para todos os usuários em todas as versões de um trabalho. Das seis licenças Creative Commons, apenas uma é Copyleft: CC-BYSA2. Existe outra que é uma licença livre, mas não é Copyleft: CC-BY3. As demais não são licenças livres. Acho que todas as seis licenças Creative Commons são aceitáveis para uso em trabalhos artísticos porque não acredito que estes devem ser livres. Minha visão é que devem ser compartilháveis: as pessoas devem ter a liberdade de redistribuir cópias exatas não-comercialmente. Qualquer licença Creative Commons irá tornar o trabalho compartilhável, mas apenas uma delas é uma licença Copyleft. (Belisário, 2012, p. 71).

Ainda conforme Belisário, essa não se resume a uma batalha por direito de cópias. Trata-se, sobretudo, das diferentes noções de autoria e propriedade, e seria um erro, porém, atribuir somente às transformações provocadas pela Internet. Mas reconhecê-las como uma atualização dos conflitos que sempre permearam o que autor chama de "regime artificial de controle de bens imateriais" e considera incapaz de se manter frente às novas formas de produzir relações, a exemplo, os movimentos que surgem em defesa da ideia de que as produções da mente humana bens comuns a toda humanidade.

Assim como Belisário, Kinsella (2010) considera a criação de leis para proteger ideias uma produção artificial de escassez. Para Kinsella, muitos libertários seguem o pensamento Lockeano da regra do primeiro ocupante. Entretanto, essa regra só é justa e clara sobre recursos escassos porque fronteira de propriedades são visíveis, o que garante uma alocação ética e não arbitrária. Portanto, a regra do primeiro ocupante não caberia a coisas de abundância infinita, como é o caso das ideias. Kinsella compreende que essa aplicação de leis de propriedade intelectual não cumprem a função de prevenir conflitos, pelo contrário, geram custos para a manutenção desse sistema.

É discutível se direitos autorais e patentes realmente são necessariamente encorajadores da produção de trabalhos criativos e invenções, ou se os ganhos incrementais da inovação ultrapassam os imensos custos de um sistema de PI. Estudos econométricos não mostram conclusivamente ganhos líquidos em riqueza. Talvez

existisse ainda mais inovação se não houvesse leis de patente; talvez mais dinheiro para pesquisa e desenvolvimento (P&D) estivesse disponível se não estivesse sendo gasto em patentes e tribunais. É possível que companhias tivessem um incentivo ainda maior para inovar se elas não pudessem contar com um monopólio de quase vinte anos dessas invenções. (KINSELLA, 2010, p. 19).

Tanto Kinsella quanto Kleiner consideram que há um manejo de controle à distância nesse discurso de propriedade, tirando, assim, a liberdade do indivíduo. Pois o aparato legal, visa controlar um recurso (mesmo que imateriais) quando ele é utilizado por outrem. "Ideias não são naturalmente escassas. Nesse sentido, a artificialidade se confirma porque "ao reconhecer um direito sobre um objeto ideal, se cria escassez onde não existia antes" (KINSELLA, 2010, p.28). Em resumo, mesmo que autor original da ideia tenha sua criação usada por outrem isso não significaria um roubo porque ele ainda a possui e poderá usá-la quantas vezes julgar necessário. Portanto se confirma também a ressalva feita por Kleiner de que essas leis são para legitimar exploração do trabalhador criativo e as afirmações de Siemens de que são estratégias para manutenção e favorecimento de monopólios.

É a possibilidade de uso ilimitado das ideias (ainda mais fáceis de difundir e reproduzir nos meios digitais) que sustenta o discurso de que informação é propriedade porque, sem o rigor do Copyright, sem uma mediação legal não haveria como explorar financeiramente esses recursos, nem seus criadores e, muito menos, o público. Mas é também a necessidade de remuneração laboral que dá suporte a esse método de apropriação. Para Kinsella, é a ideia de que as pessoas são *proprietárias* do seu trabalho, a interpretação de que "as pessoas são donas de seu trabalho e corpo, e, portanto, de seus frutos, incluindo 'criações intelectuais'" (KINSELLA, 2010, p.16) que gera um desentendimento sobre as leis de propriedade intelectual. Dentre os aquilo que Kinsella considera um raciocínio equivocado, estão as elucubrações sobre primeira ocupação e trabalho, oriundas do pensamento de John Locke e que, em alguns casos, unem às teorias sobre valor do trabalho das obras de Adam Smith e Karl Marx para justificar que trabalho do criador deve ser recompensado.

A partir do ponto de vista de primeira ocupação, considera-se que o autor criador de uma ideia o primeiro ocupante e que pode fazer dela sua propriedade. O que, para o Kinsella, escancara diversas contradições quando se trata de recurso imaterial, pois não é possível estabelecer fronteiras objetivas e discerníveis. Já a

sugestão jusnaturalista de que o trabalho de criar como fator que daria o direito de posse, seria supor que um objeto ideal é passível de apropriação.

Sob o argumento de que a criação intelectual, fruto do labor e dos esforços deve ser remunerada, surgem muitos financiadores de ideias, que pagam pelo trabalho e, em troca, resguardam para si o direito de uso (ou restrição do uso) da propriedade adquirida. E, assim como outros tipos de relação trabalhista, há uma tendência de má remuneração do trabalho. Giuseppe Cocco (2012) ao analisar o precariado e soberania do artista na era das redes reflete sobre as mudanças nas relações que já não são nem mesmo uma condição de emprego, mas de empregabilidade que, em suas palavras é:

Uma transação entre o capital comprador da força de trabalho que nunca garante ao “vendedor” (o trabalhador) um retorno e uma proteção estáveis. O “vendedor” deve sempre estar em condições de ser “vendível”: empregável, implicando não somente a precariedade do emprego, mas também a subsunção da própria vida (o tempo todo, os afetos, as faculdades linguísticas e as relações sociais) dentro do trabalho. (COCCO, 2012, p. 18).

O reconhecimento econômico e social sobre a propriedade intelectual enseja ações de controle e coerção sobre as ações que visem a o uso desse tipo de patrimônio por vias alternativas à compra oficial. Segundo Vianna (2006, p. 935), “a propriedade intelectual remonta, às origens do sistema capitalista, quando, por pressão dos autores de obras intelectuais, toma-se por propriedade um ente incorpóreo que em rigor é trabalho intelectual”. A tentativa de delimitar o uso de um ente incorpóreo, um bem imaterial, um objeto ideal, como autores citados aqui nomearam necessitam de conferência do que terceiros estão fazendo com tal propriedade. No caso das cópias físicas com DRM, como CDs e DVDs operam com dispositivos de proteção, mas quando se fala em controle do compartilhamento de arquivos protegidos por direitos autorais é preciso verificar as atividades de usuário, o que levanta as questões de direito à privacidade.

2.3 Argumentos favoráveis à propriedade intelectual

A pirataria digital se assenta em ideais libertários visando ampliar e democratizar o acesso à cultura, à ciência e aos bens intelectuais em geral, tendo na internet sua arena privilegiada de disputa política. Uma análise adequada do

fenômeno em questão exige a consideração dos argumentos postos pelos dois lados do conflito que se coloca sobre a distribuição de bens culturais. Até aqui, foram descritos os fatores e argumentos colocados em sentido favorável ao compartilhamento pirata. Faz-se necessário também compreender os argumentos contrários.

A definição de pirataria foi estabelecida em termos jurídicos no Brasil em 2004. De acordo com o Decreto nº 5.244, "pirataria" é a violação de direitos autorais tratada pelas leis 9.610 de 1998 (lei de direitos autorais) e 9.609 de 1998 (lei de proteção de propriedade intelectual de programas de computador). Entretanto, no Brasil o termo é amplamente utilizado tanto no legislativo quanto pelos meios de comunicação para designar os mais diversos tipos de infrações que vão desde a falsificação de produtos, contrabando roubos, adulterações. Pode-se verificar a amplitude da palavra no trecho da CPI da Pirataria¹, diz:

A prática da pirataria alimenta o desemprego, uma vez que sucateia a indústria nacional com enorme prejuízo à arrecadação tributária. Está ela relacionada com os crimes contra a saúde pública, os de relação de consumo, os homicídios, a extorsão, o roubo de carga, a corrupção etc., sem falar no fato de que as pessoas que com ela trabalham ficam à margem das garantias previdenciárias e trabalhistas. Com isto, verifica-se que não é o problema social que traz a pirataria, mas o inverso (CPI da Pirataria, 2004, p.28).

De modo a compreender como a literatura aborda os argumentos que fundamentam a antipirataria, foi realizado um levantamento de estudos publicados no quinquênio 2016-2020 nas bases de dados SciELO, Google Scholar e Redalyc. Foram utilizados os descritores "pirataria virtual", "antipirataria", "segurança virtual", "segurança do usuário" e "redes *peer-to-peer*" nas referidas bases de dados. Foram considerados artigos em língua portuguesa, publicados no Brasil e com metodologia tanto qualitativa quanto quantitativa ou mista. Dentre os 148 artigos localizados, realizou-se uma filtragem com base nos títulos e nos resumos. Após este processo de triagem, 16 artigos foram selecionados para a análise que será descrita a seguir.

Por um lado, a prática da pirataria é vista como difundir a cultura e a ciência. No entanto, por outro lado, é uma prática que recebe diversas críticas que

¹ Acesso ao documento: <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-temporarias/parlamentar-de-inquerito/52-legislatura/cpipirat/relatoriofinal.pdf>

constituem o fundamento de sua criminalização. Por exemplo, Bruno Vieira et al. (2015) apontam os danos econômicos causados pela pirataria como um dos argumentos que vão no sentido contrário à prática da pirataria e favoráveis à sua criminalização. De acordo com os autores, a produção e manutenção da propriedade intelectual demanda o trabalho de diversos profissionais, o que gera emprego e renda e dinamiza a economia. Assim sendo, a proteção dessa propriedade é, sobretudo, uma proteção à cadeia de produção econômica nela envolvida e aos cidadãos que dela se beneficiam.

Conforme mencionado pelo autor, a proteção à propriedade intelectual, na forma da restrição de cópia e distribuição, tem um peso econômico relevante. A cultura é um bem de consumo humano importante, desde a antiguidade e de modo ainda mais massificado nos tempos atuais, em razão das mudanças tecnológicas. Sendo um item de consumo, foi apropriado pelo capitalismo e, desse modo, é um fator relevante para a circulação de dinheiro e aquecimento econômico, especialmente se pensamos na cultura também como uma indústria. Nesse contexto, a pirataria é quase como uma faca de dois gumes: torna a cultura acessível ao mesmo tempo em que a faz perder grande parte do seu valor econômico, o que explicaria boa parte das incursões políticas e legais contra a pirataria virtual.

Os autores argumentam que a pirataria corrói essa cadeia, o que a médio e longo prazo enfraqueceria a própria disseminação cultural: "a prática da pirataria acaba por ferir não somente o aspecto moral das obras, mas, principalmente, fere o direito patrimonial do autor, afetando, em última análise, a percepção de frutos decorrentes da exploração econômica da obra." (VIEIRA et al., 2015, p.4).

Também Bezerra (2014) descreve alguns dos argumentos utilizados para coibir a circulação informal de cópias. O autor afirma que um dos argumentos contrários à pirataria é o de que as cópias não-autorizadas que resultam do enfraquecimento da proteção à propriedade intelectual, acabam por acarretar menor volume de recursos para a produção da indústria cultural, o que levaria a menor volume de conteúdo à disposição dos consumidores, prejudicando em última instância a todos: autores, produtoras/distribuidoras e clientes.

Conforme mencionado pelo autor, a pirataria traz sérios danos à manutenção não só da propriedade intelectual, mas à própria produção. Assim, muito embora a pirataria tenha como objetivo ampliar o acesso à cultura, seus efeitos a longo prazo podem ser de restringir a própria produção e distribuição da mesma, sendo por isso vista como uma ameaça não apenas econômica, mas social e cultural, e por isso coibida. Tal argumento é fortalecido por Oliveira (2020, p.67), que afirma que "a pirataria pode reduzir os lucros do proprietário dos direitos de reprodução até o ponto que seja capaz de criar desincentivos para a produção de novos conteúdos."

Para além das razões que se referem à manutenção da cadeia de produção econômica que é a espinha dorsal da produção cultural, Bezerra (2014) também descreve um outro argumento importante: a solidariedade ao trabalho e à necessidade de subsistência dos produtores de conteúdo e artistas. Segundo o autor, mesmo quando endossam a prática da pirataria, as pessoas tendem a considerar como crime apenas a lucratividade a partir de cópias piratas, justamente pelo fato de isto atingir e prejudicar os produtores e precarizar seu trabalho. No mesmo sentido, Faria e Teixeira (2017, p. 25) argumentam que:

Cabe ressaltar que o prejudicado pela pirataria online não é somente o autor da obra, há também de se recordar que há todo um processo para aquele objeto atingir seu determinado fim, no caso de livros os editores, nos filmes, os produtores, os câmeras e etc, o sistema copyright visa mais a proteção do editor do que a do autor.

Há também argumentos contrários à pirataria digital que se baseiam na arrecadação estatal: a aquisição de obras intelectuais através de meios não-oficiais é uma prática que insere na irregularidade mercadológica os produtos e serviços assim adquiridos. Uma vez irregulares, escapam à tributação estatal imposta sobre as produtoras de conteúdo. O volume de conteúdo pirateado adquirido poderia facilmente compor novas tiragens, estas tributáveis, e a pirataria pode ter o efeito de reduzir a produção (FERNANDES, 2019).

Oliveira (2020, p. 66) também aborda o ônus ao Estado, afirmando que "os custos de monitoramento por parte das autoridades policiais são muito altos, pois, é impossível fiscalizar milhões de consumidores de forma simultânea ou fazer isto sem violar os direitos de privacidade na internet".

Outro argumento comumente utilizado pelos agentes coibidores da pirataria e descrito por Bezerra (2014) gira em torno da dificuldade de diferenciar o trânsito legal de bens culturais e o ilegal, sobretudo, considerando a prática de realizar cópias privadas não-lucrativas, ato não tipificado como criminal pela Lei Antipirataria. Reforçam que tal fenômeno cria uma linha tênue entre a legalidade e ilegalidade e, muitas vezes, é ela mesma o ponto de partida para ações de pirataria. Assim sendo, é demanda dos agentes de coação da pirataria a proibição de qualquer espécie de trânsito destes bens, inclusive – e principalmente – entre consumidores, especialmente por meio do lobby político.

Alvim, Strehlau e Kirschbaum (2013) descrevem uma série de danos decorrentes da pirataria digital: diminui a rentabilidade das indústrias que dependem dos direitos autorais (e.g., fonográfica, cinematográfica, informática etc.); decorrente disso, não apenas a produção de novos conteúdos fica prejudicada, como já exposto anteriormente, mas a menor arrecadação compromete o investimento das produtoras em qualidade do conteúdo.

Ainda segundo Alvim, Strehlau e Kirschbaum (2013), há danos não apenas econômicos decorrentes da pirataria, mas também culturais. Os autores constataram que, no caso específico das músicas, por exemplo, o compartilhamento de arquivos tem o efeito de prejudicar sensivelmente os álbuns que estão cotados ao topo das paradas, apesar de não haver evidências de que afete os álbuns que já estão no topo.

Grosso modo, para os autores citados a pirataria aumenta o fosso entre as produções e afeta a popularidade de algumas, gerando desequilíbrio de concorrência mercadológica e aumentando a probabilidade de possíveis desincentivos à produção, conforme foi descrito por Bezerra (2014), Vieira et al. (2015) e Oliveira (2020).

3 REDES P2P: AS COMUNIDADES E A PIRATARIA

Esta seção pretende se desdobrar sobre as interações sociais proporcionadas pela tecnologia das redes P2P. Por serem as redes P2P um sistema anônimo de grande porte, a observação dos grupos sociais é uma tarefa delicada. Mais complexo se torna quando esse encontro/confronto se dá com outros grupos ainda mais impessoais, como empresas (ou conglomerados) ou abstratos, como é o caso da justiça (o Estado, a polícia etc.). Todavia, pretende-se descrever aqui como ocorre a formação de comunidades piratas, compreender suas dinâmicas e como elas se envolvem com as ações antipirataria.

Geralmente, esses indivíduos se reúnem em locais que não são regidos pelas ordens de tempo e território, às quais o mundo físico está condicionado, o que integra essas pessoas em um processo de cooperação é o interesse comum, o que faz delas pares iguais num fluxo descentralizado e fragmentado, mas que se reintegra por força das afinidades e objetivos semelhantes. Embora sejam pessoas indetectáveis dentro de uma formação grupal flutuante, os grupos constroem um conjunto de características que conformam o pertencimento Pirata. E é buscando as interseções entre sujeitos anônimos que vamos tentar reconhecer o que de fato caracteriza o grupo, a comunidade ou mesmo a cultura Pirata.

3.1 A formação de comunidades

Conforme foi explicado, o usuário que baixa um arquivo BitTorrent é chamado de sugador (*leecher*) e se torna semeador (*seeder*) enquanto está baixando o arquivo. Caso o usuário apague do seu computador o conteúdo baixado ou limite o acesso do cliente torrente ao arquivo, o ciclo de compartilhamento é interrompido. O usuário que tem por hábito essa prática é chamado de “caroneiro”. Ou seja, termo caroneiro (ou parasita) é utilizado para definir usuários que apenas baixam arquivos, mas não doam. A formação de comunidades ocorre no sentido de integrar esses pares anonimamente distribuídos. As comunidades desempenham um papel agrupador de pares e, ao que veremos mais adiante, assumem uma função pedagógica de propagadores do que poderíamos nomear de ética do compartilhamento. Essas comunidades também acabam por ficar responsáveis pela

criação dos laços necessários para evitar a completa dispersão dos membros em caso de turbulências. Para Recuero (2009, p.38) essas interações mediadas pelos computadores podem estabelecer conexões entre os atores:

O laço é a efetiva conexão entre os atores que estão envolvidos nas interações. Ele é resultado, deste modo, da sedimentação das relações estabelecidas entre agentes. Laços são formas mais institucionalizadas de conexão entre atores, constituídos no tempo e através da interação social.

A prática pirata de compartilhamento se mantém por meio da formação de grupos que se organizam em *sites* de acesso restrito que são chamados de comunidades. Dentro das modalidades de colaboradores que se formam em prol do compartilhamento, temos as chamadas equipes de legendagem de filmes. Em nossa pesquisa foi possível acompanhar as atividades dessas equipes. No Brasil, os legendeiros são pessoas que possuem conhecimento de inglês e se reúnem para traduzir as legendas dos filmes e seriados para português. São pessoas que compartilham seus conhecimentos por meio de uma ação voluntária e não-remunerada motivada por aspectos que serão tratados mais detalhadamente na próxima sessão. O fato de ser um trabalho amador, feito muitas vezes por fãs de algum conteúdo não significa que não haja exigência de qualidade ou de agilidade no trabalho desenvolvido pelas equipes. Cruz (2010, n.p) relata a dinâmica dessas requisições:

Há uma disputa entre as comunidades de digitalização e disponibilização de produtos culturais na Internet que é movida por regras claras e tem por finalidade a qualidade do produto, eficiência dos métodos e rapidez de disponibilização dos arquivos na Rede. Todos os produtos que são disponibilizados por meio dessa disputa passam pelo crivo técnico de seus pares.

Nessas equipes, ocorre uma formação de disputa pelo tempo e qualidade em que se realiza a elaboração do arquivo do filme ou série que se pretende compartilhar. Por isso, cada equipe cria suas regras e seu próprio sistema de seleção de pessoal para a incorporação de membros. O foco desses grupos está no resultado final do produto, eficiência dos métodos e rapidez de disponibilização dos arquivos na Rede ou nas Comunidades. Todo o conteúdo que é disponibilizado em programas e nas comunidades irá passar pela avaliação dos pares receptores do arquivo, gerando preferência por determinadas equipes na hora de baixar arquivos.

Além da legendagem, existem grupos que se reúnem com as mais diversas finalidades, desde a quebra de proteções contra cópia, digitalização de imagem, vídeo e áudio, sincronização, tradução e até a função de semear (enviar) os arquivos gerados. A formação de equipes e comunidades é difícil de acompanhar e descrever, por diversos motivos. Primeiro, uma pessoa pode fazer parte de apenas uma equipe ou de várias, exercer a mesma ou diferentes funções dentro de cada uma delas. Outro empecilho é que esta pessoa pode usar o mesmo *nickname* (codinome virtual) ou não, em diferentes equipes. Nesse contexto, é possível afirmar que mais difícil ainda é identificar a configuração desses grupos nas chamadas comunidades. Sobre comunidades é possível afirmar que são *sites* em formas de fórum ou redes sociais que reúnem pessoas e equipes também empenhadas em compartilhar conteúdo dentro das regras e interesses do grupo. Além do anonimato dificultar esse mapeamento, temos a questão do constante fechamento ou mudanças de endereço dessas comunidades devido à Polícia Federal permanecer no encaço dos *sites* de compartilhamento.

Para poder compartilhar em rede é necessário adquirir um capital técnico a fim de obter arquivos, imagens, áudios, quebrar as proteções (como a DRM) de algum arquivo e ajustá-las que atendam às normas das equipes, para isso é preciso dominar sobre técnicas de digitalização, os formatos de saída de arquivos, a qualidade de resolução e o manuseio de softwares que irão realizar esse trabalho. No Brasil, nem sempre há a captação de imagem de um determinado filme, muitas vezes, esses arquivos são obtidos em *sites* estrangeiros que disponibilizam os filmes, cabendo à equipe unir áudio e legendas fornecidos por outros *sites* e equipes. O processo de legendagem não é diferente, as equipes fazem processo de seleção e treinamento de membros porque, além do domínio do idioma inglês, é necessário aprender a utilizar os programas de sincronização de legendas. As equipes ainda contam com revisores para conferir o trabalho dos tradutores, ou seja, "enquanto um tradutor faz a parte dele em umas 2 horas (dependendo da série e do tamanho da parte dele), o revisor pode levar até 2 ou 3 dias" (INSUBS, 2013). Sobre as relações que surgem em consequência das transformações nas formas de se comunicar, Pierre Levy (1999, p. 49) afirma:

O ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos e da coincidência dos tempos. Não chega a ser uma novidade absoluta, uma vez que o telefone já nos habituou a uma comunicação interativa. Com o correio (ou a escrita em geral), chegamos a ter uma tradição bastante antiga de comunicação recíproca, assíncrona e a distância. Contudo, apenas as particularidades técnicas do ciberespaço permitem que os membros de um grupo humano (que podem ser tantos quantos se quiser) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários.

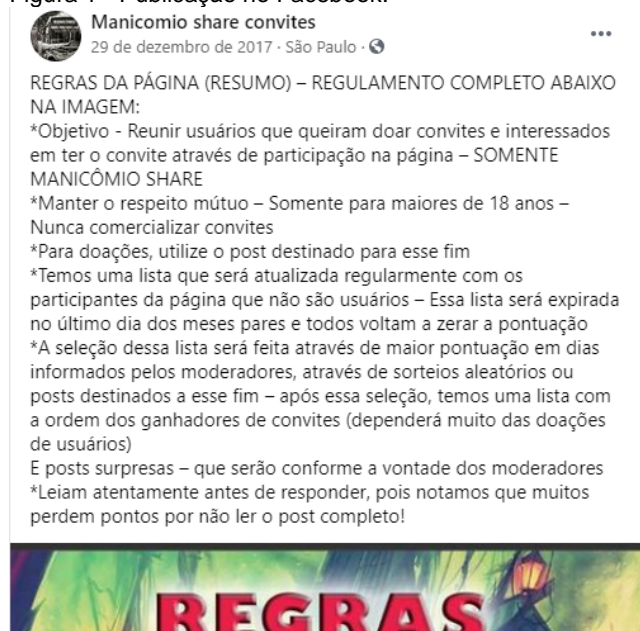
As comunidades voltadas para o compartilhamento de *tracker* BitTorrent são *sites* hospedados em servidores convencionais, indexados na superfície da Web e costumam estabelecer um conjunto de normas que devem ser seguidas por todos os membros. Essas regras são monitoradas por membros da comunidade e serão definidas conforme os objetivos daquela página. Existem comunidades que são voltadas apenas para filmes, outras apenas para arquivos mais antigos e raros. Além de normas sobre como devem ser as atividades de compartilhamento dos usuários, essas comunidades possuem também um rastreador privado que calcula o chamado *ratio*, que seria a razão entre os pontos obtidos nas atividades de envio e os pontos perdidos com base no tamanho do arquivo baixado. Com efeito, esses *sites* possuem dimensão simbólica próprias e determinados códigos de conduta próprios, como todo grupo social. Como foi dito na conceituação do bem comum, sobre não ser somente a coisa compartilhada, mas aquilo que é compartilhado por uma comunidade acerca disso Bruno Vieira complementa:

Essa ação de compartilhar, que tem caráter eminentemente político, envolve práticas organizativas internas à comunidade (para definir e fazer cumprir regras que garantam o uso continuado dos recursos compartilhados, e para garantir uma gestão equitativa e participativa, que ajude a manter os laços comunitários), mas também envolve conflitos e lutas com atores externos a essa comunidade seja para instituir o bem comum, e exigir que ele seja reconhecido como tal por atores privados ou estatais; seja para protegê-lo contra o cercamento por tais atores. VIEIRA, 2015, p. 102)

Com efeito, esses *sites* possuem dimensão simbólica próprias e determinados códigos de conduta próprios, como todo grupo social. A comunidade Manicômio-Share, permitia apenas o ingresso de usuários convidados. Como um convite para a comunidade era muito procurado, alguns membros vendiam credenciais, chegavam a custar R\$180 (cento e oitenta reais) e eram negociadas em *sites* como o Mercado

Livre. Para ingresso gratuito era preciso ter um amigo dentro da comunidade ou conseguir doações por meio de uma página no Facebook criada para pelos próprios integrantes da comunidade para este fim, como pode ser verificado na imagem:

Figura 1 - Publicação no Facebook.



Percebe-se na imagem a lista de regras de conduta. A comunidade possuía a mesma característica. O Manicômio-Share acumulava um número considerável de linhas normativas disponíveis para leitura no *site*. Essas regras iam desde instruções para indexação dos *torrents* no *site*, até normas de respeito mútuo, zelo pela organização do fórum. Muitos tópicos tinham o objetivo a troca de conhecimento e o ensino do uso de programas de computador e linguagem de programação, então os moderadores pediam que fosse mantida a padronização para que o conteúdo fosse acessível. Notava-se que os interesses coletivos estavam sempre acima dos individuais, o que gerava banimento ou suspensão da conta do membro que não estivesse disposto a seguir as normas do *site*.

A página não cobrava assinaturas, mas recebia doações, durante o período de visitação, o relógio de doações marcava em torno de R\$1400 (mil e quatrocentos) mensais. Embora o *site* não solicitasse pagamentos obrigatório de mensalidades para fazer parte da comunidade virtual, oferecia vantagens como conta V.I.P. e pontos para o *ratio* daqueles usuários que faziam doações. No caso dessa pesquisa, algumas doações foram feitas à comunidade. A operação foi realizada via transação

digital pelo PagSeguro e o comprovante enviado para o e-mail de doações da comunidade, conforme mostram as imagens a seguir. Algumas das informações foram retiradas das imagens, o objetivo inicial era ocultar também o nome da comunidade, mas a comunidade deixou de existir, após a operação Copyright feita pela Polícia Federal, como veremos mais detalhadamente adiante.

Figura 2 – Comprovante de doação para o Manicômio-Share.

DETALHES DA TRANSAÇÃO	
Status:	Aprovada
Código da transação:	263300-1F1-4B69-8790-FB10C21C-4FD6
Total (líquido):	R\$ 10,00
Meio de pagamento:	Saldo PagSeguro
Vendedor	
Nome:	Manicomio Share
E-mail:	manicomioshare@[REDACTED]
Pontuação:	13155 (100 %)

Figura 3 - E-mail enviado.

de: **Iara Carneiro** <iaraecarneiro@gmail.com>
 para: doacoes@manicomio-share.com
 data: 24 de abr. de 2018 18:59
 assunto: doação

A permanência na página estava atrelada ao *ratio* e ao cumprimento das normas. A comunidade oferecia *torrents* livres que não descontavam da pontuação do membro que fizesse o download e outros *torrents* que afetavam o cálculo do *ratio*. Para compensar o que foi descontado ao baixar, o usuário deveria semear arquivos, cabia ao usuário decidir ser um caroneiro apenas fazer download livre ou se também doaria e ganharia mais pontos, que inclusive poderiam ser trocados por convites. O *ratio* menor que o permitido poderia ser um motivo de expulsão da comunidade, mas o descumprimento de normas também gerava o encerramento da conta. As penalidades iniciais poderiam ser contornadas com doação de dinheiro, como foi o caso do banimento no fórum, durante esta pesquisa. Entretanto, o envio de pagamento gerou um upgrade para o V.I.P permitindo retornar o acesso ao fórum. No caso de outras infrações, a conta e o IP da máquina eram banidos da página, não podendo o usuário retornar ao *site*.

O sistema pedagógico da página era bem eficiente, mas ainda assim dependia da dedicação dos membros, principalmente os novatos. Aqueles que não

se importavam em conhecer as regras tinham grandes chances de perder a conta logo no início por não compreender o funcionamento do ratio, cálculo que não deixa margens para o egoísmo ou não configurar corretamente o cliente torrente e assim não se tornar um semeador na página. No fórum era possível encontrar toda sorte de tutorial de como configurar e preparar seus próprios arquivos para compartilhamento na página. Aqueles que costumavam interagir e oferecer arquivos diretamente, logo começavam a receber convites para ingressar em equipes dentro da comunidade. As postagens feitas pelas equipes costumavam ser mais padronizadas, organizadas ter melhor qualidade e conseqüentemente um número maior de semeadores.

As equipes também possuíam suas próprias logomarcas, membros de comunidade recebiam avatares e assinaturas personalizadas. Tudo o que pudesse representar o pertencimento e o engajamento com as equipes era observado. Infelizmente, não é possível publicar esses avatares por romper com o anonimato dos membros. Outro ponto de interação interessante na comunidade era o *banner* no topo da página. A imagem de navegação costumava ser alterada principalmente em períodos festivos. O Manicômio-Share realizava concursos em que os usuários criavam a nova temática do *site* e os demais membros votavam para decidir qual desenho deveria apresentar a página durante aquele período.

Figura 4 - Banner do *site*



De acordo com Bauman (2003), a palavra "comunidade" sugere uma coisa boa: o que quer que essa signifique. Para ele, é benéfico "ter uma comunidade" ou "estar numa comunidade" (BAUMAN, 2013, p.7). De alguma maneira, durante a pesquisa de campo, ao transitar por essas comunidades os membros transmitiram a ideia de que é melhor estar em comunidade do que estar só. O sistema de troca P2P é, em suma, uma tarefa individual e anônima, os pares (pessoas) interessados só precisam estar conectados ao mesmo tempo enquanto um(uns) individualmente

enviam para outro(s) que receberão cada um em suas máquinas o arquivo enviado. Já nas comunidades, o processo de elaboração do arquivo é feito coletivamente, não entre indivíduos, por meio de um sistema voluntário de obrigações recíprocas, como a economia da dádiva proposta por Marcel Mauss.

Em outros termos, a economia da dádiva se trata para um regime de troca, de caráter voluntário, aparentemente livre e gratuito, recebido ou ofertado como forma de presente, mas que não está livre do caráter da obrigação recíproca. Para Mauss, essas trocas não podem ser confundidas com as trocas de compra e venda e, outra característica em comum com a troca feita nas comunidades é o caráter coletivo desse sistema:

Em primeiro lugar, não são indivíduos, e sim coletividades que se obrigam mutuamente, trocam e contratam; as pessoas presentes ao contrato são pessoas morais – clãs, tribos, famílias – que se enfrentam e se opõem, seja em grupos, face a face, seja por intermédio dos seus chefes, ou seja, ainda das duas formas ao mesmo tempo (MAUSS,2003, p.45).

Ainda sobre as características que diferenciam um sistema de troca dadivoso de uma relação mercantil, ainda que haja um artefato envolvido no processo de troca, conforme Aguiar, não se pode afirmar que a dádiva é considerada como um objeto ou um bem doado. Para o autor, "a dádiva é uma relação de troca onde o bem circula em nome ou a favor do vínculo entre os atores, entre um coletivo" (AGUIAR, 2007, p.63). Sendo assim, talvez seja aplicável a premissa de Bauman (2013) que diz bom não é o que se troca o bom é ter com quem contar, mesmo que em troca se deixe um pouco da liberdade.

3.2 A relação das redes P2P com a pirataria

Para Lemos (2010), o surgimento do P2P tornou a rede ainda mais capilar porque sua distribuição descentralizada facilita apropriação e a criação, impossibilitando governos, empresas ou outras autoridades conterem o fluxo de conteúdo que irá transitar entre os usuários. Quanto mais populares foram se tornando as redes P2P, maior a frequência com que elas apareciam no entrave político entre público e empresas. Essas transformações deram origem a redes sociais de cooperação produtiva até então inexistentes (COCCO, 2003). É plausível

associar essa força colaborativa ao desenvolvimento de programas que ampliaram a capacidade tecnológica da troca de arquivos. No final da década de 1990 e início dos anos 2000, as redes peer-to-peer foram impulsionadas pelo surgimento de programas como o Napster e Donkey e Gnutella². O Napster, protagonizou o primeiro grande caso jurídico que envolvia redes de compartilhamento, a luta do Napster foi contra a indústria fonográfica ilegal ou não, o programa revolucionou a forma como as pessoas encontravam e escutavam as obras de seus artistas favoritos.

Mais tarde, em 2006, foi a vez do *site* The Pirate Bay entrar na lista negra das produtoras. O ataque, conforme informaram os fundadores do *site* presos em operação policial na Suécia, foi motivado por pressão das produtoras de Hollywood. Como foi dito, os *sites* ou programas baseados em redes *peer-to-peer* não armazenam os arquivos, então não se pode dizer que o *site* The Pirate Bay possuía cópias de filmes. O *site* fornecia (e ainda fornece) os arquivos dos usuários por meio do protocolo BitTorrent, então, seus servidores armazenavam os arquivos .torrent o que, em 2006, foi suficiente para fechar o *site* e prender seus fundadores. Ainda assim, o The Pirate Bay só ficou três dias fora do ar e, mesmo perdendo o direito de usar domínios suecos, o *site* possui espelhos das suas páginas, hospedados em diversos países e segue vivo, desde sua fundação em 2003³. As prisões em 2006, a condenação dos fundadores em 2009, a nova operação policial em 2014 e a perda dos domínios em 2015 não conseguiram extinguir o The Pirate Bay, “o *tracker* BitTorrent mais resiliente da galáxia”⁴. Em vez de desistir, o *site* se aprimorou e eliminou mais um intermediário nas relações P2P. Alterou a forma de disponibilizar o conteúdo, abandonando o armazenamento dos arquivos .torrent, e oferecendo os chamados *magnet links* (hiperligações magnéticas), em vez de hospedar os rastreadores fornece os endereços para que a troca de arquivos fique por conta dos usuários⁵.

² <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0507200016.htm>

³ <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0507200016.htm>

⁴ <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/05/pirate-bay-adota-seis-novos-enderecos-apos-perder-se-na-justica.html>

⁵ <https://canaltech.com.br/internet/O-que-sao-Magnet-Links>

O ativismo do *site* Pirate Bay pode ser demonstrado pela associação dos fundadores do *site* ao Piratbyrån (Escritório Pirata)⁶, organização sueca que surgiu em 2003 para se opor aos *lobbies* do grupo antipirataria (Antipiratbyrån). Entre as pautas da organização está o questionamento da categoria que distingue produtor e consumidor. Foi na Suécia também, em 2006, que se estabeleceu o primeiro grupo com função legislativa: o Partido Pirata. A bandeira se espalhou rapidamente pelo mundo afora, elegendo diversos parlamentares pela Europa. No Brasil, ainda é um partido em formação. Os conflitos políticos entre os anos de 2003 e 2006 na Suécia poderiam parecer estritamente locais, à primeira vista, mas a configuração global do P2P não limitou os ideais do Pirate Bay somente aos suecos.

Junto com as atividades de compartilhamento P2P, ações coercitivas se verificam, por exemplo, no caso do The Pirate Bay, onde são vistas de modo muito claro. As diversas remoções do *site* ilustram o uso da coerção na tentativa de garantir a propriedade intelectual. Trata-se de uma contingência em que há, por um lado, uma alta demanda dos consumidores e, por outro, um quadro normativo-legal que restringe os meios de obtenção de produções intelectuais de terceiros apenas aos meios oficiais. Tal quadro normativo-legal se apresenta rígido e limitante para grande parte dos consumidores. Nesse contexto, os piratas têm se movimentado no sentido de disseminar a ideia de que a pirataria, ao invés de um roubo é, outrossim, um meio de prover livre acesso à informação. A despeito da importância da democratização do acesso à informação, a pirataria é uma prática que não garante ou salvaguarda os direitos autorais, algo possível por meio apenas dos meios oficiais, o que é usado como justificativa governamental para as práticas coercitivas. Nesse contexto, a pirataria emerge como uma forma de resistência a esse quadro normativo (TITO, 2013).

De acordo com Machado (2016, p. 36):

Que fazer quando o sistema, em seu conjunto – financeiro, econômico, político e ecológico – dá evidentes sinais que não funciona? [...] Neste ponto é que a utopia pirata se reaviva. Ela não tem partido, não tem hierarquia, líderes, fronteiras, não se baliza nas instituições baseadas no medo e no controle. Por ser tão livre,

⁶ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Piratbyr%C3%A5n>

sequer tem representantes. No máximo, porta-vozes. É portador do interesse coletivo quem espelha as reais necessidades e aspirações dos demais. Por ser tão livre, se associa facilmente com outras utopias libertárias.

Conforme citado acima, as estratégias de controle coercitivo empregadas contra a pirataria não surtem o efeito esperado, tendo na verdade o efeito reverso: potencializam a atuação pirata. Isto perpassa toda a existência da pirataria propriamente dita, conforme apontado por Machado (s/d, p. 33): “Os barcos piratas eram uma ameaça a todo o sistema de exploração colonial: à manutenção das colônias, ao comércio marítimo, aos navios negreiros e a própria estrutura social vigente, baseada na divisão de classes, nacionalidades e raças”.

Desse modo, percebe-se que desde os tempos remotos a pirataria apresenta uma função de resistência aos poderes socioeconômicos estabelecidos. Não à toa os participantes das redes de compartilhamento de conteúdo se autointitulam piratas e à sua atividade, pirataria (virtual). Sendo uma forma de resistência, pode-se afirmar que a pirataria existe em uma relação dialética com o próprio controle social e legal, já que é justamente este controle que permite e possibilita que haja uma resistência.

3.3 O caso da Operação Copyright

As estratégias coercitivas consistem em medidas de caráter punitivo implementadas contra os *sites* compartilhadores de conteúdo, visando coibir suas ações por meio de monitoramento. Ou seja, banir a circulação informal bens imateriais protegidos por direito autoral é uma tarefa que exige controlar o que os usuários fazem na Internet o que, não raramente, exige invadir a privacidade e vigiar vidas de modo a investigar se os indivíduos romperam normas do Copyright. Tal situação abre precedentes para diversos questionamentos sobre os limites éticos dos meios utilizados para coibir a pirataria. Mais que isso, esta situação cria um paradoxo no qual os direitos autorais são salvaguardados à revelia do direito à privacidade (FRANCISCO, 2012).

No Brasil, ações policiais são frequentes com o objetivo de retirar páginas piratas do ar. Geralmente, as operações visam aos *sites* que estão envolvidos com cópias físicas ou download direto, onde os arquivos ficam hospedados em

servidores, como foi o caso da Operação Barba Negra, em 2016. Durante esta pesquisa ocorreu a operação Copyright que afetou diretamente o curso da experiência de campo.

No dia 15 de janeiro de 2019, a Polícia Federal fechou *sites* por meio da Operação Copyright. De acordo com o órgão, o objetivo foi desmembrar um esquema de pirataria digital de músicas, filmes, séries e jogos. A operação Copyright teve onze mandados de busca e apreensão virtuais e nove físicos realizados em cinco estados brasileiros, nas cidades de Bauru (SP), Santa Teresa (ES), Curitiba (PR), Nova Iguaçu (RJ), Niterói (RJ) e São Simão (GO).

O principal alvo da operação foi o *site* Speed Share. A página, um *tracker* P2P, contava com cerca de nove milhões de acessos por ano, com mais de 70 mil usuários ativos e 140 mil usuários cadastrados, conforme os dados da polícia. A operação ocorreu com base em denúncias da Associação Protetora dos Direitos Intelectuais e Fonográficos (Apdif), que informa um prejuízo de mais de 38 milhões de reais nos últimos nove anos por conta das atividades ilegais do Speed Share. A polícia afirma que os responsáveis pelo *site* recebiam por propagandas e cobravam pacotes de download aos usuários. Ninguém foi preso na operação, houve apenas apreensão de eletrônicos e suspensão dos *sites*.

O grande impacto da operação no território brasileiro de compartilhamento não foi necessariamente o fechamento do Speed Share, foi que a operação acabou forçando o fechamento das demais. O *site* Manicômio-Share e de algumas comunidades nomeadas aqui como Comunidade G e Comunidade J, esses e muitos outros saíram do ar para evitar uma continuidade da operação. Por mais que no compartilhamento P2P os arquivos não estejam nos servidores das comunidades, existem algumas questões que podem servir para tipificar os fundadores de comunidades como criminosos virtuais.

As comunidades são *sites* que precisam estar alocados em servidores que geralmente estão indexados na superfície da web (*surface web*)⁷. Esses servidores não costumam ser brasileiros, a preferência das comunidades é utilizar

⁷ Qualquer página indexada num buscador comum como Google, Bing etc. Corresponde ao endereço de site que pode ser encontrado por outros usuários numa busca padrão.

hospedagens internacionais, o que requer pagamento em dólar. O que ocorre nas comunidades é o pedido de doações para a manutenção da página e outro ponto ainda mais delicado é uso de cartão de crédito de algum dos fundadores da página para pagar a mensalidade desses servidores, conforme relataram membros de comunidades entrevistados nessa pesquisa. Sendo assim, em operações da Polícia Federal, os membros desenvolvedores das páginas podem ser enquadrados em leis antipirataria se for compreendido pelos mandantes das operações que o objetivo da comunidade é obter lucro.

Após alguns dias da operação, ficou confirmado que, dentre as comunidades citadas, o Manicômio-Share não retornaria e que a comunidade havia sido extinta, foi possível registrar algumas reações de ex-membros ao visitar uma publicação num fórum que terá o endereço preservado para evitar a identificação dos comentários. Por ser uma comunidade antiga, com muitos membros e com um acervo extenso, a decisão dos administradores da página de não retornar às atividades depois de um tempo houve uma certa comoção entre aqueles que costumam frequentar comunidades, como podemos verificar a seguir:

Figura 5 - Mensagem sobre comunidade fora do ar



A imagem anterior reflete a incerteza sobre o que ocorreu à comunidade e se estava relacionada à alguma ação de órgão do Governo. Já na imagem que será apresentada a seguir, temos a confirmação de que a comunidade não retornaria

suas atividades e que a decisão foi dos membros que mantinham a página e não por causa da operação policial. Talvez, tenha sido um peso a mais na decisão, mas O Manicômio não foi fechado pela Operação Copyright.

Figura 6 - Mensagem de confirmação do fechamento da comunidade

Bom dia galera.

Como era sabido já, infelizmente o manicomio-share encerrou suas atividades definitivamente.

Um ex-membro daqui entrou em contato com um cara que era staff do manicômio lá na filewarez, eles trocaram MP e olha o que foi dito.

O pior é o motivo pelo qual o Manicômio fechou... e não teve nada a ver com a batida da PF.

A seguir, temos as lamentações dos antigos membros falam sobre a qualidade e a solidez do acervo do *site*. Relatam como as pessoas se sentiam parte na construção de uma comunidade que durou 14 anos, como afirma um dos comentadores.

Figura 7 - Usuário lamentando o fechamento

@'... Lamentável mesmo, perder o melhor [tracker](#) nacional dessa forma! Mas o que ele disse vem de encontro as poucas informações que tivemos de que o alvo da operação da PF foi mesmo o Speed-Share!

@ + Citar

👍 3 😞 1

Figura 8- Usuário comentando sobre o acervo

@'... Não é por aí! Não tem como comparar um site com um acervo de 14 anos, com mais de 200 mil usuários, com maior quantidade de lançamentos diários com sites novos como ASC e FS com pouco mais de 6 meses de vida, que deve ter 60% menos usuários que o MS... Nada impede que esses novos cresçam, mais vai levar muito tempo pra atingirem o mesmo nível, isso se não tivermos outras surpresas pelo caminho, isso é algo natural!

Outro aspecto considerado durante a discussão no fórum onde foram coletados os depoimentos, é sobre a implicação dos membros que ficam responsáveis pela manutenção da página em questões legais e como um sonho juvenil pode não ser mais tão atrativo quando se torna adulto, levando os idealizadores da página a repensar as vantagens de tanto trabalho dedicação.

Figura 9 - Usuário comentando sobre riscos

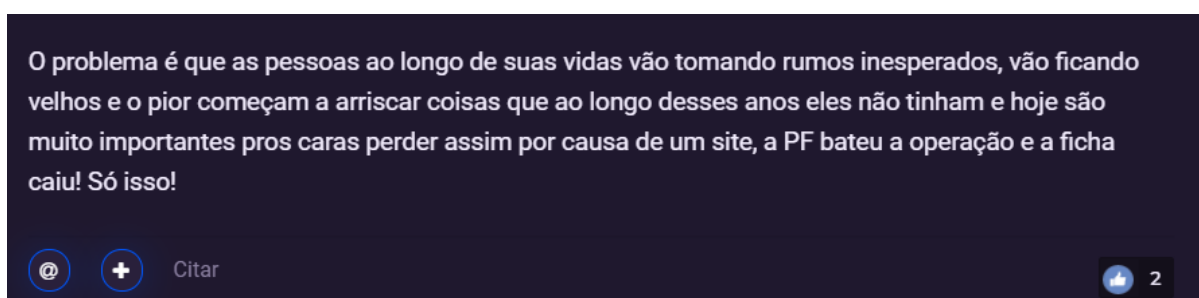
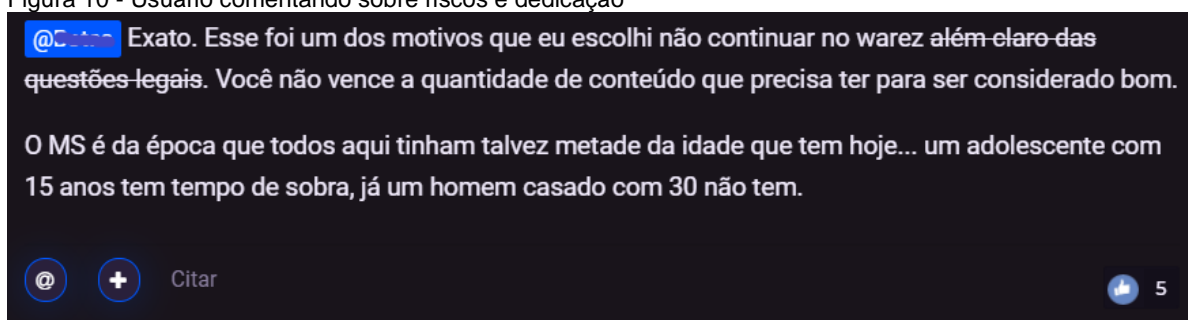


Figura 10 - Usuário comentando sobre riscos e dedicação



Conforme explicado, há um dilema ético-político entremeado por diversos interesses e distintas perspectivas. De um lado, os autores das produções e, principalmente, os conglomerados de mídia, interessados na manutenção de seu monopólio econômico e, por outro, os consumidores, cujo principal interesse é o livre-acesso à informação, à arte, ao conhecimento, ao entretenimento etc. De certo modo, as atuais práticas de repressão da pirataria criam um contexto no qual as demandas de um dos lados recebem esforços no sentido de ser atendida, e do outro lado, não. O mesmo raciocínio pode ser aplicado à pirataria, que também atua no sentido de promover as demandas de um dos polos. O que fica explícito é que há um nítido conflito de ordem sócio-político-cultural e permeado por interesses econômicos.

Segundo Belisario e Tarin (2013), a atual configuração do direito autoral cria um monopólio sobre as produções intelectuais, culturais e artísticas. De acordo com este autor, as redes P2P têm sido os principais alvos das estratégias de coibição do compartilhamento de arquivos, inicialmente com punições contra os fornecedores deste tipo de serviços, posteriormente aos próprios usuários compartilhadores. Ocorre que, tal abordagem, só é possível através do acesso aos seus comportamentos em rede, incluindo informações potencialmente sigilosas. O modo como o combate ao compartilhamento não-oficial de propriedade intelectual é

praticado, acaba por não apenas atingir o objetivo de zelar pelos direitos autorais, mas além dele, também coloca a indústria cultural em uma encruzilhada ética e política.

De um modo geral, é nítido que o conflito entre piratas e as grandes produtoras culturais acaba por refletir, de um modo mais amplo, processos sociais e políticos que permeiam a própria sociedade na qual piratas, autores e produtoras convivem. Tal conflito revela uma certa tensão social entre, por um lado, os interesses econômicos das grandes distribuidoras de conteúdo e, por outro, as rupturas democráticas que a manutenção desse monopólio pode vir a custar. Aqui, impõe-se uma questão ética: até que ponto um monopólio econômico pode ou deve ser sustentado pela negação à privacidade de milhares de cidadãos?

O incentivo aos autores se assenta sobretudo na possibilidade de um grande número de (potenciais) consumidores acessarem as obras e, desse modo, gerarem os lucros necessários à manutenção desse tipo de negócio. Entretanto, o autor deixa claro também que essa condição impõe uma situação paradoxal: a proteção à propriedade intelectual restringe o acesso. Como a própria terminologia sugere, cria-se uma propriedade exclusiva à qual é relegado o status de bem cultural comum. De algum modo isto circunscreve a pirataria: ela faz frente à restrição de acesso. Analisando a pirataria, Cesar (2013, p. 90) afirma:

As entidades políticas piratas não procuram necessariamente o fim do direito autoral, mas uma flexibilização quanto ao compartilhamento de arquivos para que a liberdade ao acesso a bens culturais virtuais seja garantida sem punições. Uma lei de direito autoral que não restrinja economicamente o acesso a determinados bens pode colaborar para a abertura cultural da sociedade. Discute-se que a lei de direito autoral está matando a criatividade e a vontade de produzir coisas novas.

A pirataria não se propõe necessariamente a desconstruir toda a legislação sobre direitos autorais. De acordo com o que é trazido por Rover (2013) e Cesar (2013), a proposta gira em torno de, outrossim, ampliar e democratizar o acesso aos bens culturais. Trata-se de deslocar e desvincular o direito autoral do monopólio da indústria. À vista disso, o movimento Pirata põe em xeque as razões para a proibição do compartilhamento de arquivos entre usuários no modelo P2P, questionando sobretudo os métodos para fazer valer a lei, métodos estes que

exigem a violação da privacidade na rede para que se garanta o monopólio da indústria cultural. Nesse exemplo, ao mesmo tempo em que há diversos mecanismos de controle de acesso utilizados para salvaguardar os direitos autorais, o bem mercantilizado é um bem imaterial. É uma espécie de produto que circula em um fluxo muito próprio e de um modo que escapa às tentativas de restrição de acesso, e que precisamente por essas características tornam a prática do compartilhamento entre pares relativamente corriqueira.

Parece evidente que há um conflito social mais amplo entre o capital econômico e político, por um lado, e as liberdades e direitos individuais, por outro. Não é um conflito que se restringe às questões que giram em torno do das leis de direitos autorais, que na verdade é nitidamente apenas um reflexo de uma problemática social mais ampla. Sob o ponto de vista dos conglomerados de mídia, sua lucratividade ou mesmo subsistência econômica é ameaçada pelo compartilhamento livre entre pares. Essas questões são, contudo, obviamente contraditórias, pois nesse caso, o que estaria acontecendo na verdade é o desequilíbrio dessa balança social entre distribuidoras e indivíduos, em que os interesses do lado detentor de maior poder são ativamente protegidos e garantidos em detrimento dos usuários da Internet.

3.4 A sustentação das práticas de compartilhamento

Comentários como os exibidos após a Operação Copyright exprimem que a solidariedade estabelecida dentro da comunidade Manicômio-share deixou marcas nos antigos membros. A palavra solidariedade é aparece repetidas vezes quando se fala da prática do compartilhamento. A palavra solidariedade carrega consigo uma vasta concepção e teorias sociais sobre regimes de compartilhamento baseados em padrões de reciprocidade e solidariedade, como é o caso das observações já feitas sobre a teoria da dádiva de Marcel Mauss.

Nesse momento, não há a pretensão de aprofundamento no entendimento dos conceitos de solidariedade social ou de analisar em que medida esses conceitos correspondem ao tipo de solidariedade estabelecida nas comunidades piratas. O que se pretende aqui é encontrar o que representa essa solidariedade enquanto reciprocidade ou consonância de ideias, de obrigações ou de interesses entre os

membros das comunidades. Dessa forma, poderemos entender melhor os laços que conformam uma resistência da prática pirata.

Como foi descrito anteriormente, o Manicômio-Share prezava pelo cumprimento das regras para que a troca entre pares fosse realizada como um ato consciente que a sustentabilidade do sistema depende de um compromisso de continuidade. O sistema de trocas do *kula* era determinado pelo ato de presentear, e o ato de receber gerava um compromisso social com indivíduos envolvidos na troca; “estas interações estabelecem laços fortes de responsabilidade, proteção, hospitalidade e assistência, e implicam em um sentimento de pertencimento para a construção da comunidade” (PARAGUAI, 2009). Na comunidade Oásis, visitada por Valentim (2017), foi demonstrado que a comunidade possui muitas regras e são consideradas de suma importância pelos membros.

Figura 11 Publicação no fórum da Oásis

É um assunto que gostaria de mencionar, mas sem querer que vocês pensem que eu seja bajuladora. O [Oásis] é muito arrumado. Há regras rígidas a serem seguidas, quanto às postagens de [sementes] [...]. É tudo muito bem cuidado. De vez em quando, a gente lê um Verdinho [Veterano] dando um chega pra lá em alguém que infringiu uma das regras. E aceita-se numa boa, pelo menos aparentemente 😊, pois se sabe que um dos objetivos do fórum é manter-se sempre top de linha. E, com a ajuda de todos, tem-se conseguido, né? (Grupo: Conselheiros / abril de 2011 / grifos nossos).

O [Oásis] tem regras para milhares de coisas - e, sem essas regras, nada funcionaria (Grupo: Projetores / março de 2013).

O mesmo padrão foi observado por Oliveira, em seu estudo, ele detectou na verificação de diferentes *sítes* que “as comunidades privadas BitTorrent costumam possuir um conjunto de regras e normas que devem ser seguidas por todos os membros” (OLIVEIRA, 2013 p.63). Em outra passagem, ele reforça que “essas regras evitam uma série de problemas encontrados em *trackers* públicos como, por exemplo, o comportamento caroneiro e a distribuição de arquivos maliciosos” (IDEM, P.54). O cumprimento dessas regras é verificado por moderadores dos fóruns, demais membros ou mesmo pelo sistema da página, como é o caso do calculador de ratio que verifica se o usuário está sendo parasitário.

Essas normas são sustentadas pelo sistema de transmissão aprendizado da comunidade. Dentre os ensinamentos, está a criação do hábito de semear, de manter o cliente *torrent* operando, de se dispor a ligar o computador algumas horas do dia etc. Um pedido constante na comunidade Manicômio-share era o de reciclagem de *torrents*. A tarefa consistia em verificar se algum arquivo da lista de

torrents sem nenhum doador estava em sua máquina e passar a semeá-lo. Vantagens e pontuações eram oferecidas aos que recuperassem um *torrent* perdido. A comunidade Oásis passava pelos mesmos problemas de permanência de doadores nos arquivos mais antigos, como vemos:

Após alguns anos de experiências de semeio de arquivos através de redes P2P, membros do Oásis constataram uma dura realidade que se impunha enquanto um desafio ao projeto coletivo de conservação de determinadas preciosidades digitais. E este desafio se caracterizava pela percepção de que após um determinado período de tempo, algumas sementes que eram oferecidas na comunidade costumavam “secar” (isto é, o seu download se tornava indisponível). Se no início de sua existência (ou seja, no momento em que é ofertada) uma semente digital pode apresentar um certo “vigor” (que se fortalece em relação direta com a quantidade de pessoas que se envolvem com o download e com o upload de cada arquivo ofertado)¹⁰⁴, após algum tempo as pessoas costumavam “abandonar” os “arquivos torrents” (VALENTIM, 2017, p.302)

Na comunidade Oásis, a solução criada foi a de um mutirão de pessoas para recuperar esses arquivos perdidos. Para o autor, essa estratégia reforça “o senso de coletividade e consciência do papel e da importância de cada pessoa nesse específico regime de troca”. Tanto na dissertação de Oliveira quanto na tese de Valentim, as mesmas instruções de “Semeie Sempre” e “Comente Sempre” aparecem seguidas pelo mesmo texto, a única diferença é que a palavra “filme” aparece substituída por “semente” na de Valentim. Não é possível saber se as duas pesquisas foram feitas na mesma comunidade ou se o mesmo texto foi apenas uma cópia de alguém que transferiu a regra aprendida de uma comunidade para outra. Os os trechos que seguem estão registrados por Valentim na página 258 e por Oliveira na página 96:

SEMEIE SEMPRE: Nem todos postam filmes, nem todos ripam filmes e isso é absolutamente normal. No entanto, TODOS têm a obrigação de semear. Esse é o espírito da coisa, o espírito da internet e o espírito dos adeptos do acesso livre à cultura. Isso se chama cooperação! Se você baixou um filme, deixe-o semeando até pelo menos duas vezes o tamanho dele. Essa é a sua contribuição para a comunidade, para que outras pessoas também tenham acesso a este filme.

COMENTE SEMPRE: Ora, além de termos acesso a filmes raros e bons, ainda temos a oportunidade de interagir com pessoas diferentes. Mas essa interação só é possível se você comentar o que for postado. Diga se achou o filme bom, se achou ruim, faça sua

crítica (sim, temos muitos usuários na Aliança Cinéfila que fazem críticas muito sensatas, sinceras e de qualidade a respeito dos filmes que assistem por aqui). Esse é o mecanismo que agita, interliga e incentiva o crescimento do espírito comunitário e de sua qualidade.

Encare este fórum como um benefício, não como um direito. Ele é mantido por pessoas que dedicam boa parte de seu tempo livre a ele e nada recebem em troca disso. Não nos trate como seus funcionários, pois isso acarretará em banimento. (OLIVEIRA, 2013, p.96)

Alguns trechos expostos por Oliveira, demonstram que as regras lembravam que o *site* não era um serviço, se tratava de uma comunidade em que cada um tem seu papel para fazer o propósito da troca ser alcançado. Oliveira reforça que “Quando a participação não acontece e a interação fica comprometida”, gerando frustração para “especialmente aquelas que se dedicam por horas à esta comunidade” (VALENTIM, 260, p. 260).

Conforme foi dito os membros fundadores das comunidades precisam custear os servidores. Vale ressaltar que as comunidades não são uma empresa, não vendem produtos ou possuem funcionários. Todos que trabalham desde a parte de manter um *site* funcionando até as tarefas de compartilhamento, como legendagem, upload, são feitas por pessoas que dedicam suas habilidades, tempo e conhecimento. No caso do Manicômio-Share a comunidade recebia doações para custear os servidores da página, como foi mostrado. Na comunidade Oasis, Valentim relata que a comunidade retirou 40 mil usuários porque os servidores ficaram sobrecarregados e não havia como custear. A partir desse momento, a comunidade passou a ser fechada e o sistema de convites foi criado, como relata Valentim (2017, p.274),

A solução que considerava o aluguel de servidores mais robustos foi logo descartada em razão do alto custo financeiro. Vale destacar que durante os dois primeiros anos (até esse fatídico momento) o fórum Oasis não exigia convites dos novos membros.

Como vimos, o fechamento do Manicômio-share em 2019 deixou uma legião de piratas um *site* de compartilhamento brasileiro que continha um vasto acervo, oferecia conteúdo de qualidade e tinha um sistema de trocas sólido e confiável. Num *site*, com ex-integrantes do manicômio-share, foi feita uma publicação que

demonstrava o sentimento de pertencimento e que se refazer enquanto comunidade chega a ser um compromisso moral. A publicação continha as seguintes declarações:

Existem coisas na vida que não conseguimos apagar...nós aqui da página acreditamos que o *site* Manicômio Share foi muito mais que um nome e um administrador... É uma comunidade! E esta comunidade não tem dono, pois foi meio que uma espontaneidade a galera ir se juntando num *site* e ajudando crescer, a se tornar forte, o melhor. Sendo assim, o que se precisa para voltar a ter um *site* forte é essa mesma comunidade se unir, cada um com o que tem de melhor. Existe um gatilho, existe um nome genérico, e uma equipe composta por ex-MS buscando esse objetivo. Mas o sucesso deste plano vai depender de uma *staff* séria, não daquelas que vieram de *sites* falidos, mas daqueles que contribuíram para o crescimento daquele que era o melhor. Eu, você e todos aqueles que acreditam que essa comunidade não morreu ainda, existe e dará o ar da graça em breve.

Uma nova comunidade pode surgir por meio da reorganização de membros de uma comunidade que se fechou. Os membros que armazenam determinados volume de conteúdo passam a disponibilizar seu acervo pessoal em outras comunidades ou outras plataformas digitais - como programas ou redes sociais - e não necessariamente em outra comunidade em forma de *site*. Entretanto, toda vez que um acervo que levou anos para ser construído se encerra o conteúdo é fragmentado, parte dos arquivos são perdidos. Se, em seu princípio, o P2P não faz uso de um servidor central, o armazenamento depende do arquivo que está na máquina do usuário, isso quer dizer que quando esses pares/servidores se dispersam por já não haver associação a um determinado ponto de encontro, que seria a comunidade, o conteúdo é também dispersado ou fica retido na máquina do usuário que não optou por redirecioná-lo a outra comunidade ou outra plataforma de compartilhamento.

Este tópico evidenciou que o funcionamento dessas comunidades envolve representações simbólicas que produzem laços que se estreitam por meio de processos interacionais e pelas mediações entre eles. A partir da assimilação do que seria o compartilhar, o produzir colaborativamente promovidas pelas comunidades os membros vão criando identidade e pertencimento. As conexões criadas em dinâmicas participativas das comunidades, o sentimento de que sua contribuição

importa se assemelham às definições do modelo macro de “cultura da participação” definido por Jenkins (2009) como:

Uma cultura com, relativamente, poucas barreiras para expressão artística e engajamento civil, um forte suporte à criação e ao compartilhar suas criações, e algum tipo de mentoriado informal, onde o que já é de conhecimento dos mais experientes é passado aos mais novos. Uma cultura participativa é também algo onde os membros acreditam que suas contribuições importam e sentem certa conexão social uns com os outros⁵ (JENKINS et al, 2009a, p. 12).

A noção de comunidade está também associada à de território. No mundo virtual a tomada de um território pode ser instantânea, tanto se o fechamento for por operação policial ou por decisão dos responsáveis pelo *site*, como foi o caso do Manicômio-Share. O que é importante ressaltar aqui é que toda a construção de significados e laços feitas por essa comunidade durante aproximadamente 15 anos visando à construção de um acervo amplo e que possibilitava a descentralização de conteúdo pode simplesmente ser encerrada em poucos minutos por conta das características do território virtual.

O Manicômio-Share não foi o primeiro *site* a fechar dessa maneira, é muito provável, inclusive que seus fundadores tenham sido membros que fizeram parte de outras comunidades. Foi possível verificar que a reformulação das atividades ocorre de maneiras distintas. Agora, vemos antigos membros buscando novas alternativas para a criação de uma nova comunidade, com alguns diferenciais para evitar os erros anteriores, marcando aqui a característica de resiliência pirata. A seguir, veremos do ponto de vista dos próprios piratas quais laços sejam eles pessoais, políticos, financeiros sustentam a permanência da pirataria.

4 DIÁLOGOS: ASPECTOS QUE SUSTENTAM A PERMANÊNCIA

Este capítulo visa adentrar no diálogo com as pessoas que se intitulam Piratas, compreender suas motivações e, sobretudo, a composição da resiliência Pirata. Busca-se aqui entender por que resistem. Para estabelecer um parâmetro do que pode ser chamado de discurso pirata, buscou-se fazer um cruzamento entre o que foi dito nas conversas, com os documentos já publicados por piratas, relatos de outros estudos etnográficos e das notícias em *sítes* e jornais na Web. As observações de conversas entre os Piratas foram realizadas em grupos do Telegram, tanto em comunidades, quanto no *chat* dos voluntários do Partido Pirata. Já os diálogos foram por meio de conversas diretas no privado.

Nesta seção, enunciaremos os aspectos que simbolizam os vínculos de permanência que surgiram nas conversas. Para alcançar essa meta, o método utilizado foi de entrevistas. Nesse caso, foram encontradas repetições nos discursos que permitiram dividir as motivações em reconhecimento dentro do grupo, aprendizado e partilha de conhecimento, lucro e outras vantagens financeiras, convicções políticas.

Por já frequentar há muitos anos comunidades e espaços que agora pretendia visitar para fins científicos, foi necessário elaborar estratégias para evitar bloqueios e banimentos ao abordar membros piratas. A estratégia adotada foi a apresentação com um breve texto em grupos de Telegram e comentários de publicações e esperar, quem desejasse, buscar um contato de forma espontânea. Para cada pessoa que iniciou uma conversa pelo Telegram, foi solicitada a indicação de outros amigos interessados em conversas. Essa estratégia funcionou bem e ajudou a diversificar os tipos de entrevistados. Alguns piratas entrevistados não só opinaram como forneceram links de *sítes* e enviaram artigos e livros como sugestão de leitura para embasar aquilo que afirmavam sobre o tema. Como o Telegram não permite que se realize cópia das conversas, não há imagens anexadas com os diálogos que ocorreram.

Antes de abordar os resultados, vamos relatar alguns diálogos que buscavam responder perguntas como: “por que fazem?”, “e se fazem, consideram a prática ilegal?”. As perguntas sobre a percepção da pirataria pelos próprios piratas foram

inseridas nas conversas com o objetivo de entender em que medida os membros de comunidades de compartilhamento ou mesmo os membros do Partido Pirata são afetados pelos argumentos daqueles que se posicionam contra as atividades de compartilhamento ou mesmo se consideram que há algum desvio ou contravenção nas atividades que realizam. Num balanço das respostas obtidas em não foi possível detectar o pensamento de que não seria correto ou que não poderiam estar compartilhando, pelo contrário, sempre houve um reforço de que esperavam que mais pessoas compreendessem por que essa prática deve ser mantida. Como vemos:

Não me parece que deva ser crime, já que essas empresas lucram também com essa circulação, seja explorando serviço de comunicação ou mercadorias vinculadas a esses produtos culturais. Além dessa parte de troca de produtos que não estão mais disponíveis diretamente com o produtor, exemplo de filmes antigos (com mais de 2 anos na atualidade), livros ou mesmo música. Faz sentido que cada vez que se venda um carro ou livro que comprei novo eu ter que pagar uma nova parcela para o fabricante? Ou mesmo ter que pagar pelo produto, pelo caminho utilizado pelos dados e pelo armazenamento como se tudo fosse produzido do zero sempre? (Pirata C).

Já Pirata X argumentou que para ele pouco importa se é ou não ilegal ou se pode vir a ser ilegal porque o compartilhamento vai continuar sendo feito por ele e muitos outros, pois considera que quem compartilha tem razões que independem de questões legais ou morais.

Uma resposta inusitada foi a do fundador de um grupo de compartilhamento no Telegram, afirma que vê “esse fenômeno como o comunismo que deu certo. Se você pegar todas as comunidades do mundo inteiro, todos ajudam todos e também respeitam as regras”. O mesmo entrevistado, chamado de Pirata D reforçou sua opinião sugerindo alguns estudos e indicou alguns *sites* informando que “a pirataria não dá dano a economia e isso já foi comprovado pelo parlamento europeu”, se referindo a um estudo realizado pela Comissão Europeia.

O mencionado estudo realizado em 2014, sobre o impacto da pirataria na venda de conteúdo artístico cultural, teve os seus resultados ocultados pela Comissão Europeia e só foi divulgado em 2017, quando a representante do Partido Pirata europeu, Julia Reda, publicou o arquivo na íntegra em seu Twitter, denunciando a omissão do resultado por parte da Comissão. A investigação, que

custou € 360 mil e foi realizada pela Ecorys, demonstrou que a pirataria estimula as vendas de conteúdo protegido, sendo a categoria de jogos a mais favorecida. No que diz respeito ao cinema, os padrões de consumo foram mantidos. Em relação ao consumo de filmes, houve queda de vendas na compra de DVDs: a cada dez filmes obtidos ilegalmente, apenas quatro resultaram na compra de cópias legais, e a empresa constatou que o motivo para a queda, foi o custo muito acima do valor que os consumidores estavam dispostos a pagar, cerca de 80% mais caros do que o valor pretendido. É importante lembrar também que a tecnologia do DVD em 2014 já estava se tornando obsoleta e sendo substituída pelos serviços de streaming (transmissão contínua) de vídeo⁸.

4.1 Reconhecimento dentro do grupo

Um dos principais motivadores para a pirataria é o reconhecimento grupal. Para efeitos de análise, os piratas serão entendidos como um grupo sociocultural, e assim, como um coletivo que possui práticas e significados específicos. A socialização é definida por Michener, Delamater e Myers (1998, p. 31), “o modo como os indivíduos aprendem e recriam habilidades, conhecimento, valores, motivos e papéis adequados à sua posição em um grupo ou em uma sociedade”. Os autores descrevem quatro perspectivas teóricas da socialização: desenvolvimentista, estrutura social, aprendizagem social e interpretativa. À análise do fenômeno pirata, interessam as duas últimas.

De acordo com Pirata G, “a interação entre as pessoas é muito diferente, você consegue criar laços de amizade e, ao mesmo tempo, é como se fosse uma ‘mini sociedade’”. Na perspectiva interpretativa, considera-se que, na interação dentro de um grupo social, os indivíduos têm como uma espécie de tarefa a descoberta de significados comuns ao grupo e incorporá-los em suas ações. Muito da socialização, segundo essa perspectiva, é estabelecida através de rotinas culturais: rituais, padrões de comportamento, esquemas de poder e privilégio etc.

Na minha experiência eu vi que muitas pessoas postavam apenas pela fama, brigavam para serem os primeiros a postar aquele

⁸ O *streaming* é a tecnologia de transmissão multimídia, principalmente áudio e vídeo, pela Internet sem a necessidade de baixar o conteúdo. Regulado no Brasil pelo decreto nº 7.962/13

blockbuster recente, entende? Principalmente aqui no Brasil, pessoas que postam conteúdos mais antigos são mais raras. (Pirata Q)

As pessoas gostam de status. Mesmo que seja de um nicho social fechado ali. Elas gostam de ser reconhecidas. Os uploaders têm fama. (Pirata G).

No caso da experiência pirata, há uma marcada ênfase no privilégio aos piratas que conseguem certos feitos, como fazer upload de certos filmes/séries recém-lançados ou prestigiados de alguma forma. Trata-se de atividades que conferem status social a quem as executa. Como essas comunidades propiciam o acúmulo de riqueza em capital simbólico, os compartilhadores se esforçam para manter os mais diversos títulos de nobreza e posições de prestígio já acumulados. Essa preocupação em preservar a fama do seu *nickname* aparece na conversa com Pirata F:

Eu parei de fazer upload com meu nick (nickname ou codinome) que é conhecido porque agora não estou tendo tempo de ficar me dedicando, então posto com outro nome desconhecido em algumas comunidades de vez em quando. (Pirata F).

Porque o pessoal já me conhece como uploader então não vou usar essa conta porque já tinha uma fama. (Pirata F).

A perspectiva de Capital Social de Bourdieu explica que as redes sociais são construídas por meio de estratégias de investimento nas relações e podem ser utilizadas como fontes de benefícios. No que diz respeito às comunidades virtuais, o capital social se produz de maneira mais acelerada devido a critérios que permitem a medição desse desempenho por parte dos membros. O reconhecimento da ação colaborativa de um membro do grupo conforma um mercado de bens simbólicos e que se desdobram em símbolos reconhecidos e garantidos pelo grupo, como pontuações e insígnias de destaque que estabelecem determinada posição social e reconhecimento coletivo.

Dentro das características percebidas, é possível afirmar que as relações estabelecidas entre os "clãs" são de disputa, existe uma tentativa de conquista de posição social e nada melhor do que uma arena (comunidades) para que esses grupos demonstrem suas potências e conquistem prestígio frente aos demais.

Talvez, possamos observar as motivações piratas associadas ao reconhecimento sob a ótica do capital social de Pierre Bourdieu, que conceituou como:

[...] o conjunto dos recursos reais ou potenciais que estão ligados à posse de uma rede durável de relações mais ou menos institucionalizadas de interconhecimento e de inter-reconhecimento mútuos, ou, em outros termos, à vinculação a um grupo, como o conjunto de agentes que não somente são dotados de propriedades comuns (passíveis de serem percebidas pelo observador, pelos outros e por eles mesmos), mas também que são unidos por ligações permanentes e úteis. (BOURDIEU, 1998, p. 67)

Michener, Delamater e Myers (2005) definem os grupos sociais como entidades formadas por duas ou mais pessoas e que possuem filiação, interação, objetivos compartilhados e normas. Todos estes itens ocorrem entre os piratas virtuais: formam comunidades virtuais, logo, há a filiação; interagem entre si, sobretudo através do compartilhamento de arquivos; possuem objetivos em comum, e normas para suas atividades. Assim, consistem em um grupo social. Ainda de acordo com Michener, Delamater e Myers (2005), um grupo coeso possui fortes laços entre seus integrantes, seus membros resistem em deixá-lo, mantém controle do tempo, energia, lealdade e compromisso e, além disso, as interações são positivas e otimistas. Dentro dos grupos sociais, há esquemas de privilégio que criam status social, que segundo os autores mencionados, pode ser dividido em dois tipos: o status subjetivo (como o indivíduo se percebe) e o social (como é percebido pelo grupo).

Para manter a congruência de *status*, indivíduos de posições diferentes deverão exibir comportamentos diversos: um indivíduo que se percebe (ou é percebido socialmente) como superior deverá agir para manter esta percepção social-subjetiva em relação aos demais membros. Nesse processo, emergem símbolos indicadores de *status* que caracterizam a posição superior do indivíduo no grupo a que pertence (MICHENER; DELAMATER; MYERS, 2005).

As pessoas gostam de status. Mesmo que seja de um nicho social fechado ali. Elas gostam de ser reconhecidas. Os uploaders têm fama. Tem um cara chamado EVO, os lançamentos dele foram proibidos no Pass The Pop Corn porque às vezes ele conseguia filmes antes de sair do cinema. Então a página ficou com receio de gerar problemas. (Pirata G). [...] O compartilhamento para pessoas que veem de fora, pensam que uma pessoa só consegue fazer tudo.

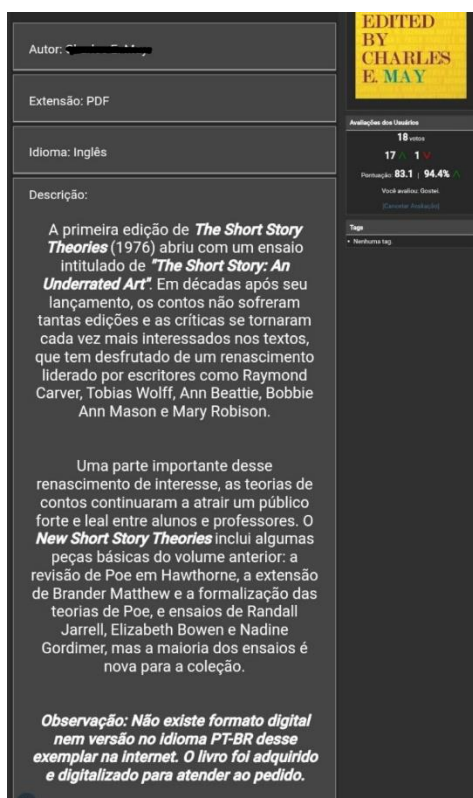
Mas legendas são os *legenders*, vários grupos várias pessoas traduzem por diversão e para treinar o inglês etc. Sobre converter organizar sincronizar é um processo trabalhoso no início, mas é legal. (Pirata M). [...] Acho que essas plataformas vão fazer as pessoas abandonarem o compartilhamento P2P, já conheci muitos usuários que abandonaram as comunidades para viver só de Netflix mesmo. O usuário comum vai aderindo esses serviços, no final vai sobrar só **os hardcore**, os saudosistas. (Pirata Q – Grifo nosso).

Como se pode ver, os três participantes acima nomeiam de forma muito clara alguns tipos de indivíduos com algum status dentro da comunidade pirata: os *uploaders* são admirados e possuem status por serem eles os que disponibilizam os filmes. Os *legenders* criam e disponibilizam as legendas. O Pirata Q coloca, ao fim de sua fala, os *hardcore* como um subgrupo caracterizado por maior resiliência e fidelidade à cultura e ao grupo pirata, sendo este mesmo subgrupo, segundo o participante, uma espécie de bastião ou sentinela da resistência pirata.

Cada um desses tipos de pessoas, conforme Michener, Delamater e Myers (2005) podem (e devem) atuar de forma a manter a congruência do status que recebem dentro do grupo. E de certa forma, é esta mesma atuação que não só lhes confere status, mas também o reforça.

Isso pode explicar o motivo de muitos indivíduos se dedicarem de modo tão resiliente à pirataria virtual, pois há status e reconhecimento social em jogo. Nesses casos, a fama, prestígio e status dentro da comunidade pirata, por si só, funcionam como poderosos sistemas de recompensa que mantêm os indivíduos engajados nas atividades que caracterizam sua posição social dentro da comunidade ou equipe. Um exemplo a ser citado é o narrado por Pirata G. Na comunidade J, a qual ele é membro, um usuário ofereceu uma das maiores recompensas da comunidade em troca de um livro digitalizado. Outro membro, comprou o livro e digitalizou por entender gasto financeiro e o tempo de digitalização eram válidos diante da recompensa oferecida, a proposta foi feita na seguinte publicação:

Figura 12 - Publicação do livro com observação



Apesar desse sistema de recompensas, há também punições em páginas, banimentos temporários ou definitivos por não compartilhamento, descumprimento de normas de comportamento em fóruns etc. Algumas páginas internacionais são mais severas, além de exigir entrevista para ingresso de usuários, podem expulsar qualquer membro que não esteja agindo em conformidade com o interesse do grupo.

Assim sendo, resta explicar como a recompensa sobrepõe a punição. Nesse sentido, Skinner (1953) afirma que é comum que, na vida cotidiana, reforço e punição se sobreponham e sejam simultaneamente as consequências de uma mesma ação. O autor considera natural que um mesmo comportamento tenha como resultado tanto reforços quanto punições. O que determina, sob seu ponto de vista, a permanência ou não do comportamento, é o gradiente de reforço: quanto maior for a densidade do reforçamento em comparação à punição, maior probabilidade o comportamento terá de se manter.

No que diz respeito a uma punição mais severa, como a legal, essa já não preocupa tanto os piratas, tendo em vista que a legislação antipirataria é difícil de ser implementada em virtude dos obstáculos inerentes à fiscalização da internet.

Logo, o risco de punição é relativamente baixo, se comparado a outros tipos de contravenção penal. Com um baixo risco de punição e uma alta densidade de reforço (grande prestígio, reconhecimento e fama dentro da comunidade), torna-se claro que a probabilidade de manutenção do comportamento é alta, o que explicaria, ao menos em partes, a resiliência pirata.

4.2 Aprendizado e partilha de conhecimento

A colaboração pirata se dá por meio de equipes, grupos que competem e colaboram entre si para ver quem produz mais legendas, outros se responsabilizam pelo *upload* (envio) dos arquivos. Segundo a perspectiva da aprendizagem social, a socialização é um processo que implica o aprendizado dos significados compartilhados dos grupos em que se está inserido. A experiência nas comunidades é pautada na constante troca de conhecimentos e reconhecimentos. Entre as regras de uma comunidade encontramos o seguinte trecho:

Ajude os colegas, responda às dúvidas, ajude a encontrar uma solução. O usuário que participa do Fórum apenas para criticar estará sujeito à advertência e até ao banimento.

Como vimos, as comunidades costumam manter uma infinidade de tópicos destinado ao ensino/aprendizado. A maioria dos tópicos são relacionados à informática, usuários trocam seus conhecimentos em sistemas, linguagens, programas etc. São compartilhados valores como a solidariedade (expressa nas regras do fórum e das comunidades), contestação, trabalho em equipe e equidade. Isso pode ser verificado nas afirmações dos entrevistados:

O compartilhamento para pessoas que veem de fora, pensam que uma pessoa só consegue fazer tudo. Mas legendas são os legenders, vários grupos várias pessoas traduzem por diversão e para treinar o inglês etc. Sobre converter organizar sincronizar é um processo trabalhoso no início, mas é legal. (Pirata M).

Acho que todos que fazem isso não sabem explicar o motivo. É um hobby, sempre surgem novos métodos a serem aprendidos e há um pouco de “reconhecimento”. (Pirata M).

Eu dediquei muito tempo para programar, na época em que estava na comunidade G. Passei muito tempo pesquisando e tentando fazer a plataforma funcionar para compartilhar todo tipo de arquivo e não só músicas. (Pirata G).

Durante as entrevistas foi possível conversar com Pirata B, moderador de equipe de legendagem. Ele explicou que as equipes fazem processo seletivo, o requisito inicial é saber inglês. Muitos se oferecem como legendeiros porque desejam praticar o inglês. Durante a iniciação, os novos colaboradores aprendem também a usar os programas que auxiliam no processo de legendagem e técnicas de otimização do texto para a leitura em telas. As equipes se dividem em administradores, recrutadores, revisores e os legendeiros. De acordo com Pirata B, a equipe dele conta com trinta e cinco legendeiros. Vale ressaltar que a página equipe Insanos, uma das mais famosas, conta com mais de cem legendeiros, mas Pirata B ressaltou que os legendeiros são flutuantes. Alguns só traduzem determinada temática, ou só podem em determinados períodos. Vão e voltam conforme disponibilidade. Entretanto, existem aqueles que estão no dia-a-dia, mantendo e articulando essas pessoas em torno dos objetivos das equipes, como é o caso do Pirata B.

Pirata B também afirmou que ser legendeiro não é uma tarefa fácil. Muitos dividem a atividade de legendagem com serviços remunerados, o entrevistado citou a prestação de serviços por parte de alguns legendeiros para o serviço de streaming de filmes da Amazon. Além da rotina do trabalho formal, os legendeiros sofrem pressões das equipes de tradução porque precisam entregar num curto espaço para que o lançamento saia antes das outras equipes. Foi perguntado ao Pirata B se ele achava que valia a pena o esforço. Ele respondeu que começou porque queria continuar treinando o inglês e que, hoje, modera sua própria equipe porque faz uso do compartilhamento para baixar conteúdo e acredita que se é uma troca, ele precisa doar sua parte. Vemos aqui que na cultura pirata se alinha as premissas da dádiva de Mauss de que se carrega o peso da reciprocidade quando se oferece/recebe um arquivo, em outras palavras "não se dá para receber; dá-se para que o outro dê" (LEFORT, 1979).

4.3 Lucro e outras vantagens financeiras

Dentre as motivações para a prática e manutenção do compartilhamento, foi observada também o interesse de ganhos financeiros. Enquanto alguns piratas gastam comprando equipamentos ou comprando cópias físicas de produtos para

digitalizar em troca de recompensas nas comunidades, como foi citado anteriormente, outros piratas começam a ver a possibilidade de receber dinheiro pela troca de arquivos.

No cenário mundial, os piratas que geralmente são apontados como aqueles que comercializam ou possuem interesses financeiros na quebra de códigos de proteção ou na obtenção de arquivos originais para compartilhamento, como por exemplo, os filmes que ainda serão lançados no cinema, são aqueles que contribuem A Cena ou A Cena Warez (The Scene ou Warez Scene), são grupos de contracultura de membros anônimos e flutuantes associados por afinidade. Seus membros são difíceis de identificar por não se tratar de uma comunidade formal, nem informal e não possuir líderes específicos. Muitos arquivos, como áudios de filmes extraídos de DVD possuem alto valor no mercado de conteúdo copiado, por isso, existe a associação de piratas da Cena com esse tipo de prática porque são sempre os primeiros a conseguir determinados arquivos. Essa afirmativa de que são essas pessoas que lucram de fato com a manutenção da pirataria é constantemente rebatida pelos defensores da prática, do ponto de vista dos piratas são os que estão na Cena que fazem tudo desinteressadamente, por convicções outras (principalmente políticas) que não o dinheiro. Sobre esta dúvida, Pirata G informou que um dos maiores compartilhadores de uma das comunidades que fazem parte da Cena foi banido por haver desconfiança dos objetivos do membro, a suspeita de venda de arquivo por parte de membros não é aceita em diversas comunidades, principalmente as maiores, de acordo com Pirata G.

No cenário nacional, as motivações financeiras já são distintas. Como muitas comunidades só permitem a entrada por meio de convites, usuários vendiam entradas para quem desejasse entrar em determinada comunidade. No Manicômio-Share o convite era gerado pelos usuários utilizando a pontuação de envios, o chamado *ratio*. Era possível encontrar no Mercado Livre ou no Facebook anúncios oferecendo uma entrada na plataforma, como esse da imagem:

Figura 13 - Venda de Convite Comunidade



De acordo com as trocas de mensagens com os entrevistados, o problema está na forma como algumas comunidades operam e nos objetivos dos fundadores de algumas comunidades. A comunidade J foi citada em diversas conversas como sendo a que mais tenta conseguir arrecadar doações dos membros, não somente para manutenção os servidores, mas para vantagem dos fundadores.

Após a operação da Polícia Federal a Comunidade J também saiu do ar, mas nas conversas e nos fóruns alguns piratas acreditavam que o *site* retornaria em poucos meses porque os fundadores costumavam lucrar com a página. O Pirata G contou que a comunidade J recebia em torno de dois mil reais em doações para manutenção dos servidores, mas que em determinados períodos fechavam a comunidade por alguns dias com a desculpa de que não estavam em condições de pagar os servidores para obter mais doações e poder lucrar com isso. O Pirata Q demonstra que para ele é indiferente se a comunidade tem vantagens financeiras ou não. Já para outros piratas, essa conduta é inaceitável e não condiz com os princípios colaborativos que são propostos nas comunidades. Como vemos:

Sobre a Comunidade J, dizem que as “quedas” são programadas para justificar uma campanha de doação, os usuários até fazem piada porque sempre caem perto de datas festivas (Pirata Q).

Acho que faz parte, para ser sincero eu sempre encarei isso como algo errado e nunca liguei muito para criar uma justificativa moral (Pirata Q).

Eu sou totalmente contra lucro sobre material compartilhado, uso de anúncios, links encurtados, mesmo que o lucro seja mínimo (Pirata M).

Para o Pirata G, o interesse financeiro dos demais fundadores da comunidade G foi o motivo de sua retirada. Ele afirma que quando fundou a Comunidade G com seus amigos foi porque queriam fazê-la no estilo das comunidades mais famosas mundialmente como a Pass The Pop Corn que, de acordo o entrevistado é a maior comunidade de filmes do mundo. Na experiência do Pirata G fora do Brasil, as comunidades consultam os usuários sobre todas as decisões, não tomam decisões onde a vontade dos fundadores ou dos membros de *staff* (equipe que contribui com a manutenção da página) prevaleça sobre a vontade de outros usuários. Nota-se que o princípio anarquista da neutralidade da rede é também o nivelador da conduta dessas comunidades, não existe hierarquia sobre os membros em rede. Ao ser perguntado sobre os motivos de não ter conseguido realizar esse feito de manter uma comunidade brasileira com esses princípios, a resposta foi curta: “Dinheiro. A ganância humana”.

Estudar a pirataria exige a compreensão de que estamos diante de um grupo (os piratas) cheios de ideais e convicções. Cada um faz seu papel de compartilhador por razões altruístas ou não. Alguns consideram suas práticas como uma extensão da conduta que levam fora das redes virtuais e outros consideram universos completamente diferentes que não se tocam e é possível operar de maneira distintas “no virtual” ou “no real”. Dentre essas aproximações e distanciamentos temos os posicionamentos políticos e, para os que pensam que é tudo uma coisa só, temos a política dos piratas albergada na bandeira do Partido Pirata.

4.4 Convicções políticas

No discurso pirata aparecem temas como Cultura livre, Direito à Privacidade, Liberdade, Neutralidade e outros assuntos que nos remetem a uma revisão de condutas ou a sugestões de novos caminhos que sugerem uma renovação na política. Nas conversas com os Piratas, a pauta política aparece livremente nos diálogos: quando um Pirata cita um estudo do Parlamento Europeu; ou quando outro fala que gostaria que sua comunidade consultasse constantemente os membros antes das tomadas de decisões; ou quando outro diz que o compartilhamento é um comunismo que deu certo já sugere que consideram uma dependência do compartilhamento aos moldes políticos em que operam. A representação política da

pirataria no Brasil é o coletivo do Partido Pirata, nascido na corrente do Partido Pirata Sueco, sendo assim, serão observadas as pautas e convicções do partido e de seus voluntários. Os princípios sustentadores do partido são: cultura livre, democracia e liberdade, inclusão e descriminalização da pirataria.

O Partido Pirata (Piratpartiet) é um partido político fundado na Suécia em 2006 por Rick Falkvinge. A unidade ideológica foi reforçada com a criação do Partido Pirata Internacional em 2010, situando uma rede imaginária e racional para colocar em prática o caráter comunitário na luta pelos objetivos comuns (SATURNINO p. 302, 2013). O Partido Pirata surgiu no Brasil enquanto movimento no final de 2007, a partir da rede Internacional de Partidos Piratas, pela defesa do acesso à informação, do compartilhamento do conhecimento, da transparência na gestão pública e da privacidade – direitos fundamentais que são ameaçados constantemente pelos governos e corporações para controlar e monitorar os cidadãos. É evidente a relação que Partido Pirata tece uma estreita com as ideologias e o ciberativismo pirata. Segundo Silveira (2010), ao se analisar "os discursos que consolidam o pensamento hacker, é possível encontrar uma forte influência liberal, que passa pela defesa intransigente das liberdades básicas que se originaram no processo de consolidação da modernidade"

O Partido promove a licença Copyleft, licença já citada anteriormente que representa a flexibilização dos direitos autorais. Dependendo do tipo de licença, é permitido modificar partes ou o todo de uma obra e distribuí-la livremente. E é na luta pela abolição do sistema de patentes e pelo direito à privacidade do usuário sobre o que comunica ou compartilha que o Partido acaba se chocando com a indústria do entretenimento. Nas linhas introdutórias da Carta de Princípios v1.0 do Partido, já vemos o posicionamento do partido em relação ao acesso à cultura. De acordo com o texto, o Partido sugere que sua missão é "defender a liberdade e a democratização do acesso à cultura, informação e conhecimento". E segue afirmando o desejo de que o sistema de direito autoral seja mais condizente com a realidade do País e que possibilite a democratização do acesso à cultura, informação e conhecimento.

Mais adiante, ainda no mesmo texto, o partido informa que pretende alcançar esses objetivos, propondo a diminuição da duração do direito autoral para 5 anos

após a publicação da obra, e reforçam “tempo suficiente para o autor explorá-la comercialmente e permitir que após isso ela seja apropriada pelo público”. O partido também almeja o fim do monopólio de exploração comercial da obra e dos contratos de exclusividade, pois acreditam que assim será possível que todas as camadas sociais tenham acesso às obras em suas mais diversas formas e suportes, com maior variedade de preços.

Os piratas engajados politicamente travam suas batalhas dentro da defesa de valores, tais como cooperação, compartilhamento, coletividade e luta contra o monopólio e enriquecimento dos conglomerados. Assim sendo, é necessário atentar para essa proposta política, seus fundamentos e desdobramentos. Segundo Saturnino (2015), o uso da figura do pirata nestes movimentos políticos é um indicativo que elucida sua proposta político-ideológica, pois funciona como uma metáfora para ideais de liberdade, resistência e contestação que os antigos piratas marítimos incorporavam.

De um modo geral, a pirataria marítima era caracterizada por ideais de autonomia, igualdade, transparência e solidariedade, além de uma proposta econômica baseada em compartilhamento de recursos em um fundo comum. Analisando contextualmente, tal prática surgiu e se disseminou em um período onde regimes monárquicos eram a norma. Sendo tais regimes mantidos com base no autoritarismo, qualquer movimento anti-autoritário e libertário, como era o caso da pirataria, era visto como ameaça. Isso explica a criminalização histórica da pirataria, e é interessante notar que muito da configuração sociopolítica daquele contexto ainda acontece hoje com a pirataria, guardadas as devidas proporções e particularidades (MACHADO, 2013).

Tais semelhanças entre o antigo mundo monárquico e autoritário que lutava contra os piratas marítimos, e o atual mundo republicano e democrático que coíbe a pirataria, se fazem notáveis. Conforme descrito, os piratas marítimos seguiam uma lógica de cooperação e resistência ao monopólio sobre o comércio marinho que ameaçavam seriamente os regimes monárquicos e toda a lógica de exploração colonial. Hoje, os piratas cibernéticos reproduzem a mesma lógica, evidente no compartilhamento livre de bens do intelecto. Dessa vez, a ameaça não é contra monarquias colonialistas, mas sim a grandes corporações. O monopólio contra o

qual se resiste não é o do comércio marítimo, mas sim o da distribuição da produção intelectual. É nesse contexto que emerge o Partido Pirata. De acordo com Machado (2013, p. 37):

Os piratas digitais hoje desafiam o sistema como no passado quando eram o maior obstáculo ao capitalismo mercante-escravagista. Usam os meios que dispõem para desferir golpes no sistema. E se misturam à massa de descontentes anônimos, como faziam os do passado, que contavam com informações e apoio do povo da costa. Essa é a dualidade dos piratas: são o “mal” do sistema, ao mesmo tempo em que sua redenção.

A pirataria (marítima ou digital) consiste, em sua essência, de um ato político de desafio à ordem vigente. É um fenômeno sociocultural e político que em grande medida materializa muitos dos anseios e revoltas coletivas. Nesse sentido, o autor deixa claro que se trata de um movimento, sobretudo, de subversão do sistema.

A emergência dos diversos partidos piratas no mundo e suas pautas políticas têm um pano de fundo histórico que nos remete a tensões socioculturais e políticas. Tais conflitos se dão entre governos e grupos que resistem à verticalização, desigualdade de poder e restrição de direitos e liberdades que se originam de certas práticas governamentais. Se, por exemplo, no passado era o comércio marítimo o grande objeto de disputa, hoje o terreno de tais ambivalências é a internet. O fenômeno abordado nesse trabalho é, como se pode ver, apenas uma nova roupagem para um conflito social de longa data. Compreender a experiências dos piratas cibernéticos é, sobretudo, uma tentativa de entender e discutir este conflito e os problemas sociais que ele expõe.

A insistência constante na verticalização das transações em rede e de uma manutenção dos moldes legislativos empregados desde períodos que não havia Internet demonstra que transferir leis do tempo da prensa gutenberguiana para a era dos *bits e bytes* não farão do ciberespaço uma cópia do universo não virtual, pelo contrário, só escancara a fragilidade do sistema legal em vigor. De acordo com Machado (2013, p. 37) é possível resumir a ideologia e política libertárias dos piratas digitais a partir dos seguintes pontos:

Os piratas de hoje não aceitam o bloqueio ao fluxo da informação, controles sobre os meios de comunicação e ataques à privacidade e direitos fundamentais sob a escusa de garantir a “segurança”.

Também não aceitam que a infraestrutura de informação e comunicação se preste ao monitoramento e ao vigilantismo, ao mesmo tempo em que o Estado esteja sob controle de pessoas que defendam com unhas e dentes o segredo. A manipulação da informação e a concentração de poder pelas corporações também é contrário ao espírito libertário pirata.

A pirataria digital contemporânea é uma luta pela preservação de direitos fundamentais dos cidadãos e por equilíbrio nas relações sociais de poder. Nesse sentido, segundo Saturnino (2015), os partidos piratas têm demonstrado esforços em reivindicar uma maior participação popular na política. Criticam enfaticamente as atuais cadeias de produção e distribuição de conteúdo intelectual por considerarem-nas impopulares e restritivas. Tal crítica, como esperado, esbarra nas demandas de autores e distribuidoras, bem como do quadro legal. Mas, a despeito de tais reivindicações autorais e de sua legitimidade legal, o grande cerne da questão levantada pelos piratas é em que medida a população tem participado de processos político-econômicos que a afetam, e em que medida os cidadãos têm sido prejudicados (sobretudo em termos de privacidade digital) para que tais demandas econômicas sejam supridas.

A ênfase dos piratas digitais na libertação da cultura e a internet como uma arena de disputa política se relacionam com princípios de autonomia, igualdade e democracia que perpassam os movimentos piratas e se verificam inclusive no Partido Pirata brasileiro. De acordo com Saturnino (2015, p. 196):

O protagonismo que pretendem estabelecer, para além do interesse no poder político, fundamenta uma lógica personificada pela ideia da emancipação social e da autonomia que as tecnologias projetaram no imaginário destes indivíduos. De modo recorrente, a utilização que fazem da internet torna-se um exercício de reflexividade para a sua cultura política. Quer isso dizer que a forma como interagem com os bens simbólicos em ambientes digitais, ou seja, a característica particular destes bens serem autônomos e por isso não controláveis, parece repercutir no imaginário destes sujeitos como partícula recursiva na reclamação de direitos diferenciados, criados a partir de um pensamento independente em relação às políticas tradicionais.

5 OBSERVAÇÕES: A CONSTRUÇÃO DE ACERVOS DESCENTRALIZADOS

Devemos lembrar aqui que propósito deste estudo foi compreender porque a pirataria resiste, insiste e persiste, assim como, de que maneira as motivações dos praticantes interferem na dinâmica de circulação dos bens do artísticos e do intelecto descentralizando o acesso a esses bens. Para encontrar essas respostas compreendemos que a circulação de bens depende de fatores como estrutura tecnológica, gestão do acesso e interesse do público. Em seguida, foram discutidas as questões de autoria e propriedade na perspectiva do acesso a bens do intelecto. Mais adiante, foram relatados o funcionamento de comunidades e a interação entre os membros, as relações de conflito com o policiamento dessas atividades e os vínculos que sustentam a permanência.

A presente pesquisa possui alguns eixos norteadores, o primeiro é que a pirataria é resiliente. Se nos perguntamos por que ela possui tal característica é devido ao fato de ela ser visível na dinâmica dos grupos promovedores do compartilhamento e noticiada em estudos sobre o assunto. Buscamos no contato com os piratas membros de comunidades enumerar as motivações que surgiram nas conversas para compreender as razões pelas quais estão e permanecem. O plano de discussão compreendeu também que a prática do compartilhamento gera um determinado acervo e busca verificar em que medida podem ampliar a circulação e pondera se esses movimentos de manutenção de acervos digitais proporcionam maior acesso a esses bens.

O trabalho se inicia na função do registro de mensagens em meios compartilháveis desde a sua história. Como vimos, o surgimento da imprensa e a circulação de livros, por exemplo, possibilitou que, mesmo que alguém não pudesse comprar um livro ou o dominasse a leitura, poderia em reuniões de leitura que cumpriam a função de fazer circular a mesma obra entre várias pessoas, independente dos motivos pelos quais elas existiam, fosse considerar relevante transmitir informação para outrem ou somente para manutenção de uma rede social, de um convívio e colaboração, a prática se assemelha às do compartilhamento nos dias atuais.

Como retratamos no primeiro capítulo, os processos da civilização capitalista, como a Revolução Industrial e a formação dos conglomerados de mídia nos levaram os teóricos a tecerem suas críticas algumas mais pessimistas e outras nem tanto, aos meios de comunicação populares do século XX. O rádio, o cinema e a televisão contam com um sistema verticalizado de emissão da informação, pautado na hegemonia da produção e da distribuição. Dessa maneira, para auxiliar nesse debate dos pontos diferenciais entre as comunicações de massa para as pós-massivas, vamos menos em direção das teorias do homem-massa ou de multidão de José Ortega y Gasset, e Toni Negri e Michael Hardt, respectivamente, para se aproximar mais da observação do controle dos polos de emissão feitas por André Lemos e Pierre Lévy.

As mídias de funções pós-massivas (LEMOS, 2007) são fruto de uma convergência entre as mídias de massa, originárias do período industrial, com as novas mídias emergentes a partir do final do século XX. As possibilidades interativas, as arquiteturas e transferências de informação, sendo operadas por sistemas que garantiam a igualdade de fluxo sem fazer distinção entre usuários, conformaram um território de livre trânsito de conteúdos multimidiáticos, deixando os usuários escolherem por onde navegar e que tipo de conteúdo acessar, o que caracteriza a principal diferença do computador em relação aos meios de comunicação de massa.

Com as funções pós-massivas, a circulação de informação deixa de ser unidirecional, hierarquizada e passa a ser também construídas pelo público que passa a interagir, compartilhar e produzir. As mídias se deslocam da função de visualização para a interação, dando novos rumos ao fator interesse do público que foi fomentado pela capacidade de criar, inserir e trocar informação com menor grau de participação de intermediários.

Do ponto de vista de Lemos (2017) as mídias de função massiva são limitadas geograficamente a um território local ou nacional. Para o autor, esses meios massivos desempenham um relevante papel na condução da opinião pública na modernidade. Quanto ao público, a massa, Lemos estabelece como "pessoas que não se conhecem, que não estão juntas espacialmente e que assim têm pouca possibilidade de interagir" (LEMOS 2017, p.124). Lemos opta por falar da *função*

massiva dos meios de comunicação, o que nos permite olhar não necessariamente para os efeitos dessa mídia sobre o indivíduo (ou sobre a massa), e sim para tratar a respeito do uso para a qual foi concebida. Partindo desse pressuposto, podemos afirmar que a funcionalidade desses mecanismos de comunicação depende de um controle, a capacidade técnica dos recursos midiáticos do século XX só dispunham dessa forma de uso. Em vez de nos direcionarmos para uma interpretação com tendência dicotômica sobre os polos emissão massivos e polos de emissão pós-massivos ou partir da generalização pautada na intencionalidade e afirmar que os meios de comunicação de massa foram feitos para controlar pessoas ou feitos com o objetivo de centralizar a informação. Busca-se compreender aqui que as ferramentas comunicacionais dependiam de um determinado *modus operandi* que, sim, facilitaram uma detenção do controle para atender a interesses estatal, político ou mercantil.

Dessa maneira, a observação dos meios de comunicação de massa leva a duas conclusões: a primeira, em relação à estrutura tecnológica, de que as limitações funcionais das mídias só possibilitavam a transmissão por meio de um manejo do polo emissor por profissionais institucionalizados; a segunda, que a gestão do acesso ficava à mercê de instituições que não necessariamente tinham como objetivo de atender ao interesse do público. Quando olhamos dessa maneira, entendemos que mesmo que, embora, a função dos meios de comunicação pós-massivos tenha como característica a liberação do polo emissor, mesmo que sua tecnologia não *necessite* de controladores para fazer a mensagem circular, essa característica funcional não impede que seja usada (ou mal utilizada) como se fosse uma ferramenta de emissão centralizada. Por exemplo, a Internet só precisa de fato de suporte do estatal ou empresarial para que a sua estrutura de transmissão funcione, não carece de nenhuma instituição para criar ou emitir a mensagem. Todavia, ainda que não seja necessária, a intervenção só pode ocorrer (e ocorre) por meio da gestão do acesso.

É importante ressaltar que funções massivas e pós-massivas coexistem, os conglomerados de mídia, os reguladores políticos, estatais e jurídicos da permaneceram os mesmos. Muitas interpretações afoitas no início da era informacional levaram a crer que seria o momento da total descentralização, que a

capacidade de uso democrático dos polos de emissão levaria à total liberdade de acesso às produções do intelecto. Antonio Lafuente, ao discorrer sobre os percursos da produção científica, relata como a ética hacker (que pautou a liberação dos polos por meio do princípio da neutralidade da rede) representou um alento para os que lutaram para a democratização do conhecimento:

Aqueles que lutaram para a democratização do conhecimento (conhecimento, avaliação) nunca imaginaram que chegaria nada comparável ao movimento hacker. Originalmente eram uns poucos programadores que se recusaram a permitir que uma empresa pudesse patentear o código, o que para eles era algo tão absurdo como privatizar as leis de Newton, os teoremas matemáticos ou o genoma humano. Não se pode reivindicar direitos sobre as descobertas, incluindo as anônimas, como é o caso da linguagem, do folclore ou das sementes. Todas são heranças que devem chegar intactas aos nossos filhos. Inicialmente, a resistência era para defender o conhecimento de uma apropriação corporativa. Mas isso logo ressoou em diversas áreas do saber. A Wikipedia certamente é um belo exemplo de como preservar o conhecimento para todos e, principalmente, entre todos. (LAFUENTE, 2014)

Essa esperança, de que as comunicações em rede seriam o marco da libertação do conhecimento, seriam as grandes potencializadoras da inteligência coletiva encontraram seus entraves nos modos de fazer oriundos dos modelos antigos. Se a gestão da transmissão e do acesso à mensagem não é pré-condição para o funcionamento da comunicação por meio da Internet, então quais seriam os mecanismos possíveis para a manutenção do controle já estabelecido?

A intermediação tem um papel fundamental no modelo de massa. O filme precisava de um cinema, a música precisava do rádio, o programa de TV precisava de uma emissora, o livro de uma editora. O acesso precisava de curadoria, alguém (ou alguma instituição) precisava estabelecer o que deveria ou não ser distribuído, ser oferecido à audiência. Pierre Bourdieu relembra os escritos de Nietzsche em *O Anticristo* para dizer que o intermediário artificializa uma necessidade para se “autoconsagrar como intérprete necessário”. Para isso, o intermediário precisa produzir o problema e assinalar a si mesmo um caráter fundamental como se esse fosse o único meio de resolução da dificuldade (Bourdieu, p.195). No caso da nossa pesquisa, a regulação da propriedade intelectual e a vigilância em nome da segurança de tráfego nas redes surgem como argumentos plausíveis para a manutenção do sistema de gestão institucional da informação.

O uso verticalizado das redes pós-massivas (LEMOS, 2007) desenrola a maior parte das tensões apresentadas nesse estudo, que vão desde o questionamento da aplicabilidade de leis propriedade para bens imateriais à vigilância do uso das redes P2P. As noções de plágio e cópia aparecem de forma nebulosa nesse contexto. A primeira apresenta uma insistência no ego e na originalidade autoral, num ideal romântico que tem pouco lugar na tecnocultura. E a segunda, a cópia, diretamente relacionada às ações antipirataria, surge apresentada como falsificação, fraude ou roubo de dados. A palavra “Pirata”, vocativo escolhido pelos próprios fazedores do compartilhamento, começou a ser utilizada por aqueles que fundaram o Pirate Bay que, conforme eles relatam na série de documentários “Roube este Filme” (2006) a partir da recriação da palavra Antipiratbyrån - utilizada pela Agência antipirataria sueca - ficando apenas “Piratbyrån” (escritório pirata). A palavra surge como uma resposta direta ao dizer “somos os piratas”.

Em alguma medida, as produções de bens do intelecto têm seu caráter colaborativo, seja para fins de distribuição ou audiência, mesmo que sua concepção tenha sido individual. As redes de comunicação promoveram o contato entre atores sociais que, em outras épocas, permaneceriam isolados (atomizados e massificados). Foi possível perceber também que a estrutura tecnológica proporcionada pelo P2P possui uma possibilidade democrática superior a qualquer modelo anterior. O princípio de que pares com interesse comum podem doar e receber arquivos livremente, sem decisões intermediárias une, com efeito, o interesse do público à possibilidade de acesso. Como dissemos, a estrutura tecnológica atual possui *função* que admite maior participação na criação e na produção de conteúdo, o que gerou mudanças na noção de autoria. Sendo assim, só a manutenção das antigas concepções de gestão do acesso pode sustentar o uso inadequado da estrutura.

Não fossem as restrições legais referentes a autoria, as possibilidades tecnológicas do P2P representariam livre acesso e circulação de conteúdo criado por artistas e autores. Entretanto, Como nos alertou Kinsella, bens imateriais não apenas não são aplicáveis a regras da economia clássica como ainda as subvertem na medida em que são também e, sobretudo, dádivas que circulam num sistema

colaborativo que não só produz arquivos compartilháveis, mas produzem sujeitos capazes de se unir, inclusive, politicamente.

Autores como Yochai Benkler, Sérgio Amadeu da Silveira e Michel Bauwens defendem que as formas híbridas de organização em projetos P2P estão alheias a decisões hierárquicas ou sinais de preços de mercado. Yochai Benkler – assim como Lessig, Hardt e Negri, cada um com suas particularidades e contribuições sobre o tema – já indicava que a liberdade no ambiente de produção digital como um novo modo de produção social, chamada de *commons-based peer-production* (tradução livre: produção comum baseada em pares). Sobre esse princípio de liberdade, ele relata a respeito da colaboração em projeto de software livre que:

Programadores não participam de um projeto porque alguém que é seu chefe disse que era para ser feito (...) A maioria dos processos de participação nos projetos não pode ser então explicada pela presença direta de um comando, de preço, ou de qualquer retorno monetário (BENKLER, 2002, p. 4)

No entendimento desses autores, as produções em par conformam mecanismos de coordenação mútuas que são notavelmente resilientes (Bauwens, Kostakis e Pazitis, 2019). Os autores reforçam que a produção em pares entre indivíduos vagamente afiliados que se voluntariam em igualdade para alcançar um objetivo comum, conformam um modo emergente de produção em que colaboradores criam valor na forma de recursos compartilhados em sistemas de contribuições abertas. Como esses sistemas operam por meio um o processo participativo de produção orientada para o bem comum, ocorre um ciclo de acumulação dos bens comuns, que é paralelo à acumulação de capital.

É admissível, então, afirmar que o labor nas práticas colaborativas não passa pela lógica de mercado, pois opera pelo circuito em que dádiva, obrigação e liberdade se misturam (Mauss, 2003, p.294). As motivações que conduzem os piratas a permanecerem atuando no compartilhamento, criando novas comunidades, ingressando em outras plataformas, gerando novas possibilidades de unir pares afins, foram levantadas visando compreender a insistência chamada de resiliência.

Diversos incentivos foram notados durante a permanência nas comunidades e nos grupos e todas elas estão associadas a uma espécie de sistemas de

recompensa. De alguma maneira, os piratas sentem-se ganhando ao compartilhar e isso interfere na constante mudança, em vez de desistência, por parte dos piratas. Ainda de acordo com Bauwens, Kostakis e Paziti (2019), essas contribuições são motivadas, em sua maioria, pelo desejo de criar algo mutuamente útil para aqueles que contribuem. Valor na era P2P está simbolicamente associado aos fins colaborativos de uma ação, seguindo os fundamentos da ética hacker “de liberdade com valor superior ao dinheiro e a colaboração como forma de ajudar e ser reconhecido” (SILVEIRA, 2009, p. 245). Ou como afirmaria Marcel Mauss (2003, p.294) “felizmente, nem tudo ainda é classificado exclusivamente em termos de compra e de venda. As coisas possuem ainda um valor sentimental além de seu valor venal, se é que há valores que sejam apenas desse gênero” (Ibdem, Ibdem).

Assim como Bauman nos disse que estar é comunidade é melhor do que estar sozinho, o modelo de construção de acervos digitais democráticos pautado numa gestão de acesso fortemente associada ao interesse do público, demonstra possuir equilíbrio, dentro do modelo de participação proposto por Diaz Bordenave (1994), entre base afetiva: "participamos porque sentimos prazer em fazer coisas com outros" e base instrumental: "participamos porque fazer as coisas com os outros é mais eficaz e eficiente que fazê-las sozinhos" (BORDENAVE, 1994, p.16). É possível afirmar, com certo risco, que comunidades como o Manicômio-Share têm a capacidade de construir acervos democráticos, altamente participativos e propagadores de conteúdo com mais qualidade do que qualquer tentativa de fazê-lo por meios institucionalizados. Existem diversas comunidades temáticas, inclusive, que permitem a participação por afinidade com o conteúdo, como é o caso da Aliança Cinéfila e da Pass The Pop Corn ambas especializadas em filmes, outras são em músicas ou livros e outras em conteúdo raro e antigo que exigem maior habilidade de digitalização.

Outro ponto de vista quanto à percepção de utilidade dessas relações de interconhecimento e de inter-reconhecimento mútuos é o desenvolvimento e manutenção de acervos digitais. O trabalho desenvolvido na construção de um acervo, feito no modelo de fórum em que há amplo debate e participação dos membros construído por comunidades como as apresentadas aqui, não oferecem benefícios apenas aos membros da comunidade. Um arquivo pode ser colocado

para distribuição por um membro em qualquer outra comunidade ou rede P2P. Os aprendizados obtidos no ambiente de troca ou no processo de criação de conteúdo podem ser utilizados e retransmitido de diferentes maneiras por quem recebeu aquela informação. A seguinte afirmativa detalha as possibilidades desses aprendizados:

Assim como aprender a ler música e tocar um instrumento pode gerar ouvintes mais informados, também a prática ubíqua de produzir artefatos culturais de todas as formas permite aos indivíduos da sociedade a se tornarem melhores leitores, ouvintes e espectadores da cultura produzida profissionalmente, assim como colaboradores dos nossos próprios princípios neste mix de cultura coletiva (BENKLER, 2006, p 295)

O aspecto que invalida essa capacidade de difusão de conteúdo por uma comunidade, na atualidade, são as questões de legalidade da prática. Devemos lembrar que, muitas vezes, essas atividades são feitas como um passatempo e demandam esforço dos envolvidos, principalmente daqueles que estão na missão de agrupar e coordenar pessoas. Essa diligência ainda passa pelo risco de se envolver em processos de crime virtual. A constante transição suscita na dificuldade de acesso por parte de antigos usuários ou pessoas que buscam se associar a grupos de compartilhamento. Por exemplo, o excesso de cuidados a cada vez que surge uma nova comunidade para garantir que não seja denunciada, não sofra e não seja alvo de investigação policial, já incorpora uma série de rituais que vão desde descobrir a nova comunidade, conseguir um convite ou até mesmo padronizar e adaptar seus arquivos para o modo de envio que foi estabelecido naquela plataforma.

A função circulatória é, essencialmente, uma função de transporte. Quando tratamos de circulação da produção intelectual estamos observando quem fornece, por que meio e quais circuitos são abastecidos pelo conteúdo que flui nesse sistema rizomático. É admissível, então, reconhecer que um o acervo pirata não consolida seus objetivos de fazer circular livremente obras do intelecto porque o desvio de caminhos acaba por nem sempre facilitar o acesso do público interessado. O que também não significa que os meios formais de distribuição atendam melhor ao interesse do público.

5.1 Novos arranjos, velhos paradigmas

As tecnologias P2P acederam conflitos entre um modelo econômico industrial e a produção colaborativa em pares. O primeiro modelo tenta perdurar e proteger seus interesses por meio do controle de plataformas tecnológicas, mantendo os padrões da cultura de massa ao oferecer serviços de catálogos mediante assinatura, como é o caso das plataformas de *streaming* de música e vídeo e editoras de leitura digital. Os modelos são projetados para alta interação de usuário, mas são limitados pelas decisões centralizadas no fornecedor.

O serviço de streaming de filmes e séries mais utilizados no Brasil é a Netflix⁹, se popularizou rapidamente pelo baixo custo e comodidade proporcionada aos usuários. De acordo com o *site* Exame, a Netflix chegou ao Brasil em 2011. Em junho de 2019, o serviço contabilizou 27 milhões de usuários no país. Dentro da perspectiva de custo, o streaming é vantajoso numa primeira vista, mas logo começa a demonstrar suas fraquezas. No que diz respeito à democratização locadoras, tanto no modelo antigo quanto no atual, funcionam como curadorias que definem o que está em alta ou em baixa e o que permanece ou não no catálogo. No que concerne ao conteúdo oferecido, a Netflix, além das limitações do acervo, a plataforma possui alta rotatividade de conteúdo, o que faz com que filmes e séries sejam retirados do catálogo a todo momento.

As provedoras de músicas por *streaming*, como Spotify e Deezer, até oferecem serviços fora da assinatura. Entretanto, o modelo remonta o das antigas rádios em que o ouvinte é bombardeado por propagandas, a saída é optar pela assinatura para ouvir músicas sem interrupções. De acordo com Moschetta e Vieira informam que “o Spotify utiliza uma combinação de curadoria humana e algorítmica para sugerir e apresentar músicas compatíveis com os gostos e preferências musicais”, mantendo a legitimação simbólica dos intermediários culturais. Ainda conforme os autores, “os serviços de streaming criam uma falsa percepção de controle e liberdade” as sugestões oferecidas automaticamente limitam as escolhas, tornando a experiência mais passiva. As facilidades tecnológicas oferecidas

⁹ <https://exame.com/tecnologia/chegada-da-netflix-mobiliza-concorrentes/>

parecem apenas utilizar da música como pano de fundo para a coleta de dados que possam ser explorados posteriormente em outras situações de venda.

Já as editoras de livros digitais (*e-books*) colocam o usuário em situação ainda mais delicada. Ao adquirir um *e-book* para leitores digitais (ex.: Kindle) a maioria dos usuários não percebem que não estão adquirindo uma cópia digital do livro e sim o direito de visualizar aquele material. O que significa que se a editora responsável pelo leitor decidir interromper os serviços, os usuários vão sim perder seus livros tão logo o serviço seja descontinuado. De acordo com notícia do Tecnoblog (2010) o processo de venda de livros digitais passa por pelo menos 7 intermediários¹⁰. Ainda de acordo com a matéria, a prática de proteger os livros via DRM eleva o valor final do produto. Como vimos, a proteção DRM foi implementada sob a justificativa de proteger os direitos autorais. Entretanto, a Amazon utilizou essa ferramenta para excluir livros do Kindle dos seus usuários sem autorização. Como resume a matéria do UOL (2009) cópias de 1984 de George Orwell foram vendidas no *site* por um fornecedor que não tinha direitos de reprodução, ao perceber a falha, a Amazon apagou remotamente dos aparelhos Kindle que haviam comprado do fornecedor autorizado¹¹. A remoção dos livros, de acordo com o JusBrasil (2014) ocorreu por meio do uso da ferramenta de DRM e, inclusive, de acordo com o *site* especializado em Direito, a iniciativa ignorou os direitos do consumidor¹².

No que concerne às vantagens das mídias pós-massivas os três modelos de serviço apresentados só oferecem aos usuários o benefício da digitalização, são apenas servidores de produtos digitais. Os modelos de venda/distribuição/consumo ainda apresentam as características das mídias de função massiva: centralização; intermediação e passividade do receptor. Quando Silveira diz que o objetivo dessas corporações é transformar a internet em uma “grande rede de TV a cabo”, é sobre o mau uso funcional de um sistema, seja oferecendo assinaturas de catálogos; seja mantendo o sistema de curadoria (mesmo quando feito por leitura de algoritmos); ou seja determinando as preferências e os gostos dos usuários. Assim, conserva-se o

¹⁰ <https://tecnoblog.net/21029/por-que-ebooks-custam-o-mesmo-ou-quase-que-livros-convencionais/>

¹¹ <https://jus.com.br/artigos/33184/a-ilicitude-do-digital-rights-management-drm-no-direito-brasileiro>

¹² <https://m.folha.uol.com.br/tec/2009/07/598515-amazon-faz-papel-de-grande-irmao-e-apaga-arquivos-do-kindle.shtml>

que se controle da emissão e da recepção de informação mesmo usando uma mídia pós-massiva. Somos diariamente convencidos da necessidade dessas plataformas e desses modelos de circulação para conectar artistas e autores ao público interessado, mas fica o questionamento: num determinado período, a função de telefonista foi indispensável para a tarefa de realizar chamadas telefônica. Atualmente, você seria convencido de que precisa de telefonistas para fazer ligações?

O mercado tecnológico gerado por essas empresas de catálogos não alcança o cooperativismo das relações de interesse comum pessoa-a-pessoa e continuam a explorar trabalhador e consumidor. Conforme alertou Cocco, os criadores encontram-se numa relação de venda da força de trabalho “vendível” sem necessariamente ser “empregável”, precarizando as condições de trabalho. É possível enxergar melhor, usando de exemplo os setores de prestação de serviços. Empresas Uber, Ifood, Airbnb são exemplos do uso das potencialidades das redes para fins de exploração comercial. Essas empresas se valem do princípio de compartilhamento, promovem o encontro via rede entre pares com interesse comum, mas exploram a riqueza dessas relações. Oferecem determinados serviços, mas nada produzem, apenas se valem da afinidade entre pares com interesse comum e, sobretudo, operam como parasitas das partes. Essa maneira de uso centralizado de uma infraestrutura distribuída com orientação de acumulação de capital é chamada por Bauwens de *netarchical capitalism* (capitalismo netárquico)¹³. Ou seja, as tecnologias capazes de dissolver a intermediação seguem sendo reorganizadas em favor da exploração por parte dos conglomerados. As atuais fornecedoras de streaming e leitores digitais acabam por apenas colocar novos acessórios em velhos modelos de massa.

Sejam por convicções políticas, vantagens financeiras reconhecimento dentro do grupo ou qualquer das motivações detectadas ao longo das conversas com os piratas, pode-se afirmar que as ações dos piratas impulsionam a circulação da produção intelectual por meio de um uso eficaz das funções do polo de emissão

¹³ <https://futurism.com/interview-michel-bauwens-on-peer-to-peer-economics-and-its-role-in-reshaping-our-world>

proporcionados pela Internet. Os piratas, mesmo com todo o ritual necessário para ingressar nas comunidades, com os arranjos feitos para que seus grupos permaneçam ativos, fazem ideias chegarem a pessoas que receberiam a contagotas as produções criativas que são mediadas por empresas. Afinal, como afirmou Michel Serres, o conhecimento deve sair e partir e considerando que, uma vez que uma ideia alcança alguém essa não pode ser tomada por qualquer força legal que venha a reclamar propriedade, o compartilhamento, mesmo com todas limitações, ainda consegue levar algumas pessoas ao lugar mestiço, ao conhecimento ao qual teriam sido privadas se dependessem apenas dos Estado ou de empresas para que esse feito fosse realizado.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acervos, sejam eles físicos ou virtuais, residem criações que são de interesse histórico, cultural e científico que estejam disponíveis para a posteridade. A maneira dos piratas reunirem arquivos, mesmo que com objetivos outros que não necessariamente a preservação desses bens, pode ser instrumento de observação também por aqueles que buscam abordar temáticas como armazenamento e acesso de conteúdo de forma mais democrática ou multivocal e com ferramentas de baixo custo. Destarte, entende-se aqui que a abrangência de um estudo em cibercultura é multidisciplinar e pode de amparo a outras pesquisas em diferentes áreas do conhecimento.

Nesta pesquisa, observou-se como a estrutura tecnológica e a gestão do acesso interferem na circulação das criações e foi apontado que o interesse também depende das condições de acesso. Ponderar sobre modelos de economia comum que contrastam com pressupostos do mercado formal de produção do conhecimento e o entretenimento e que se aproximem mais de princípios baseados na colaboração e obrigação recíprocas.

A pesquisa também nos permitiu conhecer e dialogar com os argumentos que defendem e se opõem à continuidade dos direitos autorais num cenário de baixo custo de reprodução de cópias. Desse modo, percebe-se a necessidade de que, diante das novas formas de comunicação oferecidas, sejam revisadas leis de direitos autorais, a fim de buscar pontos de equilíbrio entre a norma e os avanços tecnológicos. O que abre possibilidades de pensar e discutir em novos estudos formas de produção e difusão de criação intelectual, artística e cultural por meio de fomentos também colaborativos e não da retenção de direitos de cópia por parte do financiador.

Os serviços de streaming, embora se inspirem e façam uso de técnicas desenvolvidas e, até mesmo, da mão de obra dos piratas possuem características menos coletivas que as das comunidades P2P e ainda dependem de servidores centralizados e do armazenamento disponível nessas plataformas. Além do que, plataformas de streaming ainda atuam na passividade da audiência, o que se distancia do compartilhamento colaborativo em que trocas simbólicas são

constantemente realizadas entre os atores/consumidores do conteúdo que atuam também como desenvolvedores desses bens intangíveis.

Como apontado nesse estudo, de maneira geral, os piratas se sentem ganhando, seja porque podem compartilhar algo que consideram-se relevante, seja por poder aprender novas técnicas, pelo prestígio que alcançam na competição dadivosa, ou mesmo pelo anseio de transformação política. Nessa prática, os piratas não só consomem, mas participam ativamente do processo de circulação de conteúdo e reforçam a postura crítica e vigilância acerca do acesso ao conhecimento. Ainda que essa experiência tenha proporcionado esse levantamento cabe, também, em estudos futuros, a manutenção dos questionamentos iniciais dessa pesquisa para que se reafirmem ou se refutem as possíveis razões que mantém vinculados os piratas e que conformam a resiliência de seus acervos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, Karen Cristina Kraemer. **História e usos da Internet**. 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/abreu-karen-historia-e-usos-da-internet.pdf>. Acesso em: 24 dez. 2019.
- AGUIAR, V. **Internet: uma análise netnográfica sobre a comunidade on-line de software livre do projeto gnome à luz da teoria da dádiva**. Salvador – Bahia 2007.
- ANDRÉ, T. A. **Cinema digital: a recepção nas salas**. Tese (Escola de Comunicações e Artes). Universidade de São Paulo. São Paulo, 2017.
- BAKHTIN. **A Estética da Criação Verbal**. São Paulo. Martins Fontes, 1997.
- BAUDRILLARD, J. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 1995
- BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003
- BAUWENS, M., e Niaros, V. 2017a. **Valor na Economia Comum: Desenvolvimentos em Contabilidade de Valor Aberto e Contributivo**. Berlim: Heinrich BöllFundação
- BAUWENS, M., Kostakis, V. and Pazaitis, A. 2019. **Peer to Peer: The Commons Manifesto**.
- BAUWENS, Michel; BURKE, James; IACOMELLA, Franco; MENDOZA, Nicolás. **Synthetic overview of the Collaborative Economy**. P2P Foundation, 2012.
- BELISÁRIO, Adriano. Entrevista com Richard Stallman. In: TARIN, B. BELISÁRIO, A. (org.). **Copyfight**. Rio de Janeiro : Beco do Azougue, 2012, p. 69-92.
- BENKLER, Y. 2006. **The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Mercados e liberdade**. New Haven, CT: Yale University Press.
- BENKLER, Yochai. **The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom**. Yale University Press, New Haven and London, 2006 disponível em http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks.pdf.
- BEZERRA, Arthur Coelho. **Circulação de informação e cultura na modernidade: das técnicas analógicas às técnicas digitais de reprodução**. Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação, v.7, n.1, p.144-185, jan./jun.2014.
- Bezerra, Arthur Coelho. **Descentralização do acesso, produção amadora e propriedade intelectual: dilemas da cultura na era digital**. Contemporânea - Revista de Comunicação e Cultura, Salvador: UFBA, v.11, n.2, p.250-266, 2013.
- BORGES, J. Bezerra, arthur coelho. **Cultura ilegal: as fronteiras morais da pirataria**. rio de janeiro: mauad x : faperj, 2014. 240 p.. Liinc em revista, v. 12, n. 1, 2016.
- BOURDIEU, P. A Delegação e o fetichismo político em BOURDIEU, P. **Coisas ditas**. SP : Brasiliense, 2004. P.188-206.
- BOURDIEU, P. **O capital social – notas provisórias**. In: CATANI, A. & NOGUEIRA, M. A. (Orgs.) Escritos de Educação. Petrópolis: Vozes, 1998.

- BOURDIEU, P. O capital social: notas provisórias. In: CATANI, A. & NOGUEIRA, M. A. (Orgs.) **Escritos de Educação**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BRASIL, G.A. Politizando a tecnologia e a feitura do cinema. In PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu. (Org.). **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: Edufba, 2008. P. 85-92.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Tradução: DIAS, Maria Carmelita Pádua. Revisão técnica: VAZ, Paulo. 2a. Edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.
- CARDOSO, G. et al. **O Cinema Europeu nas redes P2P: Utilizadores como distribuidores**. OberCom 2009.
- CARLOTTO, M.C. **Acesso negado: Propriedade intelectual e democracia na era digital**. Coleção Democracia Digital. Edições Sesc. São Paulo. 2019.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003;
- CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015
- CESAR, Daniel Jorge Teixeira. **A cultura da cópia: estudo sobre o compartilhamento de arquivos e a prática da pirataria virtual**. Soc. estado., Brasília, v. 28, n. 2, p. 468-469, Aug. 2013
- COCCO, Giuseppe. et al. Introdução: conhecimento, inovação e rede de redes. In COCCO, G. et al (Org.). **Capitalismo cognitivo: trabalho, rede e inovação**. Rio de Janeiro: DP&A. 2003, p.7-14.
- COCCO, Giuseppe. **Trabalho sem Obra, Obra sem Autor: a Constituição do Comum**. In: TARIN, B. BELISÁRIO, A. (org.). **Copyfight**. Rio de Janeiro : Beco do Azogue, 2012, p. 9-29.
- ComCiência n.158 Campinas May 2014 **Governança da internet no Brasil e no mundo: a disputa em torno do conceito de neutralidade da rede** Vinicius Wagner Oliveira Santos Artigo
- CRUZ, Leonardo Ribeiro. **A “guerra dos Warez” como dádiva: uma aproximação entre o compartilhamento de arquivos e a antropologia de Marcel Mauss**. Cadernos GPOPAL. 2010, v.8, 18 <http://www.cult.ufba.br/wordpress/24324.pdf>
- DIAZ BORDENAVE, Juan E. O que é participação. 8ª edição. – São Paulo: Brasiliense, 1994 (Coleção Primeiros Passos; 95)
- Direito do comum. **Capitalismo cognitivo e resistência do comum: o caso da Lei Sinde**. In: TARIN, B. BELISÁRIO, A. (org.). **Copyfight**. Rio de Janeiro : Beco do Azogue, 2012, p. 127-133.
- FERNANDES, David Augusto. **Um ataque aos direitos humanos: a falsificação de produtos, o crime organizado e o preceito penal**. Revista Direito & Paz, v. 2, n. 41, p. 67-90, 2019.
- FRANCISCO, A. F. M. **Privacidade em redes sociais centrada no utilizador recorrendo à Gestão de Direitos Digitais**. Dissertação de Mestrada, Instituto Universitário de Lisboa, 2012.

FURINI, L.; TIETZMANN, R.; VALIATI, V. **Aceleração e Transformações: Marcas da Tecnologia Digital para Além da Imagem Cinematográfica**. Novos Olhares, v. 2, n. 2, p. 18-27, 30 dez. 2013.

GERBASE, Carlos. A fabricação da verdade no debate sobre direitos autorais no Brasil in: PRETTO, N. D. L.; SILVEIRA, S. A. **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. SALVADOR: EDUFBA, 2008 p. 133-153.

KINSELLA, N. Stephan. **Contra a Propriedade Intelectual**. Mises Br. São Paulo. 2010.

KLEINER, Dmytri. Copyfarleft e Copyjustright In: TARIN, B. BELISÁRIO, A. (org.). **Copyfight**. Rio de Janeiro : Beco do Azougue, 2012, p. 167-176.

LAFUENTE, A. **Ciencia cidadana: los itinerarios amateur, activista y hacker**.

LE MOS, A **Ciber-cultura-remix**. 2005. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em 24 de jan. 2020.

LE MOS, A. (2007). **Cidade e mobilidade**. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *MATRIZES*, 1(1), 121-137.

LE MOS, André & LÉVY, Pierre. **O futuro da Internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.

LESSIG 2008, Lawrence, **Remix**. Making art and commerce thrive in the hybrid economy, London (Bloomsbury).

LESSIG, Lawrence. **Remix, Making na Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy** (Penguin Press, 2006).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1. ed. São Paulo : Editora 34,. 1999.

LIMA JUNIOR, Walter Teixeira. Fatores estruturantes das comunidades virtuais pioneiras permanecem como elementos primordiais nas redes sociais conectadas. In: ENCONTRO NACIONAL DA REDE ALFREDO DE CARVALHO, 6., 2008, Niterói. **Anais**. Niterói: Alcar, 2008. p. 15-20.

M. G. DE MORAIS, Daniel; C. SOUSA, Thiago. **A Legislação sobre Internet no Brasil: Projetos, Leis e as Questões de Liberdade e Privacidade**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (SBSI), 9. , 2013, João Pessoa.

MACHADO, J. Sonho pirata ou realidade 2.0? In: BELISÁRIO; A.; TARIN, B. **Copyfight: pirataria e cultura livre**, p. 31-39.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 3a edição. Rio de janeiro: Forense Universitária, 1987.

MARX, K.; ENGELS, F. **Manifesto do Partido Comunista**. S. Paulo: Global Editora, 1988.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

- MICHENER, H. A.; DELAMATER, J. D.; MYERS, J. D. **Psicologia Social**. São Paulo: Pioneira, 2005.
- MOSCHETTA, Pedro Henrique; VIEIRA, Jorge. Música na era do streaming: curadoria e descoberta musical no Spotify. **Sociologias**, Porto Alegre, v. 20, n. 49, p. 258-292, Dec. 2018.
- OLIVEIRA, L. V. M. . **Comunidades privadas BitTorrent: seguindo os rastros da Aliança Cinéfila**; 2013;
- ONG, W. **Oralidade e Cultura Escrita: a tecnologização da palavra**. São Paulo: Papirus, 1998.
- PARAGUAI, Luisa. Dispositivos móveis: I: tecnologia e cotidiano, mobilidade e ritua. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN RESEARCH BRASIL, 5., 2009, Bauru. **Anais [...]**. Bauru: Ciped, 2009. p. 1125-1131. Disponível em:
https://www.academia.edu/1062287/Dispositivos_m%C3%B3veis_tecnologia_e_cotidiano_mobilidade_e_ritual_Mobile_devices_technology_and_daily_routine_mobility_and_r. Acesso em: 12 dez. 2020.
- PARANAGUÁ, Pedro. Direitos autorais, novas tecnologias e acesso ao conhecimento. In: PRETTO, N. D. L.; DA SILVEIRA, S. A. **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. SALVADOR: EDUFBA, 2008 p. 123-131.
- PERLES, João Batista. **Comunicação: conceitos, fundamentos e história**. Três Lagoas: BOCCUBI, 2017. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/perles-joaocomunicacao-conceitos-fundamentos-historia.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2018.
- RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet**: Porto Alegre: Sulina, 2009.
- ROSENFELD, A. **Cinema: arte e indústria**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- ROVER, Aires José. **Os paradoxos da proteção à propriedade intelectual**. In: KAMINSKI, Omar (org). Internet legal, o direito na tecnologia da informação. Curitiba: Juruá. 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. Cibercultura & livro: desfazendo equívocos. In: PORTO. C. Edméa S. (org.). **O livro na cibercultura**. Santos (SP): Editora Universitária Leopoldianum, 2019. P. 31-45.
- SANTOS, Milton. Por uma outra globalização. Rio de Janeiro: Editora Record, 2008 (15ª edição).
- SANTOS, V.W.O. **Governança da internet no Brasil e no mundo: a disputa em torno do conceito de neutralidade da rede**. Campinas. ComCiência, n.158, maio. 2014.
- SATURNINO, Rodrigo. **A política dos piratas: informação, culturas digitais e identidades políticas**. Tese de doutorado, Universidade de Lisboa, 2015.
- SAVAZONI, Rodrigo. **O comum entre nós: da cultura digital à democracia do século XXI**. Coleção Democracia Digital. Edições Sesc. São Paulo. 2018.

- SERRES, Michel. **Filosofia mestiça**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993a.
- SILVA, Maurício Ferreira da. **Comunicação e autoritarismo no Brasil**: a política de comunicação do regime militar. Cruz das Almas, Ba: Edufrb, 2012. 240 p.
- SILVEIRA, S. A. **O Conceito de Commons na Cibercultura**. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos: Intercom. 2007
- SILVEIRA, SA. **Para além da inclusão digital**: poder comunicacional e novas assimetrias. In: BONILLA, MHS., and PRETTO, NDL., orgs. **Inclusão digital: polêmica contemporânea** [online]. Salvador: EDUFBA, 2011, pp. 49-59. ISBN 978-85-232-1206-3.
- SIMON, I. E VIEIRA, M.S. O rossio não-rival. In: PRETTO, N. D. L.; DA SILVEIRA, S. A. **Além das redes de colaboração**: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. SALVADOR: EDUFBA, 2008 p. 15-153.
- SKINNER, B. F. **Ciência e comportamento humano**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Original publicado em 1953).
- SMIERS, Joost; SCHIJNDEL, Marieke van. **Imagem um Mundo sem direitos de autor nem monopólios**. Porto Alegre: Sulina. 2009, p. 6.
- TRIVINHO, Eugênio. A exuberância do livro diante da ameaça digital de seu desaparecimento. Prefácio. In: PORTO. C. Edméa S. (orgs.). **O livro na cibercultura**. Santos (SP): Editora Universitária Leopoldianum, 2019. P. 7-21.
- VALENTIM, Daniel Costa. **Semear é preciso, viver não é preciso**: economia do compartilhamento e dispersão de sementes digitais através de redes P2P. 2017. 332f. – Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Fortaleza (CE), 2017.
- VIEIRA, Bruno Alvarenga et al. **Direitos da propriedade intelectual e o combate à pirataria**: a conscientização social dos prejuízos decorrentes da pirataria. In: Congresso de extensão universitária da UNESP. Universidade Estadual Paulista (UNESP), 2015. p. 1-5.
- VIEIRA, Jorge. **Consumos em rede não autorizados**: Pirataria digital em Portugal Jorge Samuel Pinto. ISCTE-IUL. Maio, 2015.