

Universidade Estadual Paulista – UNESP
Faculdade de Filosofia e Ciências – Campus Marília
Programa de pós-graduação em Ciências Sociais.

Leonardo Ribeiro da Cruz

**Internet e Direito Autoral: o ciberespaço e as
mudanças na distribuição cultural.**

São Paulo
2008

Leonardo Ribeiro da Cruz

**Internet e Direito Autoral: o ciberespaço e as
mudanças na distribuição cultural.**

Dissertação de Mestrado apresentada à
Universidade Estadual Paulista –
UNESP, como requisito para obtenção
do título de Mestre em Ciências
Sociais. Área de concentração Linha 1:
Pensamento Social e Políticas Públicas.
Instituição de Fomento: FAPESP

Orientador: Mauro de Mello Leonel Júnior

Co-orientador: Aluísio Schumacher

São Paulo

2008

Leonardo Ribeiro da Cruz

Internet e Direito Autoral: o ciberespaço e as mudanças na distribuição cultural.

Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade Estadual Paulista – UNESP, como requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais. Área de concentração Linha 1: Pensamento Social e Políticas Públicas. Instituição de Fomento: FAPESP

Aprovado em: ____/____/____

Banca de Qualificação examinadora

Componente da Banca – Instituição a que pertence

Componente da Banca – Instituição a que pertence

Componente da Banca – Instituição a que pertence

Resumo

A Internet propiciou a formação de uma rede descentralizada de informações nunca antes encontrada em nossa sociedade. Baseando-se na digitalização dos produtos culturais, a arquitetura da rede permitiu uma ampla distribuição de informações de maneira fácil e relativamente barata, favorecendo uma distribuição cultural de novo tipo, baseada na facilidade de apropriação, de compartilhamento e de produção de réplicas idênticas ao original. Contudo, essa prática tão comum da cibercultura freqüentemente desconsidera as leis de proteção dos direitos autorais, pois estimula uma livre circulação de informações em detrimento da proteção dos interesses autorais e mercadológicos de distribuição. A Internet inaugura ainda novos movimentos sociais, pautados pela construção comum de licenças autorais atualizadas e de práticas políticas de Desobediência Civil nesse novo terreno de disputa. Portanto, objetivamos neste trabalho investigar as formas de distribuição de informação no arcabouço tecnoinformacional e as suas relações com as estruturas jurídicas das leis proteção autoral e com as velhas e novas formas de acumulação.

Palavras Chave: Internet; Direito Autoral; *Copyright*, *Copyleft*, Compartilhamento, Desobediência Civil Eletrônica.

Abstract

The Internet made possible the beginning of a unique decentralized network of information in our society. Relied on the digitalization of cultural products, the net's framing allowed a biggest sharing of information in a easier and cheaper way, supporting a cultural distribution of a new kind, based on the facilities of appropriation, sharing and production of identical copies from the original one. However, this ciberculture common practice frequently disrespect the copyright laws, because it encourage a free circulation of information in detriment of the authors and merchandising interests protection. The Internet still made possible the emerging of new social movements, ruled by common construction of actualized author's licenses and by political actions of Civil Disobedience within this new space of conflict. Thus, our objective in this work is investigate the new paths of information sharing ways in the techno-informational structure and its relations with the juridical framing of the copyright and with the new and old ways of accumulation.

Keywords: Internet; Copyright, Copyleft, file-sharing, Electronic Civil Disobedience.

Sumário:

Introdução: A nova distribuição de produtos culturais.....	9
Fases da presente pesquisa.....	13
1. Direito autoral e as tecnologias de reprodução.....	18
A imprensa e a tradição escrita.....	21
Teoria social, história e os rudimentos do direito autoral.....	24
As formas primitivas do direito autoral na Inglaterra	26
O direito autoral inglês e a regulação da indústria editorial.....	29
A batalha jurídica do século XVIII e o delineamento da autoria moderna	31
Outras discussões sobre o direito do autor.....	38
A complexização e internacionalização do direito autoral.....	40
2. Reprodutibilidade da obra de arte, Indústria Cultural e Direito autoral no século XX.....	44
A Indústria Cultural do século XX.....	48
A apropriação do direito autoral e do domínio público pela indústria cultural.....	50
3. A Internet como nova tecnologia de reprodutibilidade técnica	54
A Internet e as transformações na economia.....	58
A arquitetura original da rede.....	62
Internet e as arquiteturas de controle.....	73
4. A Internet e os novos temas no direito autoral	83
O <i>Digital Millenium Copyright Act</i> e a responsabilização dos Provedores de Serviço de Internet.....	84
A Lei Azeredo (PLC 89/2003).....	87
Direitos Autorais e o as Tecnologias Digitais.....	93
5. Software livre e licenças abertas.....	102
Porque <i>software</i> livre?.....	105
A GNU GPL	110

As licenças Creative Commons.....	114
6. Desobediência civil, Desobediência civil eletrônica e os direitos autorais.....	118
Desobediência Civil Eletrônica.....	127
O Hackativismo e Ciberterrorismo.....	129
Coletivo Sabotagem e a desobediência civil eletrônica no Brasil.....	133
<i>Wu Ming, copyleft</i> e a crítica ao autor.....	136
The Pirate Bay e a desobediência civil das redes P2P.....	138
Partido Pirata Sueco e uma outra forma de inserção política do tema.....	142
7. O compartilhamento e as relações não comerciais na Internet.....	147
A disputa dos <i>warez</i> e a economia da dádiva na Internet.....	152
<i>Napster</i> e o MP3: o início do compartilhamento em massa.....	158
O Compartilhamento Pós- <i>Napster</i>	162
O compartilhamento e as estratégias antipirataria.....	170
Breve análise sobre o mercado fonográfico e as estratégias de integração à realidade digital.....	183
8. Conclusão.....	195
Bibliografia.....	201

Introdução: A nova distribuição de produtos culturais.

A Internet é uma nova tecnologia de fluxos informacionais de caráter global, capaz de transmitir dados em alta velocidade – sejam eles quais forem – para qualquer ponto conectado do planeta. Sua estrutura técnica é composta por cabos, *backbones*¹, servidores, computadores pessoais, linhas telefônicas etc. Fazem também parte dessa estrutura os protocolos de transferência de informação, de cópia, de estruturação dos dados, capazes de manter a compatibilidade entre todos os computadores conectados em Rede.

Por esse arcabouço tecnológico são transmitidos os dados, que se estruturam em diversas formas possíveis, como sítios, *blogs*², grandes portais, fotos, vídeos, textos, músicas, mensagens, ou qualquer conteúdo passível de ser digitalizado. Os dados são o substrato da Internet, que se configura pelos usos possíveis de sua estrutura técnica.

Por meio da dela e dos conteúdos transmitidos, a Internet representa hoje uma tecnologia em rede onde se organizam novas (e velhas) formas de relações sociais e econômicas. Em suas diversas formas de utilização, a Internet interferiu em processos já estabelecidos e inaugurou outros, a ponto de exigir a reconfiguração de conceitos tais quais o de privacidade, crime, sociabilidade, cultura, economia, tecnologia, mídia etc.

Esta pesquisa pretende estudar justamente uma dessas interferências e seus desdobramentos, a saber, as novas formas de distribuição de bens culturais e suas repercussões no plano do direito autoral, da indústria cultural e do consumo dos bens culturais.

Sabe-se que a Internet inaugura uma forma de distribuição cultural de novo tipo, dotada de características peculiares tais quais a horizontalidade, a globalidade e, na maioria das vezes, a gratuidade. Sua estrutura técnica permite a transmissão de músicas, filmes, textos etc. sobre a forma de dados comuns. Isso quer dizer que, de acordo com seu uso, a Internet possibilita a transmissão de um vasto material cultural digitalizado nas redes interconectadas globalmente. Atualmente é disponibilizada na Rede uma grande quantidade de bens culturais que, uma vez digitalizados, passam a ser copiados milhares de vezes por usuários interessados em adquirir tais produtos gratuitamente.

Os que disponibilizam esses materiais são também usuários, dispostos a contribuir com tais relações de *trocas não-mercantis*. Não só contribuem distribuindo *links* ou

¹ *Backbones* são as espinhas dorsais da Internet. São estruturas físicas compostas por cabos que conectam as redes independentes dos provedores de acesso em uma rede única, ou uma rede de redes.

² *Blog* é o diminutivo da palavra *web-log*, que é um tipo de sítio simples, de postagens fáceis e rápidas de informação, comumente utilizado como diário *on-line*.

digitalizando materiais, mas também produzindo legendas de filmes, de seriados, produzindo *Softwares*, músicas e disponibilizando-os gratuitamente.

Contudo, a maior parte do material disponível pelos usuários da Rede foi produzida comercialmente – com o intuito de auferir lucro, por gravadoras, indústrias do cinema ou editoriais etc. Dessa forma, a maior parte dos bens culturais disponibilizados gratuitamente na Rede tem sua origem em uma lógica de produção mercantil, e conseqüentemente, é regulada por leis que garantem ao seu autor e à indústria que a produz um monopólio de exploração econômica da obra, que restringe sua cópia, reprodução, exposição ao público etc.

Tais leis foram criadas a partir do século XVIII na Inglaterra, quando a tecnologia de reprodução mais conhecida era a imprensa e o monopólio industrial, relacionado à distribuição cultural, pertencia à indústria editorial. Com o desenvolvimento técnico, discutiram-se outras formas de controle dos produtos culturais e das técnicas de reprodução em processo de desenvolvimento, tais quais o fonograma musical, o cinema, a fotografia e, mais recentemente, a Internet. Cada um desses processos técnicos contribuiu para a emergência de outras formas de expressões socio-estéticas, bem como de novos monopólios de produção dos suportes dos produtos culturais.

Mas antes da Internet, do barateamento do computador e das tecnologias de reprodução, a restrição dos produtos culturais e a lógica de distribuição, seguiam um caminho bem mais seguro. Dados os custos de reprodução de tais produtos, a contrafação dos direitos de proteção era bem mais custosa e, portanto, rara. Dentro desta lógica, quem detinha os meios de produção e reprodução dos bens culturais dominava também sua comercialização e sua distribuição em grande escala. Os autores, por sua vez, se quisessem que suas criações artísticas chegassem ao público, eram obrigados a recorrer à indústria cultural para tal distribuição, sujeitando-se aos contratos de produção.

A Internet, como tecnologia de reprodução massiva, transforma a lógica da distribuição de produtos culturais. Certos usos de sua estrutura técnica possibilitam ampla distribuição de qualquer material digitalizável, de maneira rápida, barata e idêntica ao original. Por ser uma tecnologia relativamente mais barata, ela representa, pela primeira vez, um modo de produção e reprodução acessível ao público. Com ela, a distribuição dos produtos culturais ganha uma certa autonomia frente ao monopólio de produção – ou ainda inauguram novas formas, como no caso do *software* livre – e também, frente às leis que as restringem. Os próprios usuários da Rede, que são também os consumidores de tais produtos, são capazes de disponibilizá-los e fomentar sua distribuição de forma gratuita. Essas novas

práticas de compartilhamento apontam o desenvolvimento de outras formas de se relacionar com os produtos culturais e, conseqüentemente, com o direito autoral.

A partir dessa apropriação da Internet como tecnologia de cópia e distribuição de produtos culturais digitalizados por parte dos usuários (antes exclusivamente potenciais compradores ou consumidores), a lógica tradicional de mercantilização desses produtos passa a ser ameaçada. Os atores do mercado cultural tiveram que rever suas posições e estabelecer estratégias frente a esse novo paradigma imposto pela Rede. A primeira estratégia adotada pelo mercado cultural foi a de combate. Forçaram a revisão e a alteração das leis de direito autoral e, com base nelas, iniciaram uma série de batalhas jurídicas contra o compartilhamento de arquivos: primeiro contra as tecnologias de compartilhamento e depois contra os usuários. Amparadas na idéia de que as relações não comerciais estabelecidas por meio do compartilhamento da rede eram uma ameaça ao mercado consolidado dos produtos culturais, as grandes indústrias de entretenimento se apegaram às leis de direito autoral com o intuito de legitimar a tentativa de enrijecer o controle das ações dos usuários na Internet e, desta forma, assegurarem seus monopólios na produção e distribuição desses bens.

Tais ações não tiveram um resultado positivo. O compartilhamento ilegal de arquivos na Internet continua crescendo e se diversificando. Cada vez mais usuários se mobilizam e encontram meios mais fáceis e eficientes de fomentar essa distribuição rizomática de bens culturais, a despeito da argumentação de que o direito autoral, na forma pela qual vem se desenvolvendo, seria a única medida que garantiria a sobrevivência dos autores na sociedade atual. A partir da prática massiva de compartilhamento, os bens culturais vão sendo progressivamente separados das leis que supostamente os protegem, em prol de sua livre circulação.

Entretanto, para além da troca gratuita, o compartilhamento de arquivos – e a contínua tentativa das indústrias de entretenimento de combatê-lo – influenciou diversas discussões sobre as novas formas de distribuição de arquivos, encaradas como uma liberdade essencial conquistada pelos usuários da rede e em direta contraposição com as formas pelas quais as grandes indústrias do entretenimento vêm se apropriando da proteção dos direitos do autor para atender seus interesses e fomentar sua decorrente lógica de mercantilização cultural, desembocando em um impasse entre a legitimidade das práticas de compartilhamento entre os usuários e o próprio papel da autoria nas sociedades modernas. Agrega-se à discussão as críticas e práticas direcionadas ao direito autoral dentro do Movimento de Software Livre, que por meio da produção colaborativa, demonstrou a viabilidade de se fomentar uma forma alternativa de produção de produtos culturais – no caso os programas de computador –

amparada em uma relativização das leis que os restringem. Tais discussões se desdobraram em práticas políticas relacionadas ao combate às leis de direito autoral vigentes e à lógica valorativa do mercado cultural, a favor da livre troca de informação. Algumas dessas práticas se desenvolveram a partir da inserção de práticas ativistas da desobediência civil nas redes informacionais.

Essa separação entre o produto cultural e suas formas legais de restrição de uso, fomentada em um primeiro momento pelos usuários da rede, sugere que a Internet colocou em cena, além de uma outra dinâmica de distribuição, uma nova forma de negociar os produtos culturais. Ela possibilita que parte da negociação de tais produtos se desenvolva dentro de outra dinâmica que não a direta valoração dos direitos autorais. Os primeiros atores do mercado cultural a se beneficiarem dessa recente negociação dos bens culturais foram as bandas independentes. Pela dificuldade de entrar no mercado tradicional de divulgação de seus trabalhos, elas foram as primeiras a associarem o potencial distributivo das Internet com a capacidade de divulgação de seus trabalhos. As novas bandas exploraram essa aproximação com o público e pautaram seus rendimentos em outras atividades que não exclusivamente a venda de discos, como as apresentações ao vivo.

As bandas independentes foram seguidas por bandas chamadas *mainstream*. Essas exploraram recentemente o potencial de divulgação da Internet para se livrarem de contratos abusivos impostos pelas grandes gravadoras. Bandas mundialmente conhecidas romperam seus contratos com grandes empresas do entretenimento para explorar uma nova forma de negociação de seus produtos, seja vendendo arquivos digitais diretamente para os fãs, seja liberando-os gratuitamente.

O último ator do mercado fonográfico a investir em formas valorativas do compartilhamento de arquivos, ou da música digital, foi as indústrias fonográficas. Ao reconhecer a inviabilidade de se extinguir completamente a distribuição gratuita de produtos digitais, elas elaboraram novas estratégias de inserção nesse mercado. Sua primeira tentativa de se incorporar nesse novo modelo de negócio foi a digitalização e venda de seus produtos na forma de música digital. A venda de música na Internet fez com que as indústrias fonográficas revertissem parte das perdas com a queda na venda de discos ao disponibilizar todo o seu acervo em formato digital na Rede. Tal mercado está ainda em expansão, e seus lucros já representam cerca de 15% de todo o faturamento da indústria fonográfica.

Contudo, estratégias alternativas – e ainda bastante insipientes – de inserção da indústria fonográfica no mercado digital podem marcar novos rumos no embate entre a indústria fonográfica e o compartilhamento ilegal de arquivos. Muito recentemente foram

fechados acordos entre empresas de serviços de Internet e grandes gravadoras para que as primeiras disponibilizassem gratuitamente músicas digitais cedendo às gravadoras boa parte dos ganhos publicitários dos ambientes de troca. Uma nova forma de valorização começa a surgir para as indústrias fonográficas – baseada na não-valorização direta dos direitos autorais. O compartilhamento de arquivos ou a disponibilização gratuita de produtos culturais pode começar a se tornar um meio significativo de valorização das indústrias de entretenimento, que tem pautado seus ganhos também por meio da publicidade ou na produção de shows dos artistas que elas representam. Contudo, as estratégias de inserção não vêm para substituir, pelo menos até o presente momento, as estratégias de combate e a não-valorização direta dos direitos autorais. Tão pouco pressupõe um desinteresse pelas leis restritivas dos produtos culturais. O que estamos sugerindo aqui é que as duas trabalham simultaneamente para que os ambientes controlados de compartilhamento corporativo se tornem hegemônicos, como únicos espaços seguros e legais para a aquisição de produtos culturais, gratuitos ou não.

Fases da presente pesquisa

Pois bem, essa pesquisa, iniciada no ano de 2006 e com apoio da agência de fomento FAPESP desde setembro de 2006, pretendeu lançar uma luz sobre as articulações entre as leis de direito autoral e as formas de distribuição dos produtos culturais, partindo de uma perspectiva histórica sobre a interdependência desses dois processos para então analisar sua hodierna relação na emergência das redes eletrônicas e alguns de seus desdobramentos. O tema, em si, é muito amplo, pois se trata de um processo central nas recentes formas de distribuição e de negociação dos vários produtos culturais em nossa sociedade. Envolve, portanto, uma ampla gama de atores e processos, como artistas, indústrias de entretenimento e seus vários produtos passíveis de digitalização, leis de direito autoral, consumidores dos produtos culturais, programadores das redes livres, movimentos políticos, políticas culturais relacionadas ao acesso aos meios de produção e aos bens culturais, licenças livres e seus desdobramentos etc. Outrossim, fez-se necessário, a partir de uma escolha de abordagem metodológica, operar um recorte limitado nesse universo tão amplo de aspectos. Analisamos os desdobramentos que consideramos ter uma importância explicativa essencial para construirmos o cenário argumentativo que essa pesquisa se propôs a expor. Por consequência, fomos obrigados a excluir, parcial ou totalmente, temas e atores que, embora não fossem menos importantes dentro desse processo mais geral de transformação que nos empreendemos a estudar, não caberiam nessa pesquisa, seja porque ultrapassam nossa temática e interesse

investigativo próprio, seja porque uma abordagem ampla de todos eles se configuraria de maneira impraticável dentro do formado e do tempo disponível para uma dissertação de mestrado.

Portanto, essa pesquisa objetivou enfocar uma análise que relacionasse o direito autoral, as tecnologias em rede e na hodierna distribuição de bens culturais digitalizados. Baseada em um levantamento bibliográfico sobre o direito autoral, a propriedade intelectual e a Internet – além de pesquisas sobre as licenças livres e movimentos de contestação do direito autoral – ela propõe, em um primeiro momento, uma discussão prévia sobre a relação entre a inserção das tecnologias de distribuição cultural e as conseqüentes modificações do direito autoral. Nos primeiros capítulos fizemos, com base na bibliografia citada, uma pequena introdução ao tema do direito autoral, seguida de um histórico da proteção de bens culturais tendo como marco zero uma invenção técnica de reprodução: a imprensa de Gutenberg. Foi a partir da invenção da imprensa de tipos móveis no século XV – a primeira tecnologia de reprodução que se popularizou na Europa – que houve a necessidade de proteger o monopólio de comercialização de produtos culturais, em um primeiro momento, para a então recente indústria editorial. As leis autorais – que cediam o monopólio de exploração da obra aos autores – foram surgir só no século XVIII, na Inglaterra e Estados Unidos como *copyright* e na França como direito do autor. Tais leis permitem ao autor um monopólio temporal de exploração da obra, que abriu um precedente muito importante no que diz respeito ao direito do autor: o domínio público.

Já no capítulo seguinte, empreendemos uma análise do direito autoral no século XX, marcada como a época da reprodutibilidade técnica da obra de arte e pela formação de uma indústria cultural robusta pautada no monopólio de produção e distribuição de novos produtos culturais. A indústria cultural, como novo monopólio técnico dos novos meios de reprodução e distribuição criados no século XIX e XX, toma para si as leis de proteção do autor ao por em contradição o direito de autor e o domínio público – as duas dimensões da lei – em favor de uma maior proteção de seus bens culturais. As leis autorais no século XX sofrem um constante prolongamento do tempo de monopólio, deixando o domínio público cada vez mais distante da produção cultural. A indústria cultural se apropria também da distribuição de tal produção, submetendo os autores à sua lógica de reprodução mercantil por meio do *copyright*, pois monopolizam as formas de exploração dos bens culturais, pautada no modo de produção da reprodutibilidade técnica e da distribuição de tais bens.

Contudo, em fins do século XX, surge e se populariza uma nova tecnologia de reprodução, a Internet, que inaugura novas formas de sociabilidade na vida cotidiana. Com

sua Rede global e sua estrutura aberta, ela favorece uma funcionabilidade de compartilhamento de bens culturais nunca antes vista em nenhuma outra mídia. Pela primeira vez, uma tecnologia de reprodução surge em um formato que pode ser facilmente apropriável para uma parte da população, e que acarreta em uma peculiar disputa com grandes conglomerados midiáticos.

O terceiro capítulo trata de uma breve análise histórica sobre a Internet, em que abordamos os fatos que contribuíram para a formação de uma tecnologia de arquitetura aberta, facilmente apropriável que comporta uma forma de distribuição cultural distinta da até então monopolizada pela indústria cultural. Procuramos, então, reconstruir o ambiente sócio-histórico-cultural que contribuiu para a emergência da Internet e da utilização do ciberespaço tanto como um campo de produção e circulação de informação e conhecimento libertado do suporte físico, quanto como um espaço de financeirização e de valorização empresarial e que, a partir de um tipo específico de apropriação, favoreceu a implementação de camadas reguladas e controlativas aos protocolos originais abertos da Rede. Veremos que a inserção desses códigos de controle vem transformando algumas características do ciberespaço, que vem progressivamente apresentando menos ambientes livres e cada vez mais passíveis de serem regulados por atores do mercado ou do governo. Essa nova perspectiva vai trazer uma outra expectativa em relação às leis de direito autoral – agora capaz de serem utilizadas a favor do controle e da regulação na rede – e em relação à luta a favor de ambientes livres e abertos de compartilhamento de arquivos restritos por tais leis. Portanto, a partir da emergência do ciberespaço e de seus desdobramentos, as leis de direito autoral tiveram que ser revistas e reformuladas frente às novas situações de contrafação dos direitos. Outrossim, analisamos no quarto capítulo dessa pesquisa o teor das transformações nas leis autorais para “abarcas” os desafios que surgiram nas redes digitais.

Já o quinto capítulo traz uma análise do movimento do *software* livre, do *copyleft* e do *Creative Commons*, como grupos que propuseram uma revisão das leis de direito autoral partindo da sociedade civil, sem a necessidade de apelar para as formas tradicionais de transformação institucional e baseados em uma demanda de produção descentralizada de outra ordem, tendo a Rede como sua estrutura organizacional.

Segue ainda, no sexto capítulo, uma análise dos movimentos de resistência à forma mercantil e restritiva do direito autoral vigente, que se utilizam livremente de táticas de desobediência civil presentes na sociedade civil em uma nova configuração da ação direta e visando demonstrar a ilegitimidade das leis que regulam a propriedade autoral, mas em um terreno de disputa essencialmente distinto: as redes informacionais. Para tanto, fizemos uma

apresentação do conceito de desobediência civil partindo das análises de autores da Teoria Política, seguida de uma breve aproximação desse conceito com a ação hackativista nas redes eletrônicas por meio da exposição do modelo idealizado pelo coletivo *Critical Art Ensemble*, primeiro grupo a teorizar sobre a confluência da ação direta nesse novo terreno de disputa, apontada como Desobediência Civil Eletrônica. Por fim, analisamos nesse capítulo o coletivo brasileiro Sabotagem, o *Wu Ming* da Itália e os coletivos suecos *The Pirate Bay* e Partido Pirata. Mesmo sendo muito distintos entre si, tais movimentos se pautam na crítica ao direito autoral e fomentam novas formas de ação política baseadas em uma apropriação específica das tecnologias de cópia e distribuição de produtos culturais.

No último capítulo, discutiremos o movimento difuso e espontâneo dos usuários da Internet – que ao disponibilizarem e copiarem produtos culturais restritos pelo direito autoral, acabam por inaugurar uma nova forma de distribuição cultural – e as decorrentes formas de relações não mercantis na Rede. Analisaremos a constituição de grupos organizados de digitalização e disponibilização de produtos culturais na Internet – influenciados por uma cultura *hacker* de compartilhamento de programas de computador das décadas de 1970/80 – e suas relações com uma forma atualizada da “economia da dádiva”, proposta aqui como um modelo comparativo dessa forma específica de se relacionar com os bens culturais, com os seus consumidores e com a distribuição da produção de produtos digitalizados e que vão além das relações mercantis capitalistas.

Veremos, por conseguinte, que a massificação das relações não-mercantis se popularizaram na Internet através das redes de compartilhamento tipo *peer to peer*, tendo como marco tecnológico inicial o programa *Napster* e o compartilhamento de músicas digitais, o MP3. Por meio da análise de dados secundários, publicados em pesquisas nacionais e internacionais, teremos a oportunidade de verificar a dimensão dessa prática nas redes informacionais, bem como a falta de legitimidade das leis autorais a partir da apropriação parcial das tecnologias de distribuição de cópias dos produtos culturais.

Contudo, a intensificação do compartilhamento de arquivos, em detrimento dos direitos autorais, lançou um alerta às indústrias de entretenimento. Encarando o compartilhamento como uma ameaça à forma tradicional de negociar os produtos culturais, tais indústrias iniciaram um longo processo de combate às formas de distribuição gratuita de seus produtos. Analisamos como essas estratégias de combate surgiram como repressão jurídica às redes de compartilhamento – justamente contra a rede *Napster* – e se estenderam rapidamente contra os usuários da Internet, levando a luta pela defesa dos direitos autorais a um estágio nunca antes alcançado.

Por fim, fizemos uma breve análise das novíssimas estratégias de inserção dos atores da indústria de entretenimento – em especial das indústrias fonográficas – no ambiente digital de distribuição de produtos culturais. A partir da idéia de que as redes eletrônicas inauguraram não só uma nova forma de distribuição de arquivos, mas uma maneira distinta de negociação dos bens culturais, houve a necessidade da revisão do papel desses atores dentro desse outro paradigma de produção e reprodução dos bens culturais. O que teve início com a inserção de artistas independentes situados fora do mercado tradicional de comercialização de bens culturais, se estendeu para os artistas reconhecidos e finalmente às indústrias fonográficas. Uma incipiente forma de inserção dessas indústrias hoje pode indicar, ao nosso ver, uma tentativa de construir outros meios de obtenção de lucros com seus produtos, que não mais unicamente amparados na valorização extraída dos direitos autorais. Entretanto, veremos que essas estratégias de inserção não emergem de forma a substituir as de combate ao compartilhamento ilegal de arquivos, mas sugerem um novo desdobramento tanto na forma pela qual o direito autoral será encarado daqui para frente, quanto na forma pela qual os distintos movimentos de contestação a essas leis e a favor da liberdade de compartilhamento de bens culturais deverão orientar suas ações.

1. Direito autoral e as tecnologias de reprodução

No sistema clássico do direito existe uma divisão tripartida em função de níveis diferentes de relações jurídicas mantidas no convívio social: os direitos pessoais, como os direitos morais ou humanos; os direitos obrigacionais, da pessoa com outras pessoas; e os direitos reais, da pessoa com a coletividade.

No entanto, com o desenvolvimento do direito e do pensamento jurídico, foram incluídos, no século XIX, outras categorias de direito junto àquelas do direito clássico: a dos direitos de personalidade e a dos direitos intelectuais.

Os direitos de personalidade dizem respeito às relações da pessoa com ela mesma, como sua integridade, sua honra, sua imagem, o direito à vida etc. Sua integração com o direito intelectual está em sua constituição como direitos morais do autor e se relaciona como direito de autoria, de paternidade da obra etc.

Já os direitos intelectuais são aqueles que se referem às relações entre pessoas e os bens imateriais que elas criam, ou seja, produtos de seu intelecto, expressos sob formas determinadas e monopolizadas pelo criador. Eles incidem diretamente sobre as criações do gênero humano, tanto sobre as obras estéticas e intelectuais quanto sobre aquelas relacionadas à satisfação material do homem. Dizem respeito às criações estéticas e intelectuais tais como obras de deleite, de beleza, de sensibilização, de aperfeiçoamento intelectual, obras literárias, artísticas e científicas; e as criações que têm um objetivo prático na vida do homem, de uso econômico ou doméstico, criações que têm como fim bens móveis, maquinários, automóveis, remédios e recentemente sementes. No posterior desenvolvimento dessa matéria jurídica, o direito intelectual foi ramificado, de acordo com a distinção acima – entre obras estéticas/intelectuais e obras que resultam em bens econômicos/domésticos – em direito autoral e direito de propriedade industrial.

O direito do autor passou a compreender as relações jurídicas referentes a criação e utilização de obras intelectuais e estéticas presentes na literatura, nas artes e nas ciências e, recentemente, aos processos de criação de *software*. À propriedade industrial foi reservada a regulação de obras de cunho utilitário, consolidadas em bens materiais de uso empresarial por meio das patentes dos processos de criação – também relacionada às ciências, mas que resultem em um produto diretamente material – e por meio das marcas. Destinados em um primeiro momento, a proteger o homem como criador intelectual, os direitos intelectuais realizam uma fusão entre vínculos patrimoniais e morais do autor (BITTAR, 2000).

O pesquisador em direito autoral Newton Silveira, em seu livro *A Propriedade Intelectual e as novas leis autorais* (1998), nos dá uma melhor explicação sobre a divisão subjetiva ou objetiva da propriedade intelectual.

Para ele, as obras restritas pelo direito autoral têm como requisito a originalidade subjetiva, enquanto as propriedades industriais, tais como os desenhos industriais, patentes de processos e invenções, dependem de seu requisito de originalidade objetiva. A originalidade autoral é entendida subjetivamente, em relação ao vínculo pessoal entre o autor e a obra. Já a objetividade da propriedade industrial diz respeito aos critérios de reconhecimento de uma inovação como situação de fato. Segundo o autor:

Assim, em sentido subjetivo, a novidade representa um novo conhecimento para o próprio sujeito, enquanto, em sentido objetivo, representa um novo conhecimento para toda a coletividade. Objetivamente novo é aquilo que ainda não existia; subjetivamente novo é aquilo que era ignorado pelo autor no momento do ato criativo (SILVEIRA, 1998, p.09).

Portanto, as criações técnicas, para serem protegidas pela propriedade industrial, devem ser objetivamente novas, pelo menos em seu processo de criação, colocando o interesse de uso coletivo acima dos interesses pessoais do autor. O que não acontece com o direito autoral, pois a originalidade subjetiva diz respeito somente ao autor e sua obra.

Todavia, o que se restringe é o uso da idéia individual do autor, não necessariamente seu livro ou qualquer materialização dela, pois a mesma não é de natureza material ou, no caso do processo de criação de uma patente, em que dois processos diferentes podem resultar em um mesmo invento – nesse caso, os dois terão proteções individuais. Se, contudo, a idéia se transformar em um bem concreto, ela ainda será protegida pelo direito do autor – sob a tutela do criador ou a quem ele tenha cedido tais direitos. Mesmo assim, o autor sempre vai responder por seus direitos morais. Isso significa que, mesmo se alguém tiver comprado uma obra restrita pelo direito autoral, como um livro ou um disco, não significa que esse alguém adquiriu os direitos sobre tal obra. O conteúdo da obra – as músicas do disco e as idéias do livro – permanece protegido e as formas de modificação, publicação, reprodução, produção de cópia etc. continuam restritas à autorização do autor e sobretudo dos detentores dos meios de reprodução. O que se compra é o direito de usufruir do exemplar ou cópia adquirida de tal obra, de lê-la, de ouvi-la.

Pois bem, com o progresso técnico dos meios de reprodução durante todo o século XX e com o desenvolvimento científico, foram discutidos e elaborados direitos de cunho autoral

atribuídos às pessoas que contribuíram na criação ou na sua fixação e difusão, a saber: artistas, intérpretes, tradutores, executantes, produtores etc: os chamados **direitos conexos**. São todos dependentes do direito do autor, mas também estão protegidos. Então, por exemplo, uma música é protegida pelo direito autoral do compositor, do letrista, dos músicos que executaram a música para a fixação do fonograma, do produtor, do editor etc.

Como visa proteger o criador e as obras do seu intelecto, o direito do autor se caracteriza como um ramo do direito privado, embora seja influenciado por normas públicas para obtenção de suas finalidades. Parte dos direitos relacionados com o direito autoral nascem no próprio ato criativo, como os direitos de paternidade, de nomeação e integridade da obra. Outros estão relacionados à comunicação da obra, distribuídos em processos de representação e de reprodução.

Para Carlos Alberto Bittar, em seu livro *Direitos de Autor* (2000), o direito autoral é um tipo de direito *sui generis*, que não se insere perfeitamente dentro dos direitos de propriedade ou de personalidade, constituindo uma nova modalidade de direitos privados.

São direitos de cunho intelectual, que realizam a defesa dos vínculos, tanto pessoais, quanto patrimoniais, do autor com sua obra, de índole especial, própria, ou *sui generis*, a justificar a regência específica que recebem nos ordenamentos jurídicos do mundo atual (BITTAR, 2000, p. 11).

Segundo ele, o direito autoral apresenta certas particularidades e heterogeneidades que o distingue dos demais direitos privados. São estas: a dualidade dos aspectos de sua proteção como direito de personalidade e patrimonial, que só se separam para efeito explicativo e não em sua prática jurídica; a impossibilidade de transferência plena do direito de autor a terceiros, pois os direitos de personalidade são inalienáveis, embora isso seja questionável, pois nem sempre o autor está em condição de defender sua paternidade; a limitação temporária dos direitos patrimoniais prevista pela lei; o monopólio de exploração econômica da obra exclusivo ao autor e pelo tempo estabelecido; a independência jurídica de cada processo autônomo de reprodução da obra, correspondendo cada qual a um direito patrimonial; o limite de tempo dos negócios celebrados para a utilização comercial da obra, com relações contratuais entre o autor e a indústria de reprodução; e a interpretação rigorosa das convenções firmadas pelo autor (BITTAR, 2000).

O direito autoral é, portanto o nome dado ao direito que o autor, o criador, o tradutor, o pesquisador ou o artista têm de controlar o uso que se faz de sua obra. Pode-se conceituá-lo brevemente como o ramo do direito privado, destinado a regulamentar as relações jurídicas

provenientes da criação e da utilização de obras literárias, artísticas ou científicas. São hoje protegidas no Brasil, segundo Art. 7º da Lei nº 9610, lei de direito autoral vigente, obras intelectuais e de “criações do espírito”, fixadas em qualquer suporte inventado ou ainda a ser inventado e que são consideradas, em um primeiro momento, como um tipo específico de bens móveis.

A imprensa e a tradição escrita

Segundo autoristas como Carlos Alberto Bittar (2000) ou Newton Silveira (1998), o direito relacionado à proteção do autor e de sua obra tem, como ponto de referência, um marco técnico: a invenção da imprensa por Johann Gutenberg por volta de 1445, em Mainz – Alemanha. Na antiguidade, a distribuição de bens culturais baseava-se na comercialização de papiros e livros manuscritos. Nessa época não existia proteção do autor ou da obra e a compra e venda desses bens era protegida por regras gerais comuns à propriedade móvel. Os livros e manuscritos eram copiados e reproduzidos livremente, a menos que fossem criptografados de alguma forma.

Para Newton Silveira, a invenção da imprensa de Gutenberg, o desenvolvimento de meios de reprodução e difusão de idéias e os primórdios da revolução industrial, que implica a passagem da produção artesanal para a produção industrial, revelou a urgência do reconhecimento de que a obra criada independe de seu suporte material – que agora poderia ser multiplicada identicamente por meio da imprensa.

Embora a imprensa não tenha sido, na história das técnicas de reprodução da obra de arte, a primeira tecnologia de cópia existente, foi ela a primeira a separar o corpo mecânico da obra – seu suporte em papel impresso – de seu corpo místico, ou o produto imaterial do autor ali impresso. Houve, a partir daí, uma mudança qualitativa sobre a obra escrita, pois a obra como **valor de culto**, que leva em conta sua unicidade e sua durabilidade, contrapôs-se a um valor de exposição, que tem como característica sua acessibilidade. A **aura**, a autenticidade da obra escrita e conseqüentemente de seu autor, começaram a ser relativizadas (BENJAMIN, 2005).

Walter Benjamin analisa, em *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov* (1994), as transformações da literatura decorrentes do advento da invenção da imprensa e do romance como obra de arte. Nesse ensaio, Benjamin faz uma reconfiguração da narrativa literária na modernidade, vendo-a como um momento histórico-cultural quando a

individualidade é posta na ordem do dia ao mesmo tempo em que sua expressão está limitada ao consumo para as “massas”.

Ele discute a transformação da comunicação em relação com as mudanças produtivas da sociedade moderna, pondo em questão a extinção da arte da narrativa como consequência do surgimento de novas formas de comunicação, como por exemplo, a escrita nos romances burgueses e, no capitalismo mais voraz, a informação, na qual a leitura é passiva e individual, passando a ser a linguagem da modernidade, isto é, linguagem ágil, fragmentada e de curta duração.

Nas formas modernas de comunicação, a interpretação e a troca de experiências perdem o sentido. Isso porque a narrativa, segundo argumentação do autor, estava profundamente ligada ao relato oral e às trocas de experiências de maneira coletiva, em que eram trocados conselhos entre os emissores e os ouvintes, tornando-os mais próximos e fazendo com que a tradição pudesse exercer uma função de organizar a memória social, transmitindo experiências de geração para geração e abrindo a possibilidade de interpretar a história e acrescentar algo a ela. A arte narrativa é vista por Benjamin como um espaço para a livre manifestação da subjetividade. O ato de narrar é doador de formas à memória social.

É a experiência de que a arte de narrar está em vias de extinção. São cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente. Quando se pede num grupo que alguém narre alguma coisa, o embaraço se generaliza. É como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências. Uma das causas desse fenômeno é óbvia: as ações da experiência estão em baixa, e tudo indica que continuarão caindo até que seu valor desapareça de todo (BENJAMIN, 1994, p. 197-198).

Para Benjamin, o declínio da narração é a consequência de um processo de esvaziamento das **experiências compartilháveis tradicionais**, que têm no progressivo avanço do romance e da disseminação de informações seu ponto mais alto. Compartilhar experiências era o princípio da arte narrativa. Para Benjamin, o narrador é sempre um homem que dá conselhos. Seja em um ensinamento moral ou uma sugestão prática, a arte de dar conselhos está relacionada à **sabedoria**, tecida na vida prática da existência humana. Segundo o autor, “a arte de narrar está definindo porque a sabedoria – o lado épico da verdade – está em extinção” (BENJAMIN, 1994, p. 200-201).

A troca de experiência está ainda relacionada a uma outra propriedade da narração: seu caráter comum, compartilhado e de criação colaborativa. Embora as experiências do autor

da narração tenham sua importância no ato de contar histórias, ela é sempre um extrato da vida coletiva. Sua transmissão se dá de boca a boca, a experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram os narradores. Quem ouve as experiências dos narradores irá utilizá-las quando for narrar suas próprias experiências, pois o conhecimento do narrador é incorporado ao conhecimento dos ouvintes.

Mas, longe de ser um fenômeno novo, o esmaecimento das formas tradicionais de compartilhamento de experiências é análogo ao processo da evolução das forças produtivas. Justamente, o primeiro indício da transformação literária estudada por Benjamin é o surgimento do romance moderno, que só foi possível no contexto da invenção da imprensa. Embora o romance tenha seus primórdios na Antiguidade, só com o avanço das forças produtivas do início do período moderno é que ele encontrou os elementos favoráveis ao seu desenvolvimento pleno.

Para Benjamin, portanto, é o surgimento do romance como a expressão literária de uma burguesia ascendente que marca o declínio da narração. O romance é, para o autor, uma literatura distinta que não está vinculado à tradição oral e nem a transforma, mas antes a aniquila. Enquanto o narrador relaciona sua experiência vivida com a de outros, estabelecendo uma afinidade com a coletividade, o romancista é um indivíduo isolado que não tem mais uma ligação com a exterioridade e com a vida coletiva. Ele perdeu sua capacidade de dar conselhos e de compartilhar a sabedoria.

Por outro lado, o romance e as técnicas de reprodução desenvolveram, no alto capitalismo, uma nova forma de comunicação completamente estranha à forma épica. Essa forma nova é a informação que, além de dar o último golpe na forma épica literária, ameaça agora o próprio romance (BENJAMIN, 1994).

A informação aniquilou a narrativa no que ela continha de mais importante para a vida prática: **o saber compartilhado**. Na narração o saber podia vir de longe, de outras terras ou de outros tempos e sua influência e importância não necessitavam de nenhuma verificação imediata. Era a autoridade do narrador que conferia a validade das experiências. A notícia da imprensa, por sua vez, deve ser exata, plausível e de verificação imediata, ela precisa ser compreensível ‘em si e para si’. “(...) Nisso ela é incompatível com o espírito da narrativa. Se a arte da narrativa é hoje rara, a difusão da informação é decisivamente responsável por esse declínio” (BENJAMIN, 1994, p. 202).

Pois bem, se a invenção da imprensa de tipos móveis foi um elemento chave para essa transformação na literatura e nas formas de transmissão de um tipo de conhecimento, é porque ela marca o início de uma lenta transição de uma cultura oral para a cultura escrita.

Essa transformação não seria diferente no domínio da autoria e dos direitos do autor. Se a imprensa representa a primeira tecnologia de reprodução massiva de obras de arte na Europa (no caso, obras literárias), seus domínios de influência determinaram ainda duas instâncias importantes para a criação dos direitos relacionados à proteção dos trabalhos intelectuais, a saber: a noção de autoria e a criação de um mercado literário.

Teoria social, história e os rudimentos do direito autoral.

O historiador Peter Burke, no capítulo *A Comercialização do Conhecimento* de seu livro *Uma História Social do Conhecimento* (2003), disserta justamente sobre esses campos, ao situar a dita “novidade” da mercantilização do conhecimento por meio da informação em uma perspectiva histórica de mudanças mais graduais e de longo prazo.

Para ele, uma das razões para se afirmar que vivemos em uma sociedade da informação é a considerável contribuição para as economias mais desenvolvidas favorecidas pela produção e a venda de informação, isto é, os aspectos mercantis do conhecimento.

Contudo, esses aspectos mercadológicos são situados, dentro de uma perspectiva histórica ampla, para além da criação das leis de direito intelectual. Para ele, “nesse contexto, é importante, mas insuficiente invocar o *Copyright Act* de 1709, é necessário um olhar mais amplo e profundo sobre o passado” (BURKE, 2003, p.137).

O marco inicial de seu recorte temporal é a invenção da prensa tipográfica. No século XVII, os escritores e impressores disputavam entre si a propriedade do texto. Essas disputas, para Burke, estão relacionadas com o “individualismo”, a emulação e a autoconsciência do Renascimento. Estão relacionadas também ao surgimento das idéias de gênio e de originalidade, com a decadência da noção de autoridade e o nascimento do autor.

Aqui, Burke identifica, como Michel Foucault em *O que é o Autor?* (1992), que a idéia de autoria e a autoridade do autor não sofreram um desenvolvimento linear até os dias de hoje. Segundo Foucault, alguns discursos no interior de uma cultura são providos de uma *função-autor*³, outros não, e tal função nunca se deu de forma homogênea sobre todos os discursos e em todas as formas de civilização. A função-autor aparece e desaparece na historiografia, e sua importância dentro do sistema de interpretação dos discursos ganha e perde destaque, de acordo com o período histórico.

³ Para Foucault, o nome do autor tem uma função classificatória dentro dos discursos, que manifestam o modo de ser, a circulação e a apropriação dos textos e dos discursos dentro de uma sociedade. A função-autor está ligada a certos sistemas jurídicos institucionais que determinam o universo dos discursos.

Burke reconhece, porém, que o surgimento da idéia de autor como concebemos hoje – uma noção individualista do autor como criador original e autêntico de uma obra, cujo nome próprio não pode ser desvinculado dela – foi reivindicada a partir da fixação e difusão dos textos possibilitados pela imprensa. Veremos logo a seguir que a idéia de autoria moderna foi especulada inicialmente em um momento histórico específico, entre 1709 e 1774, em uma luta jurídica envolvendo a propriedade literária.

Para Peter Burke, houve na Idade Média uma visão “coletivista” do texto – visto como propriedade comum porque deriva de uma tradição comum. A partir dessa idéia, houve o que Burke chamou de “tradição das cópias”: os escribas sentiam-se livres para alterar manuscritos que copiavam, ou estudiosos escreviam novas obras sobre obras já escritas, incorporando-as em seus escritos (BURKE, 2003).

No entanto, Burke adverte que a idéia de “propriedade comum” nessa época era muito contraditória, pois o conhecimento era comum a um certo grupo social, os letrados, e não comum a todos. A idéia do texto coletivista está relacionada com uma cultura “*pré-copyright*”. Culturas predominantemente orais não acolheriam as noções de direitos autorais modernas. E mesmo a cultura escrita teria que esperar: seria necessário atingir determinadas condições de mercado cultural e de desenvolvimento das tecnologias de reprodução para que os usos comerciais se tornassem financeiramente viáveis.

Segundo Wilson Martins, em seu livro *A palavra escrita: história do livro, da imprensa e da biblioteca* (2001) – que versa sobre a história do livro e da propriedade literária –, com a invenção e o desenvolvimento da imprensa, os problemas econômicos relacionados a mercantilização do livro se apresentam pela primeira vez de forma aguda. Com a difusão em massa do material escrito, criaram-se centros comerciais de livros e uma nova indústria: a indústria editorial.

Burke analisa três centros de comercialização editorial: Veneza no século XVI, Amsterdã no século XVII e Londres no século XVIII. Veneza, durante o século XVI, manteve a sua posição como principal centro editorial da Europa, com aproximadamente 500 casas de impressão. Essa centralidade editorial trouxe para Veneza um grande número de homens letrados, pois o mercado permitia-lhes ganhar a vida sem patrocinadores.

Já no século XVII, a República Holandesa substituiu Veneza como o principal centro e mercado da informação da Europa. As exportações de livros e revistas fizeram crescer o número de editores na cidade e a circulação de compradores e autores. Segundo Burke, os impressores de Amsterdã especializaram-se em imprimir em diferentes línguas. “Imprimiam não só em holandês, latim, francês, inglês e alemão, mas também em russo, iídiche, armênio e

georgiano” (BURKE, 2003, p. 148). Os editores holandeses exportavam livros em inglês para a Inglaterra mais barato do que o produto doméstico. Isso porque o mercado londrino de edição era bastante incipiente até meados do século XVII. Só no final desse século é que a Inglaterra ia se firmar como centro editorial europeu.

O autor afirma que a criação de um mercado cultural está associada ainda a dois outros fatores importantes: a progressiva ampliação da cultura dos letrados e o aumento populacional das grandes cidades. Sobre o primeiro fator, Burke dá uma importância à cultura protestante de incentivo à alfabetização. Segundo ele, na Europa dos séculos XVII e XVIII ocorreu uma intensificação na alfabetização empreendida pela igreja protestante, tanto nas cidades quanto no campo. A leitura, porém, era uma prática ainda rara para a maioria da população – principalmente os não-protestantes. Isso significa que, para Burke, o processo de desenvolvimento de uma cultura escrita, em detrimento de uma cultura oral, não se deu de forma rápida e nem homogênea.

A dispersão da tecnologia de imprensa pela Europa, esta sim, deu-se de forma bem rápida. Em seu livro intitulado *Uma História Social da Mídia* (2004), escrito em colaboração com o historiador inglês Asa Briggs, Burke afirma que a dispersão da imprensa de Gutenberg, da Alemanha para várias partes da Europa, se deu na diáspora dos impressores germânicos.

Por volta de 1500, haviam sido instaladas máquinas de impressão em mais de 250 lugares na Europa – entre eles 80 máquinas na Itália, 52 na Alemanha e 43 na França. As prensas chegaram na Basiléia em 1469, em Louvain, Valência, Cracóvia e Budapeste em 1473, Westminster em 1476 e em Praga em 1477.

O aumento da quantidade de impressores de livros e de exemplares deram-se de forma muito rápida – o que poderia ser identificado pela grande oferta de livros a serem impressos e pela demanda de máquinas que poderiam reproduzi-los. Conforme os autores, até o ano de 1500, foram impressos na Europa mais de 27 mil livros.

As formas primitivas do direito autoral na Inglaterra.

Do final da Idade Média em diante, houve uma mais acentuada ênfase na exploração do conhecimento como mercadoria e na maior necessidade de proteção do conhecimento como propriedade intelectual. A emergência das tecnologias de impressão, principalmente na Europa, colaborou para o fomento de um novo mercado – o mercado de livros – que demandava de formas de regulação que estabelecessem quem teria o direito produzir cópias exclusivas dos livros. O desenvolvimento primitivo das medidas regulatórias do mercado de

livros – principalmente na Inglaterra, que apontou os caminhos legais que posteriormente seriam aceitos no mundo ocidental como modelo jurídico para a proteção das obras artísticas – serviu como base para a criação de um estatuto legal de direito autoral, que só foi surgir no início do século XVIII. Antes disso, os direitos de cópia eram fragmentados, baseados em sistemas de direitos diferentes do que conhecemos hoje. Esse processo foi estudado por Lyman Ray Patterson em seu livro *Copyright in Historical Perspective*.

Para o autor, foi especificamente o desenvolvimento de duas formas distintas de regulação de cópias – o direito de cópia fundado nas práticas de uma companhia de livreiros londrinos, a *Stationer's Company*, e as cartas de privilégio de patentes de impressão – que propiciou uma base de práticas para a posterior elaboração de uma lei estatutária de direito autoral.

Patterson identifica o ano de 1577 como marco histórico de seu trabalho – data em que membros do mercado inglês de livros receberam o privilégio real de corporação e fundaram a *Company of Stationers of London*, e o decorrente período de 115 anos de duração dos privilégios de impressão dessa companhia foram um prelúdio para a formação do direito autoral.

O privilégio de corporação recebido pelos membros do mercado livreiro da Inglaterra cedeu poderes à companhia, que foram usados, em sua prática no mercado de livros, na formulação de seu próprio conceito de direitos de cópia, chamado pelo autor de *Stationer's Copyright*.

Tal direito de cópia funcionava de acordo com os interesses da companhia. Ele foi criado para ser perpétuo e os detentores tinham o direito de publicar os trabalhos protegidos, bem como ceder, vender ou transmitir, mesmo como herança, mas sempre de acordo com as regulações da companhia. A intenção do *Stationer's Copyright* era organizar o mercado de livros e todos os tipos de atores que participavam dela, tais como os encadernadores, os impressores e os vendedores de livros. Todos menos os autores, que não tinham como se beneficiar diretamente desse direito de cópia, pois não eram considerados membros da companhia.

Para Patterson, a legitimidade do *Stationer's Copyright* residia no poder da companhia de controlar as cópias e publicações. A política de censura na Inglaterra fez com que a transferência de poderes para a *Stationer's Company* fosse muito conveniente para os governantes ingleses, pois a companhia funcionava como uma polícia de censura do material impresso.

Siva Vaidhyathan, em seu livro *Copyrights & Copywrongs, the The Rise of Intellectual Property and How It Threatens Creativity* (2001), também faz uma análise do caráter censor das cartas de privilégio. Para tanto, ele discute a mesma carta de privilégio de corporação cedida em 1557 à *Stationer's Company* pela Rainha Maria Tudor. Com essa carta, só membros dessa companhia poderiam editar livros legalmente na Inglaterra e todos os livros deveriam passar pela aprovação da guilda de livreiros. Quem era encarregado de controlar e confiscar os livros não autorizados era a própria companhia. Nesse acordo, a companhia conquistava um monopólio muito rentável de vendas de material impresso na Inglaterra em detrimento da liberdade de imprensa (que, aliás, era um termo que nem existia na época).

Patterson diz que a concessão de privilégios para a *Stationer's company* estava diretamente ligada à vontade do governo inglês em manter sua política de censura. As leis de censura chamadas de *Star Chambers Decrees* e decretadas em 1566, 1586 e 1637 e o *Licensing Act* de 1641 e de 1662 sustentaram, segundo o autor, o *Stationer's Copyright* e se tornaram a principal base legal do monopólio da companhia. Além das leis de censura, não existia nenhuma outra lei que previa a aprovação e o uso do direito de cópia da companhia de livreiros. Segundo o autor, o *Stationer's Copyright* não foi criado premeditadamente por causa da censura, nem a falta da censura previniria sua criação, mas ela auxiliou pessoas privadas a desenvolverem um direito de cópia de acordo com seus interesses, sem a interferência direta das cortes e com pouca interferência do governo. Por outro lado, a formação de um monopólio de impressão e venda de livros definitivamente auxiliou a tarefa de censura. Em 1557, data em que a *Stationer's Company* se tornou oficialmente uma corporação, a Inglaterra estava com problemas para controlar as publicações, principalmente anti-clericais. A carta cedida pelo poder real estava associada em parte a uma estratégia de controle do material escrito.

Contudo, Patterson argumenta que o fato mais notável sobre o *copyright* primitivo da *Stationer's company* não o de ele foi criado inteiramente pelos próprios agentes do mercado de livros, mas sim o período de 115 anos aos quais eles teriam tal direito de controle. Ele foi tão significativo que, quando o direito autoral se estabilizou como um conceito formal legal determinado por um estatuto, os projetistas desse estatuto utilizaram o *copyright* da *Stationer's Company* como modelo.

Já as patentes de publicação, outra base na formação da lei de direito autoral inglesa, era o direito de publicar um trabalho garantido pelo soberano no exercício de seu poder real. Essa prática durou até o fim do século XVII, mas nos primeiros anos, as patentes de publicação eram mais desejáveis do que o direito de cópia da *Stationer's Company*, por

cobrirem os trabalhos mais rentáveis do mercado – como os livros legais, cartilhas, bíblias, livros de oração, almanaques – e por oferecerem maior proteção. Em caso de conflito de proteção entre os dois direitos de cópia, as patentes sempre prevaleciam. Essa prioridade era resultado do fato de que as patentes de publicação eram direitos de cópia governamentais, enquanto o *Stationer's Copyright* eram direitos de cópia privados.

Outra diferença entre os dois era que enquanto os direitos de cópia da *Stationers Company* eram cedidos apenas para livreiros membros da companhia e eram considerados perpétuos, as patentes de impressão não se limitavam aos membros da *Stationer's Company*, embora fossem eles quem geralmente as recebiam. Estas também eram limitadas por um prazo determinado, geralmente entre 7 a 10 anos e se dividiam em gerais – que possibilitava imprimir uma certa classe de trabalhos – e particulares, que limitavam a impressão de trabalhos específicos.

O direito autoral inglês e a regulação da indústria editorial.

O direito de cópia da *Stationer's Company* e as leis de licenças que as seguiram foram declaradamente práticas que privilegiavam os publicadores. Eles regulavam o material impresso e ainda não tinham dimensão sobre quem possuía a propriedade da obra, pois eram as práticas que determinavam quem tinha o direito de imprimir as obras e não quem tinha posse absoluta delas. Embora os autores tivessem um *status* no processo de comercialização e produção de livros, eles não eram mencionados como parte do cálculo legal. Isso só se alterou em 1709, quando os próprios impressores apelaram para os interesses dos autores para renovarem seus monopólios de proteção. Para assegurar o que viria a ser conhecido como “Estatuto da rainha Anna” (*Statute of Anne*), impressores argumentaram que os interesses dos autores e do público estavam sendo feridos pela falta de uma estabilidade nos preços do mercado de livros baseada na livre concorrência.

O *Statute of Anne*, aprovado em 1709 pelo Parlamento, constitui um duro golpe contra a *Stationer's Company*. A lei, cujo subtítulo era “Um Decreto para o Fomento da Instrução, ao conferir o direito à Cópia de Livros Impressos aos Autores ou compradores dessas cópias, durante os períodos aí mencionados”, tentava compatibilizar as idéias filosóficas do Iluminismo com os interesses econômicos de um capitalismo nascente pela criação de um mercado do conhecimento assente na concorrência.

Para Lyman Ray Patterson, o Estatuto de Anna “era um estatuto de regulação de mercado decretado para trazer ordem para o caos criado no mercado de livros no declínio

final em 1694 de seu predecessor, o *Licensing Act* de 1662, e para evitar a continuação do monopólio dos livreiros⁴ (PATTERSON, 1964, p.143).

O fim do *Licensing Act* em 1694 – um estatuto que regulava a impressão na Inglaterra e que entrou em declínio por ser acusado de estar obstruindo o mercado livreiro – afetou principalmente um pequeno grupo de livreiros de Londres, que controlavam quase todos os direitos de cópia de valor. O domínio desse grupo no mercado livreiro estava sendo ameaçado por concorrentes do interior do Reino Unido, principalmente da Irlanda e da Escócia, que não eram limitados pelo *Copyright* da *Stationer's Company*. Destarte, esse grupo começou a pedir ao parlamento que aprovassem uma nova lei para regular o mercado.

Segundo Mark Rose, em seu artigo intitulado *The Author as Proprietor: Donaldson v. Becket and the Genealogy of Modern Authorship* (1988), esse novo estatuto foi quase todo baseado nas práticas da *Stationer's Company*. Mas enquanto nas regulações do grupo de livreiros os direitos de cópia eram eternos, no Estatuto de Anna o monopólio era limitado por 14 anos, renováveis por mais 14 se o autor ainda estivesse vivo. Para os livros já publicados antes do estatuto, o tempo era de 21 anos. Na perspectiva de Patterson, a construção jurídica do Estatuto de Anna alterou também a premissa na qual se baseava o direito de cópia dos livreiros, que determinava que o direito de cópias dos livros eram basicamente os direitos dos editores, publicadores e vendedores de livros, enquanto o direito autoral estatutário transfere tais direitos para o autor.

Contudo, embora o autor fosse mencionado como beneficiário no estatuto, a lei tratava de uma nova regulação das práticas dos editores, impressores e vendedores de livros. A codificação da autoria aparece aqui como mero meio de regulação industrial, pois um manuscrito não tinha valor algum no mercado se o autor não cedesse seus direitos para um editor. Nas formas primitivas do direito autoral – como os direitos de cópia da *Stationer's Company* – já havia o reconhecimento da autoria, mas não havia a idéia de que aos autores pertenciam os trabalhos artísticos. Os livreiros da companhia tinham que pedir permissão aos autores para publicarem os trabalhos, mas a partir dessa permissão, o autor se extinguiu do cálculo legal e o direito da obra pertencia a quem tivesse adquirido a permissão de publicá-la. Já no Estatuto de Anna, o autor aparece pela primeira vez como possuidor de direitos sobre sua obra, mas em um primeiro momento o estatuto foi elaborado principalmente para regular

⁴ It was a trade-regulation statute enacted to bring order to the chaos created in the book trade by the final pales in 1694 of its predecessor, the *Licensing Act* of 1662, and to prevent a continuation of the bookseller's monopoly.

os editores, buscando um caminho para balancear os interesses da indústria de impressão e a preocupação de que os monopólios estavam se tornando muito poderosos na Inglaterra.

A ênfase no autor no Estatuto de Anna sugere que o direito autoral estatutário, como direito cedido ao autor, era mais uma questão de forma do que de substância. Os monopólios aos quais o estatuto almejava já estavam estabilizados há muito tempo para que fossem atacados sem a mudança de algum princípio. O princípio mais lógico e natural a ser mudado era o do autor. Embora o autor nunca tenha possuído o direito de cópia, seus interesses sempre foram promovidos pelos livreiros como meio para seus fins. Seus argumentos eram, essencialmente, que sem ordem no mercado promovido pelos direitos de cópia, os editores nunca poderiam publicar livros, e conseqüentemente não poderiam pagar os autores pelos seus manuscritos. O Estatuto de Anna colocou esses argumentos para funcionar, e o autor foi usado primeiramente como uma arma contra o monopólio⁵ (PATTERSON, 1968, p. 147).

Segundo Patterson, a situação do autor como proprietário do trabalho artístico só foi realmente solucionada depois de uma batalha judicial ocorrida após a aprovação do Estatuto de Anna, em torno da propriedade literária, que só teve fim em 1774. O fato principal que colocou a propriedade literária nas mãos do autor foi o caso *Donaldson vs. Becket* que findou em 22 de fevereiro de 1774 na Câmara dos Lordes em Londres. Para Lyman Ray Patterson, os fatos ocorridos entre 1710 e 1774 em torno do direito autoral foram definitivos para a constituição do direito autoral como conhecemos hoje. A definição da lei a partir de sua construção nas Cortes inglesas durante esse período possibilitou mudanças fundamentais no estatuto legal de 1709. Já para Mark Rose, o debate em torno da propriedade literária durante o processo judicial não só inseriu definitivamente o autor como proprietário do trabalho artístico, mas foi o marco definitivo para a fundação da idéia moderna de autoria.

A batalha jurídica do século XVIII e o delineamento da autoria moderna

Mark Rose afirma que a principal característica da concepção moderna de autoria é que ele é proprietário de um tipo peculiar de mercadoria: a obra artística, e o aparato

⁵ *Emphasis on the author in the Statute of Anne implying that the statutory copyright was an author's copyright was more a matter of form than of substance. The monopolies at which the statute was aimed were too long established to be attacked without some basis for change. The most logical and natural basis for the changes was the author. Although the author had never held copyright, his interest was always promoted by the stationers as a means to their end. Their arguments had been, essentially, that without order in the trade provided by copyright, publishers would not publish books, and therefore would not pay authors for their manuscripts. The draftsmen of the Statute of Anne put these arguments to use, and the author was used primarily as a weapon against monopoly.*

institucional que produz e afirma sua identidade é o direito autoral. Para que o conceito moderno de autor proprietário pudesse surgir, três condições tiveram que ser fomentadas: a emergência de um mercado massivo de livros, a valorização de conceitos como *genialidade* e *originalidade* e o desenvolvimento do discurso lockeano da origem da propriedade baseada nas ações individuais⁶. O fortalecimento desses fatores, segundo o autor, só ocorreu durante a batalha judicial e comercial acerca da propriedade literária no século XVIII.

Tal debate teve início na década de 1730, quando as obras com proteção de 21 anos previstos no Estatuto de Anna começaram a expirar, o que motivou outros livreiros ingleses, principalmente os que não estavam na capital, a reimprimirem obras que agora estavam em domínio público. Embora os principais detentores de direitos autorais da Inglaterra – principalmente livreiros londrinos – tenham pressionado o Parlamento para que ele estendesse o tempo de monopólio, as ações não resultaram em nenhum sucesso.

A partir das negativas do Parlamento, os livreiros mudaram de estratégia legal, movendo suas ações para as cortes e tentando resolver casos particulares julgados como pirataria, para depois tentar estabelecer, no âmbito do direito autoral, o princípio de *Common Law*⁷ e, desta forma, continuar a manter seus privilégios apesar das especificações do Estatuto de Anna.

Contudo, a estratégia dos livreiros não se baseava em provar diretamente seu direito em relação à propriedade literária. Assim como o autor foi uma arma do Parlamento para tentar atenuar o monopólio do mercado de livros, a autoria também foi utilizada nas argumentações em favor dos livreiros. Segundo Mark Rose, quando os direitos autorais começaram a expirar, os livreiros de Londres adaptaram o discurso lockeano da propriedade individualizada para a propriedade literária, defendendo que o autor possuía propriedade

⁶ Muito resumidamente, o discurso lockeano sobre a propriedade argumenta primeiramente que a propriedade não é fruto da ordem social, mas é baseada no direito natural. Através do trabalho individual o homem pode transformar os bens naturais em sua propriedade. É através do seu próprio trabalho – propriedade absoluta do homem, cedida por Deus no estado de natureza – que indivíduos podem tirar os objetos comuns do mundo externo e transformá-los em seu próprio benefício como sua propriedade. Segundo Locke:

Ainda que a terra e todas as criaturas inferiores pertençam em comum a todos os homens, cada um guarda a propriedade em sua própria pessoa; sobre esta ninguém tem qualquer direito exceto ela. Podemos dizer que o trabalho de seu corpo e a obra produzida por suas mãos são propriedades sua. Sempre que ele tira um objeto do estado em que a natureza o colocou e deixou, mistura nisso o seu trabalho e a isso acrescenta algo que lhe pertence, por isso o tornando sua propriedade. Ao remover esse objeto do estado comum em que a natureza o colocou, através do seu trabalho adiciona-lhe algo que exclui o direito comum dos outros homens (LOCKE, 2001, p. 98).

⁷ A *Common Law* é, em poucas palavras, um sistema jurídico anglo-saxão peculiar – mas também adotado em outros países, principalmente ex-colônias inglesas – no qual o direito é criado nos tribunais e cortes mediante as decisões dos juízes, não necessariamente por atos legislativos ou executivos. É o direito de jurisprudência, onde as decisões tomadas pelos juízes ganham caráter de lei e influencia decisões futuras.

natural, absoluta e perpétua sobre sua criação, e quando ele aceitava ceder tais propriedades aos editores, elas continuavam a serem perpétuas, como qualquer outra propriedade. Destarte, quando os livreiros de Londres entraram na batalha legal a favor de seus títulos literários e contra quem eles acusavam de ser piratas, não o fizeram baseados em suas próprias reivindicações, mas em relação aos direitos de *Common Law* dos autores, embora todas as partes constituintes dos processos fossem livreiros.

O caso que finalmente daria fim na disputa legal em relação à propriedade literária no século XVIII foi o processo judicial *Donaldson vs Becket*. Ele surgiu quando o escocês Alexander Donaldson – um editor e vendedor de livros que tinha como estratégia de negócio reimprimir edições a baixo custo de obras cujos direitos autorais tivessem expirado – baseando-se nos prazos estabelecidos pelo Estatuto da Anna, reimprimiu um livro de poemas de James Thompson intitulado *The Season*, que foi reclamado por Thomas Becket e um grupo de livreiros londrinos, alegando que eles possuíam os direitos autorais da obra. Becket processou Donaldson acusando-o de promover pirataria literária. O assunto chegou à Câmara dos Lordes em 4 de fevereiro de 1774, por meio de uma apelação de Donaldson, e foi discutido por cerca de três semanas. Em 22 de fevereiro, os nobres votaram a favor de Donaldson, mas além da questão da publicação dos poemas, o que estava em jogo era a decisão definitiva a respeito da propriedade literária, e se ela deveria estar amparada no Estatuto de Anna, limitando pelo tempo determinado o monopólio de exploração comercial da obra, ou baseada na *Common Law*, se tornando absoluta e perpétua.

Problemas com a publicação do *The Season* já haviam passado por um crivo jurídico. Os direitos do livro de James Thompson foram comprados em 1729 por um livreiro chamado Andrew Millar baseado no Estatuto de Anna. Após o término do período de exploração, o livro foi reimpresso por outro livreiro, Robert Taylor, que competia em vendas com a impressão de Millar. Foi quando Millar entrou com um processo contra Taylor, acusando-o de pirataria e recorrendo à *Common Law*, argumentando que os precedentes acumulados nas leis de jurisprudência deviam prevalecer sobre o estatuto legal de direito autoral.

Os juizes da corte deram ganho de causa a Andrew Miller, alegando que a *Common Law* devia prevalecer sobre o Estatuto de Anna, e a *Common Law* determinava que o direito autoral era um direito natural, portanto, seu monopólio, assim que cedido do autor para o livreiro, continuava a ser perpétuo.

Pouco tempo depois da decisão a favor de Millar, ele faleceu. Suas propriedades literárias foram vendidas para um grupo de livreiros no qual se incluía Thomas Becket. Foi aí que apareceu Alexander Donaldson, que lançou a edição não autorizada do livro de

Thompson. Becket obteve um mandato judicial contra Donaldson que, enfim, apresentou uma apelação contra tal mandato na Câmara dos Lordes.

A Câmara dos Lordes impôs a decisão definitiva sobre a questão literária. Ao dar ganho de causa a Donaldson, estabeleceu que os precedentes acumulados na *Common Law* sobre o assunto haviam se esgotado na promulgação do Estatuto de Anne.

Para Lawrence Lessig (2004), a decisão da Câmara dos Lordes finalmente tornou a cultura literária da Inglaterra livre no sentido de que seu crescimento e desenvolvimento não dependeriam mais do controle de um pequeno grupo de distribuidores, e sim baseados nas decisões dos consumidores e produtores da cultura. Já Siva Vaidhyanathan afirma que a decisão final de *Donaldson vs. Becket* determinou definitivamente que o direito autoral era um privilégio cedido pelo estado que deveria durar por um tempo limitado, não um direito natural e perpétuo do autor.

Em seu trabalho, Mark Rose acompanhou a cobertura midiática dos casos jurídicos. Ele argumenta que o caso *Donaldson vs. Becket* teve uma imensa repercussão na opinião pública da Inglaterra, sendo um dos casos particulares tratados na Câmara dos Lordes que mais foi acompanhado pela população até então. O caso dividiu a Inglaterra, pois estavam em jogo os interesses dos livreiros da capital contra os livreiros do interior, especificamente da Escócia. Quando Donaldson ganhou a causa, houve uma comoção pública de ambos os lados, seja na Escócia, onde a população saiu às ruas para comemorar, seja em Londres, onde o desespero tomou conta de quem possuía propriedades literárias. Após a decisão da Câmara dos Lordes, uma fortuna acumulada em direitos autorais foi arruinada, pois todas as obras cujos prazos de monopólio já haviam se esgotado segundo o Estatuto de Anna foram repentinamente colocadas em domínio público, incluindo obras de Shakespeare, Bacon, Milton, etc.

Contudo, para Mark Rose – assim como para Lyman Ray Patterson – a decisão da Câmara dos Lordes em 1774 teve também uma dimensão ideológica que contribuiu para resolver alguns conflitos em torno do direito autoral e da propriedade literária. Um dos conflitos foi aquele citado por Lessig, que envolvia os conceitos de propriedade e de liberdade, mas outro tinha relação com o papel desempenhado pela figura do autor na sociedade. Mark Rose argumenta que após o caso *Donaldson vs. Becket*, a visão que se teve do autor foi a de um profissional independente, capaz de se sustentar escrevendo para um crescente público de leitor.

Isso porque a questão da autoria, assim como toda questão estética ligada à obra literária e artística, estava se desenvolvendo indissociavelmente da questão legal do direito

autoral durante as batalhas judiciais que se findaram em 1774. Os advogados de ambos os lados tinham que lidar com a definição de propriedade literária e suas características quando estavam em processo de argumentação a favor de suas causas. A trajetória desses debates favoreceu a elucidação de questões fundamentais para a constituição da idéia moderna de autoria.

Mark Rose afirma que a essência do argumento dos livreiros a favor dos direitos do autor estava perfeitamente incorporada no discurso lockeano da propriedade. Citando um panfleto escrito por Willian Enfield em 1774, denominado *Observations on Literaty Property*, Mark Rose resume tal argumento: “O trabalho dá ao homem direitos naturais de propriedade a qual ele produz: composições literárias são produtos do trabalho; autores têm, portanto, um direito natural sobre seus trabalhos⁸” (Willian Enfield apud Rose, 1988, p.59).

Já o principal argumento de oposição aos livreiros versava que os manuscritos originais até poderiam ser considerados como propriedades naturais dos autores, mas as idéias ali contidas não. As idéias não se materializam em um objeto palpável, passível de ser distinguido e separado de sua mente pensante. O juiz Joseph Yates, durante o caso *Millar vs Taylor*, assim argumentou:

(...) a propriedade aqui reivindicada é toda ideal; um conjunto de idéias que não tem limites ou demarcações, nada que seja suscetível a uma posse visível, nada que possa sustentar alguma das qualidades ou circunstâncias de propriedade. Sua existência completa está em uma mente isolada; incapaz de outros modos de aquisição ou de gozo que não o pela posse ou apreensão mental; salva e invulnerável em sua própria imaterialidade: nenhuma transgressão pode alcançá-la; nenhum delito afeta-a; nenhuma fraude ou violência a deprecia ou a causa danos. Esses são os fantasmas cujo autor poderia possuir e confinar para si mesmo: e isso é disso que o réu está sendo acusado de ter roubado do queixoso⁹ (Joseph Yates apud ROSE, 1988, p.61-62).

Para Mark Rose, o ponto crucial desse argumento era o de que a obra literária formava um conjunto de idéias, que constituíam o material a partir do qual os autores construía suas composições por meio de um método. Frente a essa argumentação, os oponentes da defesa do

⁸ Labor gives a man a natural right of property in that which he produces: literary compositions are the effect of labor; authors have therefore a natural right of property in their works.

⁹ But the property here claimed is all ideal; a set of ideas which have no bounds or marks whatever, nothing that is capable of a visible possession, nothing that can sustain any one of the qualities or incidents of property. Their whole existence is in the mind alone; incapable of any other modes of acquisition or enjoyment, than by mental possession or apprehension; safe and invulnerable, from their own immateriality: no trespass can reach them; no tort affect them; no fraud or violence diminish or damage them. Yet these are the phantoms which the author would grasp and confine to himself: and these are what the defendant is charged with having robbed the plaintiff of.

direito autoral perpétuo buscaram associar o direito autoral às leis de patente, que já estavam estabelecidas na Inglaterra e que previam um limite de proteção cujos legisladores do Estatuto de Anna se basearam para estabelecer os limites do direito autoral.

Os defensores do direito autoral controlado pela *Common Law* queriam uma transformação na visão geral sobre o direito autoral. Desde as práticas da *Stationer's Company* até a formação do Estatuto de Anna, o direito de produção de cópias não era encarado como um direito de posse propriamente dito, e sim “como um direito pessoal de fazer alguma coisa, nominalmente e de multiplicar obras de um título particular¹⁰” (ROSE, 1988, p. 63). A transformação exigida pelos livreiros e defendida nos tribunais durante a disputa pela propriedade literária era a de que o direito autoral fosse encarado não mais como um sistema regulatório “mas como um direito absoluto de domínio sobre uma propriedade em princípio pouco diferente de uma parcela de terra¹¹” (ROSE, 1988, p.63).

Para o autor, um dos principais atores jurídicos que teorizavam sobre tal transformação era Willian Blackstone. Advogado e jurista, Blackstone atuava nas cortes a favor da perpetuação do direito autoral, argumentando sobre a diferença entre o direito autoral e os direitos de patente e baseando sua estratégia nas peculiaridades da composição artística baseada no estilo e no sentimento. Para ele, a propriedade literária era abstraível de seu suporte material e se constituía como um direito abstrato tratado como “coisa”, podendo então ser considerado como um direito absoluto de propriedade baseado no direito pessoal do autor. “No pensamento de Blackstone, o texto literário se torna uma entidade incorpórea que pode ser transmitida de dono para dono da mesma forma que uma casa ou uma vaca poderiam ser herdadas¹²” (ROSE, 1988, p.64).

A estratégia adotada por Blackstone, assim como pela maioria dos advogados dos livreiros londrinos, era apontar a equivalência entre a propriedade literária e a propriedade real, como a posse da terra. Porém, o que era considerado propriedade do autor não era nem o livro em si nem as idéias contidas nele. O que era propriedade natural do autor era uma combinação entre seu estilo e seu sentimento, que poderiam ser tratados independentemente de sua materialização.

O juiz Aston, em *Millar vs. Taylor*, aceitou o argumento que acompanhou a linha de defesa da propriedade autoral perpétua, que se baseava na idéia de que a personalidade do autor era inerentemente impressa em seu trabalho. O trabalho literário era, enfim, a

¹⁰ as personal rights to do something, namely to multiply copies of a particular title.

¹¹ as an absolute right of dominion over a property in principle little different from a parcel of land.

¹² In Blackstone's thought the literary text has become an incorporeal entity that can be conveyed from owner to owner according to the same principles as a house or a cow.

personificação do autor. O ponto chave desse argumento ia além da idéia do trabalho como aquilo que faz o autor proprietário de seu produto e se fixa na questão da personalidade.

Antes de a questão ser levada para a Câmara dos Lordes, os juízes que trataram do assunto nas cortes aceitaram os argumentos dos livreiros londrinos, decidindo que os direitos do autor sobre suas obras deviam ser perpétuos e tratados como direitos baseados na *Common Law*.

Todavia, os livreiros sempre evitaram tratar o assunto na Câmara dos Lordes, pois segundo Mark Rose, os Lordes sempre demonstraram desacordo com o monopólio no mercado de livros por terem negado diversos pedidos de extensão dos termos temporais do direito autoral durante a década de 1730.

A votação na Câmara dos Lordes ocorreu da seguinte forma: doze juizes de toda a Inglaterra foram convidados para debater e votar sobre o tema, e após esse processo, era a vez dos Lordes votarem definitivamente sobre o assunto. O primeiro Lorde a discursar foi Lorde Camden, cujo discurso, segundo Mark Rose, teve um considerável efeito na votação final.

Camden, que era bem respeitado como advogado, seguiu direto para a principal questão legal, argumentando que não havia precedentes para tal discurso de posse e que as idéias não podem ser tratadas como propriedade. Se existe alguma coisa no mundo que deve ser livre e pública era a ciência e o saber. (...) Se os Lordes confirmassem o decreto contra Donaldson, eles poderiam estar consagrando o monopólio, Camden insistiu, e os reais beneficiários podiam não ser os autores, mas um pequeno grupo de livreiros que controlavam o mercado¹³ (ROSE, 1988, p. 68).

Para Lorde Camden, aprovar o monopólio perpétuo da propriedade literária significaria obstruir a difusão de todo o conhecimento produzido e submetê-los às vontades dos livreiros.

Depois do debate, a votação se concentrou nas alternativas de revisão do julgamento anterior – que previa a perpetuidade do direito autoral – ou não. Por 22 votos a 11, o julgamento antecessor foi revertido.

Para Mark Rose, a única questão respondida pela Câmara dos Lordes era que a propriedade literária não poderia ser considerada perpétua e que tanto a obra reimpressa por Donaldson quanto todas aquelas cujos prazos de monopólio expiraram de acordo com o

¹³ Camden, who was well respected as a lawyer, went through the principal legal issues, arguing that there was no precedent for such a property and that ideas could not be treated as property. If there was anything in the world that ought to be free and general it was science and learning. (...) If the Lords confirmed the decree against Donaldson they would be sanctifying a monopoly, Camden insisted, and the real beneficiaries would not be authors but the small group of booksellers who controlled the trade.

Estatuto de Anna entrariam em domínio público. Pouco tempo após a decisão da Câmara dos Lordes, muitas obras e reedições de livros clássicos foram colocadas no mercado, contribuindo significativamente para o desenvolvimento futuro do público leitor.

Já no que diz respeito ao conceito moderno de autoria, Mark Rose afirma que os livreiros de Londres perderam a proteção perpétua dos direitos autorais, mas o desenvolvimento do argumento empenhado por eles – do autor como proprietário da obra artística – foi amplamente disseminado mesmo depois da decisão judicial. Não houve uma desvalidação da representação social da composição literária como fruto do trabalho do autor e, portanto, interpretada como sua propriedade, mesmo que este não possa gozar perpetuamente de seu usufruto econômico.

Além do mais, a decisão dos Lordes não tocou na argumentação básica de que o autor tinha a propriedade do resultado do seu trabalho. Nem, a representação do autor como proprietário nem a representação do trabalho literário como objeto de propriedade foi desacreditada. Essa discussão nem poderia ser desconsiderada nesse ponto da história, suspeito eu: forças econômicas, sociais e ideológicas muito poderosas estavam em jogo.¹⁴ (ROSE, 1988, p. 69-70).

Foi, portanto, através da luta em torno da propriedade literária entre 1710 e 1774 que o autor definitivamente se inseriu no cálculo legal do direito autoral como proprietário legítimo do trabalho artístico e, a partir da idéia do autor-proprietário, que se começou a delinear a noção moderna de autoria.

Outras discussões sobre o direito do autor.

Nos Estados Unidos, os direitos do autor também foram discutidos sob a perspectiva de sua peculiaridade frente à propriedade natural, teorizada e consolidada no *Federal Copyright Act* em 1790. Segundo Imre Simon (2000), a tradição americana do *copyright* faz uma distinção entre idéias e representação de idéias. As idéias não podem ser protegidas e sua propagação não pode ser regulada. A proteção se aplica à forma de expressão das idéias, às palavras usadas num texto, por exemplo. São cópias desta expressão que o autor pode restringir.

¹⁴ Moreover, the Lords' decision did not touch the basic contention that the author had a property in the product of his labor. Neither the representation of the author as a proprietor nor the representation of the literary work as an object of property was discredited. Nor, I suspect, could these contentions have been discredited at this point in history: too many and too powerful economic and social and ideological forces were at work.

A Constituição dos Estados Unidos fundamentou um importantíssimo precedente ao reconhecer que o Congresso tem a função de promover o progresso científico e artístico. A primeira frase da convenção constitucional americana sobre o copyright e que vem a ser o artigo 1, seção 8 da Constituição é que o congresso deve ter o poder para “promover o progresso da ciência e das artes úteis, assegurando por um tempo limite aos autores e inventores o direito exclusivo dos seus respectivos escritos e descobertas¹⁵” (VAIDHYANATHAN, 2001, p.45). Essa frase deixa clara a idéia de que as leis de *copyright* e de patentes foram destinadas a beneficiar primeiro o público, que poderia aproveitar, depois do tempo limite, os frutos das “ciências e das artes úteis”. A cláusula também incorpora o princípio de incentivo, eis que a lei de copyright poderia conferir exclusividade suficiente para fomentar mais criações, mas apenas por um tempo delimitado.

Na tradição americana, os direitos do autor são encarados de forma utilitarista, entendendo-se que tais direitos só têm sentido quando tem uma utilidade no progresso social e cultural da coletividade. O curto prazo de vigência da proteção está relacionado justamente a essa função social do invento, que deveria tornar-se de acesso público após o fim do prazo estabelecido.

O tempo limite do monopólio exclusivo do *copyright* estadunidense criado em 1790 foi expandido pela primeira vez em 1831, com a ajuda do congressista Noah Webster – que também ajudou a criar a lei de *copyright* nos EUA e desde então buscou expandi-la. Em 1831 ele conseguiu apoio para expandir o tempo de monopólio de 14 anos, renovável por mais 14, para 28, renovável por mais 14. Nesse episódio Webster lutou por um *copyright* perpétuo, apesar de ser inconstitucional. Até 1909 o prazo limite permaneceu o mesmo, com alterações posteriores em 1976 e 1998 (VAIDHYANATHAN, 2001).

Portanto, o reconhecimento do caráter não natural do direito autoral foi um grande avanço para estimular a criação e a invenção sem deixar de assegurar os benefícios sociais das obras. O limite de tempo do monopólio abria um precedente à finalidade social: o do domínio público. A partir do fim desse período estabelecido, a obra era “livre” de proteções, sendo passível de alterações, cópias e distribuições.

Historicamente, o caráter utilitarista dos direitos do autor está relacionado a uma tradição anglo-saxônica de *copyright*. Este não reconhece um direito moral dos autores sobre a obra. Isto porque não concebe a proteção ao autor como um direito inerente ao ato de criação, mas como um privilégio instituído pelo Estado, com uma finalidade específica.

¹⁵ *To promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries*

A tradição anglo-saxônica de *copyright* distingue-se, em parte, de uma outra: a tradição européia de direitos do autor, nascida na França e vigente na maior parte dos países do mundo, inclusive no Brasil. Essa tradição é um sistema que tende a uma abordagem mais individual do que social, argumentando que o direito de autor deve defender o autor ante as empresas produtoras e distribuidoras.

Segundo José de Oliveira Ascensão:

O sistema continental europeu é o sistema chamado de direito de autor, assente na tutela do criador. Esse sistema coexiste no plano internacional, mediante composições muitas vezes semânticas, como o sistema anglo-saxão do *copyright*. Porque centrado na tutela do exemplar, o sistema anglo-saxão admite largamente que o direito de autor seja atribuído à empresa, embora só a lei americana acolha a noção de obra coletiva (ASCENÇÃO, 1997, p.05).

O sistema europeu de direito autoral teve início na reforma legal da Revolução Francesa pela Assembléia Constituinte formada logo após a Revolução. Antes desse período, o sistema de direito de cópia na França era semelhante ao direito de cópia primitivo da Inglaterra, pois funcionavam para manter um controle sobre as obras escritas e para organizar o mercado de livros através do monopólio de uma guilda de livreiros de Paris. Esses direitos de cópia eram perpétuos e regulados pela coroa francesa, por meio da Administração Real do Mercado de Livros.

Contudo, após a Revolução, a França, como a Inglaterra em 1710, aboliu todos os privilégios dos editores e, através do constituinte Le Chapelier, reconheceu os autores como proprietários de suas obras, instituindo por meio do Decreto de 24 de julho de 1793, uma proteção em favor do autor, fundada no direito de propriedade, que sancionou a noção de propriedade literária, mas também limitou temporalmente seu monopólio econômico e promulgou o domínio público.

A complexização e internacionalização do direito autoral.

A diferença entre o direito do autor francês e o sistema de *copyright* anglo-saxão é que, enquanto o primeiro pensa o direito autoral como propriedade inerente ao autor, o segundo vê o *copyright* como uma concessão cedida pelo Estado para fomentar a criação. A partir da idéia do direito francês, desenvolveu-se a dualidade do direito autoral entre direitos morais e patrimoniais. Enquanto o sistema anglo-saxão pensava o *copyright* como um estatuto

governamental para incentivo à cultura, o sistema francês (e posteriormente europeu), encarava o direito autoral como um direito inerente ao autor, resultado de sua relação com a obra e, portanto, relacionado à paternidade e autoria.

Destarte, foi na França revolucionária, que se proclamou verdadeiramente o princípio legal do direito de autor como conhecemos hoje no Brasil, através das leis de 19 de janeiro de 1791 e de 19 de julho de 1793, reconhecendo a obra como propriedade autoral. Foi a partir da discussão francesa que se estabeleceu a obrigatoriedade de autorização do autor para a representação de suas criações. A autorização do autor para qualquer tipo de comercialização de suas obras é apontada, ainda hoje, como única forma eficiente de se garantir a efetividade dos direitos autorais.

Já domínio público foi criado para estabelecer um equilíbrio entre os benefícios do autor e os benefícios sociais provenientes dos bens culturais. Garantindo o monopólio por tempo estabelecido, o autor é beneficiado financeiramente pelo fruto de seu trabalho intelectual, e quando o prazo expira, a sociedade se beneficia com a livre apropriação de tal trabalho, visto aqui como um “bem comum da humanidade”. A obra entra em domínio público por diversos motivos: quando o prazo estipulado por lei que garante o monopólio patrimonial da obra se acaba – os direitos morais nunca expiram, são eternos; quando uma obra é publicada em um país que não têm relações jurídicas com o país de origem da obra; quando o autor de tal obra é desconhecido; quando o autor é falecido e não possui herdeiros etc.

Pois bem, com o desenvolvimento do *copyright* e do direito autoral formou-se a concepção moderna de autoria e de proteção das idéias do autor. Com o decorrer do tempo, outros países passaram a copiar uma ou outra lei e incluí-las em Constituições ou em leis ordinárias.

Com o desenvolvimento do mercado cultural, principalmente na Europa, viu-se a necessidade de proteção dos direitos do autor não só em nível nacional. A territorialidade do direito autoral não era mais suficiente frente à grande circulação de materiais culturais.

Segundo José de Oliveira Ascensão (1997), a primeira fórmula que surgiu para solucionar o problema da territorialidade foi o *tratado bilateral*. Normalmente, dois países que normalmente possuíam uma língua em comum comprometiam-se a respeitar mutuamente as criações uns dos outros. “Surge, aqui, o princípio da outorga do tratamento nacional: cada país dava aos autores do outro país o mesmo regime de que gozavam os seus próprios autores” (ASCENÇÃO, 1997, p. 638).

Os tratados bilaterais de direito autoral se difundiram. Porém, estes representavam um processo muito demorado de consagração internacional do direito. Destarte, começou-se a discutir meios de se obter instrumentos multilaterais de proteção, tendo como os principais impulsionadores da contratação internacional os maiores países exportadores de obras artísticas e intelectuais.

Não admira por isso que tenham sido os países europeus, altamente desenvolvidos e muito implicados em contratos internacionais, que tenham impulsionado o primeiro grande acordo internacional nesse domínio: a Convenção de Berna, assinada em 1886 (ASCENÇÃO, 1997, p.639).

A Convenção de Berna continua sendo o instrumento-padrão do direito autoral internacional. Seu primeiro encontro ocorreu no dia 9 de setembro de 1886 e foi revisada em Paris em 1896, Berlim em 1908, Roma em 1928, Bruxelas em 1948, Estocolmo em 1967 e novamente em Paris em 1971. Atualmente, a Convenção de Berna é administrada pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual, e seu texto continua sendo importante nas revisões das leis nacionais de diversos países que dela fazem parte.

Essa convenção assegura algumas diretrizes fundamentais para que o tratado seja válido no âmbito internacional. Ascensão nomeia quatro desses princípios convencionais: o princípio de tratamento nacional; a garantia dos mínimos convencionais; a determinação do país de origem; e o princípio da conformidade da legislação interna.

O princípio de tratamento nacional é aquele que assegura aos autores de todos os países que são ou que farão parte da Convenção a proteção jurídica de suas obras nos países convencionados que não o seu.

A garantia dos mínimos convencionais diz respeito a certas regras mínimas de proteção estabelecidas pela Convenção que não podem ser postergadas pelas legislações nacionais. Segundo Ascensão, a cada revisão do texto da Convenção tem-se visto um aumento destes mínimos convencionais.

A determinação do país de origem da obra diz respeito a uma especificação na proteção internacional da obra, frisando com precisão qual o critério que será considerado relevante para a proteção de uma obra em um determinado país.

E finalmente, o princípio da conformidade da legislação interna pressupõe que, quando um país adere à Convenção de Berna, sua legislação nacional deve permitir a aplicação das disposições da Convenção.

Pois bem, segundo esse breve histórico do direito autoral, pelo menos duas coisas já podem ser afirmadas: (1) o direito autoral surgiu em um contexto muito específico – o da invenção da imprensa, da reprodução em grande escala e do monopólio de impressão de livros e partituras por quem detinha os meios de produção para tal. Foi a partir da criação de um novo suporte, o suporte impresso, que houve a necessidade de proteção dos direitos do autor. E (2) o desenvolvimento das leis de proteção do autor inseriu um importante avanço ao pensar na responsabilidade social da criação artística – o *domínio público*.

Essa concessão social da lei é o nome dado para o caráter legal de obras que não estão sob a proteção do direito autoral. O nome sugere que tal obra não está mais sob o monopólio patrimonial do autor e que pode ser apropriada pelo público. A obra em domínio público pode ser reproduzida, modificada, copiada, transferida sem que isso se caracterize contrafação dos direitos autorais.

Após a formação das convenções, as leis de propriedade intelectual tornaram-se parte do direito internacional, válidas em todos os continentes e imprescindíveis para o comércio internacional. A partir dessa ampliação da lei, começou-se a discutir suas especificidades, principalmente em relação ao tempo adequado estabelecido ao monopólio do autor. Mas, outras transformações legais e uma primeira relativização do direito do autor só advieram com novos estímulos técnico-tecnológicos associados a um novo monopólio econômico: o da **Indústria Cultural**.

2. Reprodutibilidade da obra de arte, Indústria Cultural e Direito Autoral no século XX.

A partir da invenção e da exploração de outros suportes de produtos culturais, as leis de direito autoral entram novamente em discussão. Isso porque, além da necessidade de regular a produção e as formas de distribuição emergentes dos produtos culturais, surgiram também outros produtores, que detinham os meios de produção das cópias. Formou-se então um novo monopólio de distribuição que necessitava de proteção de suas formas de comercialização.

Sobre os meios de reprodução inventados entre o fim do século XIX e começo do século XX, Walter Benjamin em *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* (2000) afirma que as técnicas de reprodução das obras de arte são um fenômeno relativamente novo e que suas invenções e desenvolvimentos foram separados por longos intervalos de tempo no curso da história. Segundo o autor, a invenção da imprensa de tipos móveis – embora tenha sido um grande avanço nas técnicas de reprodução da escrita e de ter introduzido grandes transformações na literatura – é somente um aspecto isolado de um processo que iria culminar na invenção de um meio de reprodução revolucionário por excelência: a fotografia e, posteriormente e por consequência, o cinema.

Com a fotografia, pela primeira vez a mão se liberou das tarefas artísticas essenciais, no que toca à reprodução de imagens, as quais, doravante, foram reservadas ao olho fixado sobre a objetiva (BENJAMIN, 2000, p.223).

Este invento marca, para o autor, o início do processo de enfraquecimento das tradições relacionadas às obras de arte e da experiência histórica. Tanto a reprodução de obras de arte quanto a transmissão de testemunhos históricos separaram o objeto reproduzido do âmbito da tradição, transformando o evento a ele relacionado – tanto a autoridade da obra de arte como as reproduções de experiências históricas – em um fenômeno de massas.

Segundo Benjamin, a ascensão dos modos perceptivos inaugurados pelas técnicas de reprodução das obras de arte, implicam em um declínio da “aura”¹⁶ em favor de uma maior aproximação com o objeto através de sua imagem e sua reprodução. Enquanto relaciona a “aura” a um valor de culto da obra de arte, caracterizada pela sua unicidade, durabilidade e

¹⁶ Aura, para Benjamin, é uma distância não formal presente na obra de arte que foge da distância espacial. É tudo aquilo que envolve a obra como tradição histórica e às várias associações adquiridas pela obra em sua existência. Segundo ele, aura é tudo aquilo que faz a obra de arte se instalar no contexto da tradição.

um certo distanciamento entre o público e a obra em si, o autor destaca a reprodução como a antítese da “aura” e de suas características.

A imagem associa tão estreitamente as duas características da obra de arte, sua unicidade e sua duração, quanto a fotografia associa duas características opostas: a de uma realidade fugidia, mas que se pode reproduzir indefinidamente. Despojar o objeto de seu véu, destruir sua aura, eis um sintoma que logo assinala a presença de uma percepção tão atenta ao que “se repete identicamente no mundo”, que, graças à reprodução, ela chega a estandardizar o que não existe mais que uma vez. Afirma-se assim, no domínio intuitivo, um fenômeno análogo àquele que, no plano da teoria, é representado pela crescente importância da estatística. A adequação da realidade às massas, bem como a conexa adequação das massas à realidade, constituem um processo de eficácia ilimitada, tanto para o pensamento quanto para a intuição (BENJAMIN, 2000, p. 229).

O valor de culto de uma obra de arte é análogo à sua origem. Benjamin argumenta que o culto incorporava a obra de arte no conjunto das relações tradicionais. As obras de arte, em um certo tempo histórico, foram usadas para um serviço ritual, mágico e religioso. A ênfase da obra de arte estava depositada em seu valor de culto e na possibilidade de serem admiradas, mais do que na presença delas em si. O que caracterizava a obra e a aproximava de sua função ritual era seu caráter de unicidade, que lhe conferia autenticidade. Destarte, o **valor da obra como objeto de culto** está relacionado com sua unicidade, pois a obra de arte autêntica era o resultado único de uma relação entre o artista, o mágico ou o sagrado.

Assim que as obras de arte foram se emancipando de seu uso ritual, as ocasiões de serem expostas tornam-se mais numerosas. Novas técnicas começaram a ser usadas para que as obras pudessem ser transportadas e se tornassem exibíveis, tais como o busto ou o quadro. Sua autenticidade oscila do valor como objeto de culto para seu **valor como realidade exibível**.

Segundo Benjamin, as diversas técnicas de reprodução reforçaram o valor quantitativo da obra de arte, hoje preponderantemente caracterizado por seu valor de exibição. O desenvolvimento histórico da obra de arte tornou-se o processo de afastamento entre ela e sua função ritual, justamente por uma certa utilização das técnicas de reprodução, chegando, aos dias de Benjamin, como uma forma de esvaziamento do poder tradicional da obra de arte e de sua função ritualística. Isso significa que a obra de arte reproduzível se emancipou de qualquer função imposta a ela por um poder ritual. Isso, para autor, é um fato histórico novo e verdadeiramente decisivo, pois, sua fundamentação agora se baseia em outra forma de **práxis**, que não a ritual, e sim **política**.

A obra de arte desloca-se de um significado quase religioso para um outro muito distinto, tornando-se irrecusável, infiltrando-se na esfera da experiência individual e na própria vida coletiva, onde a arte passa a ser vista como um *medium* social. No entanto, para Benjamin, os novos caminhos estão prontos a serem percorridos, e aí há uma esperança depositada na arte que escapou às amarras da “aura”.

Por trás dessas transformações estão os dispositivos técnicos e uma nova forma de sociabilidade que estimula a aquisição desses produtos colocados à disposição de um público mais amplo. A partir dessa nova sociabilidade, proporcionada pelas técnicas de reprodução, forja-se uma cultura de massa. As técnicas de reprodução aplicadas à obra de arte modificam a atitude das pessoas com relação à arte, que agora poderia se autonomizar progressivamente, caso conseguisse uma relativa independência à industrialização e à apropriação capitalista. Segundo Benjamin:

Enquanto o capitalismo continuar conduzindo o jogo, o único serviço que se deve esperar do cinema em favor da Revolução é o fato de permitir uma crítica revolucionária das antigas concepções da arte. Ao dizer isso, não negamos absolutamente que ele possa, em casos particulares, ir ainda mais longe e favorecer uma crítica revolucionária das relações sociais, inclusive no próprio estatuto da propriedade (BENJAMIN, 2000, p.239).

Para ele, o cinema ocidental – baseado na exploração capitalista da indústria cinematográfica – não tem interesse em representar as pretensões do homem contemporâneo na tela do cinema, o que desencadearia uma subjetividade crítica dentro da cultura de massas tal qual acontecia no cinema soviético. Segundo ele, o interesse da exploração capitalista do cinema é o de estimular a atenção do público para “representações ilusórias e espetáculos equívocos”.

Benjamin afirma que as técnicas de reprodução da obra de arte não modificam somente seu valor intrínseco, mas também a atitude do público em relação à arte. A medida em que a obra de arte perde sua significação como ritual e conseqüentemente perde sua importância religiosa, seu valor de exibição ganha importância como aproximação às massas. O autor argumenta que esse fato tem uma grande importância social, e significa dizer que a obra de arte em seu tempo possui uma “recepção coletiva”, que em certa medida pode se apresentar como uma fruição progressista, não separada da crítica e constituindo uma virtualidade coletiva.

O cinema, segundo o autor, é capaz de apresentar um horizonte predominante em nossas vidas que anteriormente não poderia ser vislumbrado em virtude de um certo

“concentracionismo” moderno. Este estímulo provém exatamente da ampliação do mundo de objetos e de lugares que não conhecemos – ou de outros ângulos de lugares familiares – que podemos observar graças à experiência proporcionada pelo cinema. Portanto, é justamente por meio da reprodução e da difusão dos bens culturais por todas as classes sociais que pode ser promovida uma “desparticularização” da arte.

Ao pensar uma associação entre o comunismo e as técnicas de reprodução, Benjamin avança ainda mais em sua proposta da reprodução progressista. Para ele, a reprodução da obra de arte permite um segundo avanço social aliado à “massificação da cultura”: a possibilidade de politização da obra de arte. Isso é o oposto do avanço dos meios de produção do fascismo, que pretende estetizar a política por meio da guerra. A guerra, segundo o autor, foi um meio político encontrado para avançar os meios de produção – e conseqüentemente mobilizar as massas – sem mudar em nada o estatuto de propriedade.

Em linguagem técnica, elas serão assim formuladas: só a guerra permite mobilizar todos os meios técnicos de nosso tempo sem nada alterar no regime da propriedade. É obvio que o fascismo em sua glorificação da guerra não utiliza tais argumentos (BENJAMIN, 2000, p.253).

A politização da obra de arte surte seu efeito no cinema enquanto, em seu aspecto lúdico, é capaz de assimilar hábitos. Pela expansão da percepção do público, tanto na fruição quanto em sua vida cotidiana, o cinema pode taticamente instigar o empreendimento de novas tarefas. A politização da arte instala-se justamente nesse novo **status perceptivo** da cultura “para as massas”.

O sinal já está dado pela recepção positiva do público às novas formas artísticas e pelas características do cinema em sua relação com o público. Tal politização seria uma resposta ao avanço destrutivo das forças produtivas da modernidade. Enquanto a arte explora uma outra forma de utilização e de fomento das forças produtivas, em suas novas técnicas de reprodução, ela pode justamente fazer o que a guerra não faz: criticar o estatuto de propriedade e as mazelas da ideologia capitalista.

Portanto, Walter Benjamin, nesse ensaio, nos apresenta um novo status da obra de arte em um período de maximização da reprodutibilidade técnica. Muito além de sua transformação radical dentro da esfera artística, o autor instiga-nos a pensar as transformações sociais de uma nova técnica associada a uma forma artística distinta. Isso significa dizer que Benjamin está preocupado em abrir uma porta dentro da teoria social para pensar as potencialidades positivas e negativas desse novo estatuto.

Embora a arte tecnicamente reproduzível, especialmente o cinema, possa representar uma crise na conceitualização artística, ela é inevitável e irremediável. Em sua época, as potencialidades do cinema já estavam sendo utilizadas pela economia capitalista. A reprodução da arte inseriu a cultura dentro do processo de desenvolvimento capitalista e, por muitas vezes, o ajudou a afirmar-se, ocultando suas contradições. Benjamin, porém, avança ao propor uma apropriação progressista da obra de arte reproduzível, analisando sua positividade frente ao que ela deixou para trás: a arte como culto.

Entretanto, o caminho aberto por Benjamin, ao analisar a positividade da massificação da obra de arte, foi um tema divergente dentro da Teoria Crítica, atacado por Theodor Adorno e Max Horkheimer ao denunciarem que o conceito de “técnica” na sociedade capitalista se associa a uma racionalidade instrumental que permitiu seu aprimoramento. Dentro desta perspectiva, a técnica se relacionaria com uma racionalidade de dominação, primeiro do homem com a natureza e, em um segundo momento, do homem com ele mesmo. Ela seria um processo que homogeneiza a obra de arte e, através da produção em série, faz com que a mesma perca seu papel distintivo na realidade social. Assim a obra de arte massificada acabaria por carregar um conteúdo ideologizado, fruto da racionalidade técnica, perdendo todo seu papel revolucionário. Na linha argumentativa dos autores, não haveria espaço para um favorecimento nem da cultura erudita nem da cultura tradicional, pois a cultura de massa não é cultura e não emana das massas.

A Indústria Cultural do século XX

Adorno e Horkheimer, no ensaio *A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas* (2000), identificaram em 1947 a formação de uma indústria marcada pela produção e distribuição de bens culturais – principalmente no desenvolvimento da indústria cinematográfica e fonográfica – caracterizada pelo monopólio da produção e difusão cultural baseado na grande indústria moderna.

A técnica da indústria cultural norteadada pela padronização, por meio da produção em série e do esquematismo estatístico sacrificou, segundo os autores, o que fazia a diferença entre a lógica da obra e a do sistema social, ao produzir bens culturais sobre a forma de mercadoria. Isso fez com que a padronização técnica, sobre a forma de *efeito*, sobrepusesse a originalidade da obra, liquidando-a. Entretanto, os autores não partiram do que tal “efeito” de massificação cultural fosse inerente ou intrínseco ao desenvolvimento técnico ou tecnológico,

mas é antes o resultado da apropriação deste pelo sistema capitalista de produção de mercadorias.

Para os autores, a indústria cultural inaugura o capitalismo monopolista, e os bens culturais mercantilizados por essa indústria induzem o assentimento do capitalismo às massas. O interesse ideológico de transformar o público em massa pela simples distração é o correspondente aos interesses das classes dominantes em perpetuar seus privilégios econômicos e políticos. É a unidade presente no sistema da indústria cultural que garante esses interesses, que não permite que nada escape de seu controle.

No entanto, essa unidade não está só relacionada ao ciclo da indústria cultural, mas também com o sistema capitalista como um todo. Não só engloba a uniformidade dos meios técnicos e dos bens culturais, mas também o tempo livre dos trabalhadores, orientando-os a retornarem à unidade da produção.

Nesse sentido, segundo os autores, a indústria cultural age, dentro da unidade capitalista, da mesma forma que atua no estado fascista moderno. Com suas técnicas de enquadramento e estratificação da massa, ela promove a alienação do indivíduo, que deixa de considerar criticamente a si mesmo e a realidade que o cerca¹⁷.

Pois bem, a formação da indústria cultural foi um golpe nas bases sociais do direito autoral, pois esta – ao deter o monopólio técnico das novas tecnologias de produção e reprodução cinematográfica, fotográfica e fonográfica – se beneficiava (e ainda se beneficia) da proteção da obra do autor e, a partir do século XX, impôs seus interesses valorativos em detrimento da produção e difusão de conhecimento.

Segundo Adorno e Horkheimer, o que a indústria cultural faz é exercer um controle prévio sobre criatividade da obra, baseada no interesse oligopólico cultural: toda produção que não se enquadra no esquematismo e da padronização cultural está destinada ao fracasso. Segundo essa mesma lógica, a indústria cultural defende seus interesses através do direito do autor em detrimento da função social dos bens culturais, determinada pela lei do direito autoral: o tempo limite de monopólio da obra.

Foi isso que aconteceu nos primeiros decênios do século XX, época da formação de uma indústria robusta de produção cultural e da invenção de novas tecnologias de reprodução artística, tais como o gramofone, o rádio FM, o cinema e, mais tarde, a televisão. A partir

¹⁷ O tema da indústria cultural e sua relação com a economia capitalista, analisados por Adorno e Horkheimer, é obviamente bem mais complexo do que expusemos aqui. Inserimos essa breve introdução ao tema apenas para abordar o surgimento de uma grande indústria de produção e difusão de produtos culturais do início do século XX, que se apropriou das leis de direito autoral para assegurar o monopólio da comercialização cultural durante todo esse século.

disto, os direitos do autor seriam indubitavelmente os direitos das grandes indústrias culturais, e o *lobby* exercido por elas influenciariam a manutenção e a reestruturação do direito autoral, principalmente nos Estados Unidos.

A apropriação do direito autoral e do domínio público pela indústria cultural.

Um exemplo de uma determinação do direito autoral e do domínio público pela indústria cultural é o da corporação de entretenimento Walt Disney, Inc, mais especificamente do personagem *Mickey Mouse*.

A primeira aparição de Mickey Mouse foi em maio de 1928, em um desenho mudo intitulado *Plane Crazy*. Mas foi em novembro daquele ano que Mickey ficaria mundialmente conhecido pelo desenho animado *Steamboat Willie*, com sua estréia em uma sessão no *Colony Theater* em Nova Iorque – foi o primeiro desenho animado com som sincronizado e amplamente distribuído.

Essa história é contada por Lawrence Lessig – estadunidense, professor de direito eletrônico da Escola de Direito de Stanford e um dos inventores das licenças *Creative Commons* – em seu livro *Free Culture* (2004). Segundo o autor, a técnica de sonorização do desenho animado, que foi um grande espetáculo na época, não era algo completamente inédito. Esta técnica tinha sido criada em um outro filme, *The Jazz Singer*, de Alan Crosland em 1927. Tampouco a inspiração para o desenho do Mickey era uma novidade. No mesmo ano em que Walt Disney apresentava seu novo personagem, o comediante Buster Keaton já havia um outro filme com a técnica de som sincronizado, chamado *Steamboat Bill, Jr.* A semelhança dos títulos foi intencional, pois o desenho da Walt Disney é uma paródia direta do filme e ambos foram criados sobre a mesma base musical.

Para o autor, a utilização de uma criação já existente para a produção de outra não era novidade para a Walt Disney, Inc. “Este ‘empréstimo’ não era exclusivo, seja para Disney, seja para a recente indústria de uma forma geral. A companhia estava sempre imitando os recursos mais importantes dos principais filmes de seu tempo¹⁸” (LESSIG, 2004, p. 37). Ela construiu várias obras sobre bases copiadas. Ela adicionava novidades às criações precedentes e criava algo novo, e uma das principais bases utilizadas por ela eram as obras em domínio público.

¹⁸ This “borrowing” was nothing unique, either for Disney or for the industry. Disney was always parroting the feature-length mainstream films of his day.

Em 1928, o monopólio do direito autoral era de aproximadamente cinquenta e seis anos aos trabalhos sujeitos ao *copyright*. Isso quer dizer que uma produção não muito antiga estava disponível legalmente para ser utilizada, reproduzida ou recriada. E foi isso que a Disney, Inc. fez. Ela resgatava tais histórias e as recontava de uma maneira que o público pudesse aceitá-las. Tinha no domínio público uma imensa fonte de criatividade e de lucratividade.

Uma das funcionalidades do domínio público é justamente esta: fomentar futuras criações com o que já foi inventado. Com isso, além de perpetuar uma produção cultural que há tempos estaria perdida, a Disney inovou e criou coisas completamente novas a partir das obras em domínio público, enriquecendo a produção cultural atual e que, depois de um tempo limite de monopólio, estaria disponível para novas criações e outras inovações. Entretanto, não foi esse o caso.

Quando o personagem foi apresentado, a lei estadunidense de *copyright* permitia um monopólio patrimonial da obra por 28 anos, renováveis por mais 28. Com esse período, a imagem do camundongo estaria disponível em domínio público em 1984, livre para ser reapropriado e realimentar o ciclo que permitiu sua criação. Mas, a partir de 1955, o escritório de patentes dos Estados Unidos começou um estudo para aumentar o tempo de monopólio do *copyright*, em detrimento do domínio público. Tal estudo resultou no *Copyright Act* de 1976, aprovado pelo Congresso Federal, em uma preparação para a inclusão dos Estados Unidos na Convenção de Berna.

Além de incluir novos suportes no texto legal, tal lei concedia aos detentores do direito do autor um monopólio de 50 após a morte do autor e 60 a partir da publicação para trabalhos anônimos, criados por encomenda ou por contrato para empresas.

Após essa lei, os direitos autorais de Mickey Mouse foram estendidos por mais 14 anos, expirando, finalmente, em 1998, e outros personagens da *Walt Disney Incorporation* entrariam em domínio público poucos anos depois.

Todavia, o congresso estadunidense aprovou justamente em 1998 o *Copyright Term Extension Act* (CTEA), também conhecido como *Sonny Bonno Act*. Segundo o texto legal, aos direitos autorais das obras foram acrescidos mais 20 anos e para o direito autoral de posse de empresas foi estabelecido o tempo de 120 anos depois de sua criação ou 95 anos depois da publicação, o que fosse mais curto. Dessa maneira, a Disney e toda as indústrias de entretenimento tiveram um acréscimo de 20 no monopólio de exploração comercial de seus *copyrights*, e as obras permaneceriam fora do domínio público.

Richard Stallman, pioneiro na criação do “Movimento de *Software Livre*” e de novas licenças de compartilhamento como o *copyleft*, afirma, em *Copyright and Globalization in the Age of Computer Networks* (2005), que há, na revisão das leis de *copyright* dos Estados Unidos, uma intenção de tornar o tempo de monopólio das obras “retroativamente eterno”. Como na Constituição está escrito que o *copyright* deve proteger a ciência e as artes úteis por um tempo limite, aprovar uma lei que declaradamente eternize o tempo de monopólio é inconstitucional. Desta forma, o Congresso americano aprova, de vinte em vinte anos, uma lei de extensão do *copyright*.

Segundo o autor:

A Constituição Estadunidense diz que o *copyright* deve durar por um período de tempo limitado, mas os editores e publicadores querem que o *copyright* dure para sempre. De qualquer modo, conseguir uma emenda constitucional pode ser muito difícil. Mas eles encontraram um caminho mais fácil que atinge o mesmo resultado. A cada vinte anos, eles retroativamente estendem o *copyright* por mais vinte anos. Então o resultado é que, em uma certa ocasião, o *copyright* nominalmente termina em um certo período e expirará um dia. Mas essa expiração nunca será alcançada porque sempre o *copyright* será estendido por mais vinte anos a cada vinte anos. Assim, nenhum trabalho nunca irá para domínio público novamente. Isso tem sido chamado de “*copyright* perpétuo em prestações”¹⁹ (STALLMAN, 2005, [s.p.]).

A perpetuação do direito autoral, ou pelo menos sua constante prorrogação, garante que as empresas continuem lucrando. Garante também que o material produzido por essas empresas não poderá ser utilizado para fomentar outras obras. No caso da Disney, que hoje é uma grande indústria de *copyright*, significa que ela não vai conceder aos futuros empreendedores da produção cultural o que tanto a favoreceu.

O que vimos até agora, na conturbada formação e reestruturação do direito do autor, é que, em um primeiro momento, as leis tinham um caráter de incentivo social e previam um limite ao monopólio de comercialização de obras vinculadas principalmente no formato escrito e no suporte de livros, e em um segundo momento, novas tecnologias recém inventadas foram abarcadas pela lei e os que detinham o monopólio dos meios de produção e

¹⁹ *The U.S. Constitution says that copyright must last for a limited time, but the publishers want copyright to last forever. However, getting a constitutional amendment would be rather difficult, so they found an easier way that achieves the same result. Every 20 years they retroactively extend copyright by 20 years. So the result is, at any given time, copyright nominally lasts for a certain period and any given copyright will nominally expire some day. But that expiration will never be reached because every copyright will be extended by 20 years every 20 years; thus no work will ever go into the public domain again. This has been called “perpetual copyright on the installment plan.”*

difusão cultural dela se apropriaram para assim garantir seus próprios investimentos, em detrimento do domínio público e do caráter social da produção e distribuição do conhecimento.

O que pretendemos enfatizar aqui é a importância do suporte técnico na formação das leis autorais. As tecnologias de imprensa em um primeiro momento e as tecnologias de reprodução fonográficas e visuais num segundo tinham características comuns: ambas eram a base da distribuição e circulação cultural e representavam um modo de produção restrito aos editores ou à indústria cultural. As leis de direito autoral foram criadas e alteradas justamente a partir do desenvolvimento e do incremento do suporte técnico da obra e estão ainda ligadas a ela.

A importância do suporte técnico da cultura é a de distribuição e circulação desta. Se tivéssemos um livro no começo do século XIX, ou tivéssemos um projeto de filme ou música composta no meio do século XX, e quiséssemos que essas obras tivessem circulação social, obrigatoriamente teríamos que ceder nosso direito de autor ao oligopólio de quem detinha os meios de produção (e reprodução), seja a imprensa, seja o estúdio cinematográfico, sejam as formas reprodutivas fonográficas etc.

O suporte e seu monopólio preponderaram – principalmente na indústria cultural – sobre as formas de distribuição cultural. Quem distribuía os bens culturais naqueles tempos e até hoje, em grande parte, eram os mesmos que detinham os meios de produção e que, conseqüentemente determinavam a circulação conforme seus próprios interesses, que eram em boa medida – para não generalizar – econômicos.

Aí está a importância do mediador cultural entre o ato criativo e a distribuição do “produto” final. Sem os mediadores – que, durante o processo de acumulação, se tornaram grandes conglomerados midiáticos – não teríamos uma ampla distribuição de bens culturais nem a formação de um público de consumidores para essas obras. Mas foi o mesmo mediador que tomou para si a proteção autoral e fez disto sua maior fonte de acumulação de capital em detrimento da própria distribuição dos produtos culturais e da qualidade dos mesmos.

3. A Internet como nova tecnologia de reprodutibilidade técnica.

Todavia, novos processos tecnico-político-econômicos, introduzidos a partir das últimas três décadas do século vinte, reverteram parte deste processo. Novamente, uma nova tecnologia apontou a urgência da reorganização das bases das leis de direito autoral.

O crescente processo de digitalização, propiciado pela capacidade tecnológica e pela estrutura globalizante da Internet, diminuiu parte da obrigatoriedade de um monopólio mediador entre a cultura e seu público. A Internet – como uma hipermídia global – favorece hoje uma relação direta entre o criador e seu público, de maneira relativamente mais fácil e com menores custos.

Além disso, sua arquitetura inicial permitiu a criação de ferramentas que viabilizam um amplo compartilhamento de bens culturais protegidos pelo direito autoral e já disponíveis no mercado, tais como músicas, filmes, livros, ou qualquer outra mercadoria passível de digitalização.

Para Manuel Castells, em seu livro *A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade* (2003B), essa capacidade de criar e de superar metas institucionais de criação e inovação não fundamentadas nos direitos de propriedade estão baseadas na própria história da Internet enquanto tecnologia social e cultural²⁰.

O autor afirma que as origens da Internet podem ser encontradas na Arpanet, uma rede de computadores montada em 1969 pela Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA – *Advanced Research Projects Agency*) – uma das mais inovadoras instituições de pesquisa do mundo. A ARPA, por sua vez, foi formada pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos em 1958 tendo por finalidade mobilizar recursos de pesquisa, principalmente nas universidades americanas, com o objetivo de superar tecnologicamente as pesquisas militares da União Soviética em tempos de guerra fria. A Arpanet era um projeto pequeno dentro de um departamento da ARPA chamado IPTO (*Information Processing Techniques Office*) fundado em 1962 e que tinha como objetivo fomentar pesquisas em computação interativa. A Arpanet, nesse contexto, tinha como justificativa permitir aos centros de pesquisa trabalharem compartilhando o tempo de computação, tornando as pesquisas mais eficientes.

²⁰ Para uma análise técnica detalhada sobre a história da Internet e seus desdobramentos, ver: *A Brief History of the Internet*, disponível em <<http://www.isoc.org/internet/history/brief.shtml>>: história da Internet contada por alguns dos desenvolvedores da ARPA. *Internet History, How the Internet was invented*, disponível em <<http://www.livinginternet.com/i/ii.htm>>: histórico da Internet em seu aspecto geral, apresentando seus principais atores e seus desenvolvimentos. *The TCP/IP Digest*, disponível em <<http://www.templetons.com/brad/tcp-ip-digest.v1n12.1.txt>>: histórico das listas de discussão dos implementadores dos protocolos TCP/IP.

A tecnologia eleita pelo IPTO para montar a rede interativa de transmissão de dados foi a “*Packet Switching*” (Troca de Pacotes), desenvolvida independentemente por Paul Baran na *Rand Corporation* e por Donald Davies no *British National Physical Laboratory*, por volta de 1964. Essa tecnologia funcionava da seguinte forma: quando um computador precisava mandar informações para um outro, dividia essa informação em diversos pacotes e em vez de estabelecer uma conexão direta para o computador “destino”, enviava os pacotes ao computador mais próximo de si, com a indicação do remetente e do destinatário em cada pacote. As informações tramitavam pelos computadores que estavam ligados entre si e cada computador encarregava-se de enviar os pacotes pelo caminho mais curto ao destinatário. Se o caminho mais curto estivesse bloqueado, ele se responsabilizaria por encontrar outro. Essa rede inteligente, independente e flexível é a base do que conhecemos hoje por Internet. Quando a *Rand Corporation* propôs a utilização da rede baseada na permutação de pacotes, sua intenção era que ela fosse utilizada na comunicação militar, já que essa tecnologia de rede foi desenhada para sobreviver a um ataque nuclear, embora esse nunca tenha sido o objetivo de sua aplicação na Arpanet, nem o porquê da fundação e utilização da Rede.

Com base na tecnologia de comunicação de troca de pacotes, o sistema tornava a rede independente de centros de comando e controle, para que a mensagem procurasse suas próprias rotas ao longo da rede, sendo remontada para voltar a ter sentido coerente em qualquer lugar da rede (CASTELLS, 2003A, p. 83).

A primeira implementação da Arpanet como rede de comunicação foi para ligar a Universidade da Califórnia em Los Angeles, o Stanford Research Institute, a Universidade da Califórnia em Santa Bárbara e a Universidade de Utah. Em 1970, universidades que faziam trabalhos relacionados à ciência da computação tiveram permissão para se conectar ao Arpanet para ajudar no desenvolvimento da rede. Contudo, os cientistas começaram a usá-la para suas próprias comunicações, através de redes de mensagens. Um ano depois a Arpanet já trabalhava com 15 nós²¹, conectando universidades e organizações de pesquisas nos EUA e mais tarde na Inglaterra e na Noruega.

A partir dos anos de 1970, cresce o número de pesquisas em torno de uma rede mundial de computadores, discutida a partir de 1973 em torno da capacidade de processamento. Embora já baseadas em conhecimentos preexistentes, a partir dessa década, as

²¹ Ponto de interconexão em uma estrutura ou rede

pesquisas representam um salto qualitativo na difusão tecnológica em aplicações acadêmicas e civis, devido ao constante barateamento e aumento da acessibilidade.

As pesquisas a respeito desta rede se deram, segundo Manuel Castells (2003A), em três setores: o militar, o acadêmico e a contracultura dos anos 60, sendo que esta última atuou em um papel importante e que, lançando mão de baixa tecnologia (tecnologias baratas) ou tecnologias avançadas, criaram peças fundamentais para a constituição da Internet hoje.

Em paralelo com o trabalho do Pentágono e dos grandes cientistas de criar uma rede universal de computadores com acesso público, dentro de normas de “uso aceitável”, surgiu nos Estados Unidos uma contracultura de crescimento descontrolado, quase sempre de associação intelectual com os efeitos secundários dos movimentos da década de 1960 em sua versão mais libertária/utópica. O modem, elemento importante do sistema, foi uma das descobertas tecnológicas que surgiu dos pioneiros dessa contracultura, originalmente batizada de “*the hackers*”, antes da conotação maligna que o termo veio assumir (CASTELLS, 2003A, p.86).

Em meados de 1973, Vincent Cerf, pesquisador da Universidade de Stanford, e Robert Kahn, da ARPA, criaram a arquitetura fundamental da Internet, um novo tipo de comunicação eletrônica que se desenvolveu durante os anos 70 e que veio a se tornar a tecnologia principal da Internet: os protocolos TCP/IP²², que permitiram a interconexão entre diferentes tipos de rede na Arpanet.

A substituição dos antigos protocolos de comutação de pacotes NCP²³ pelo protocolo TCP/IP, que é usado na Internet até hoje, favoreceu um singular crescimento da inter-rede, em relação a computadores interligados e ao seu desenvolvimento. Como o pressuposto da Internet é que ela seja aberta a qualquer computador ou rede que deseje se conectar a ela, é preciso haver uma forma de tornar possível essa comunicação. Isso porque sistemas diferentes usam computadores e linguagens diferentes. A maneira de conseguir isso foi através da criação de um protocolo de comunicação padrão. O protocolo é uma forma de comunicação entre computadores. Usando o mesmo protocolo, sistemas diferentes conseguem estabelecer entre si a comunicação desejada. A grande vantagem desse novo protocolo é que ele permitia o crescimento quase ilimitado da Rede, além de ser facilmente implementado em uma variedade de plataformas diferentes de *hardware*.

Pois bem, a partir desses protocolos de comunicação, várias redes que eram formadas fora da Arpanet puderam conectar-se a ela e seu crescimento tomou grandes proporções.

²² *Transfer Control Protocol/Internet Protocol*

²³ *Network Control Protocol*

Todos esses avanços tecnológicos resultaram em mais de dez mil computadores interligados na Rede em 1987, cem mil em 1989 e mais de trezentos mil computadores conectados em 1990 em todo o mundo. A partir daí, foi muito difícil separar as pesquisas militares de pesquisas científicas e conversas pessoais. Tanto que houve, em 1983, uma divisão da Rede entre Arpanet – voltada para o desenvolvimento de pesquisas científicas – e uma outra rede independente chamada MILNET, orientada somente às aplicações militares. A *National Science Foundation* – fundação governamental dos EUA – também desenvolveu uma rede própria, a NSFNET, e colaborou com a IBM para a criação de mais uma, a BITNET, todas ligadas a Arpanet, que na década de 80 foi chamada de ARPA-INTERNET, e, posteriormente, somente Internet.

Em 28 de fevereiro de 1990, a Arpanet encerrou suas operações, cedendo para a *National Science Foundation* o *backbone* da Rede. Contudo, como afirma Castells:

(...) as pressões comerciais, o crescimento de redes de empresas privadas e de redes cooperativas sem fins lucrativos levaram ao encerramento dessa última espinha dorsal operada pelo governo em abril de 1995, renunciando a privatização total da Internet, quando inúmeras ramificações comerciais das redes regionais da NSF uniram forças para formar acordos colaborativos entre redes privadas (CASTELLS, 2003A p.83).

A privatização da Internet ocorreu em 1995. Desde 1990 os computadores dos EUA já tinham capacidade de se conectar à Rede, e desde a década de 1980 o Departamento de Defesa já comercializava a tecnologia da Internet, financiando fabricantes de computador para incluírem o protocolo TCP/IP em seus próprios protocolos. A partir de 1995, a NSFNET, que gerenciava os *backbones* da Arpanet desde 1990, foi extinta, abrindo caminho para operações privadas na Internet. Segundo Castells, em *A Galáxia da Internet*:

No início da década de 1990 muitos provedores de serviço de Internet montaram suas próprias redes e estabeleceram suas próprias portas de comunicação em bases comerciais. A partir de então, a Internet cresceu rapidamente como uma rede global de redes de computadores. O que tornou isso possível foi o projeto original da Arpanet baseado em uma arquitetura de múltiplas camadas, descentralizada e com protocolos de comunicação abertos. Nessas condições a Net pôde se expandir pela adição de novos nós e a reconfiguração infinita da rede para acomodar a necessidade de comunicação (CASTELLS, 2003B, P. 15).

Porém, a Arpanet não foi a única fonte da Internet. O formato atual da Rede é resultado de uma tradição relativamente autônoma de formação de redes de computadores e

de ligação entre elas. Quando a Internet se tornou disponível para um número razoável de usuários, várias ferramentas de comunicação entre computadores já tinham sido criadas e puderam ser incorporadas aos protocolos da Internet.

A Internet e as transformações na economia.

As características organizacionais desse “novo tipo de mídia” nos dão uma pista sobre uma nova forma de acumulação capitalista presente a partir das mudanças estruturais do capitalismo na década de 70 do século XX e da Revolução Informacional. A emergência das novas tecnologias de informação modificou o caráter da economia nas duas últimas décadas. A primeira alteração influenciada pela adoção dessas tecnologias de fluxo de informações na economia é a transformação do modelo de empresa. O fordismo que, segundo Castells (2003A), foi a grande empresa industrial baseada na produção estandardizada e na linha de montagem, foi progressivamente substituído pelo informacionalismo, que possui a capacidade de funcionar em rede, de articular diretamente o mercado, os insumos e provedores e a organização interna da empresa *on-line* em todas as tarefas.

Essas tecnologias organizacionais contribuíram para a constituição de um novo tipo de espaço virtual de fluxos de trocas de mercadorias e investimentos de capitais, que só puderam se desenvolver com o dinamismo atual por meio da Internet. Com sua formação de rede global, além de suas características de hipermídia, interatividade, comunicação e de virtualização, a Rede foi apropriada pela lógica da valorização.

É certo que o desenvolvimento dos usos da Internet começa primeiro naquelas empresas de alta tecnologia e nas empresas de criação de equipamentos para a Internet e de programas de *software* que são aplicados em suas próprias organizações, mas, a partir daí, se difundem muito rapidamente para todo tipo de empresa, criando um novo modelo de organização empresarial (CASTELLS, 2003C, p.267).

Esse novo modelo tem a característica, primeiramente, de ser informacional, porque a maioria de seus agentes econômicos depende basicamente da produção, tratamento ou aplicação de conhecimentos em informação. Isso implica dizer que a informação ganhou espaço dentro do modo de produção capitalista, mas ela em si mesma – visto que a informação e conhecimento sempre fizeram parte do crescimento econômico – mas sim como produto do processo produtivo, ou seja, na produção de dispositivos de processamento de informação.

Isso quer dizer que as inovações na produção, na produtividade e na competitividade estão intrinsecamente amparadas na informação. Não estamos falando de informação agindo sobre a tecnologia, e sim de tecnologia agindo sobre a informação: a tecnologia usada para gerar, processar, aplicar e organizar informações.

Uma outra característica apontada por Castells dessa inserção das tecnologias em rede na seara da economia é que ela é, e tende a ser cada vez mais, *global*. Isso porque as principais atividades produtivas, além do comércio e dos componentes da produção – capital, mão-de-obra, matéria-prima, administração, informação, tecnologia e mercado consumidor – estão organizados, não homogeneamente, em escala global, com cada vez menos restrições geográficas.

É informacional e global porque, sob novas condições históricas, a produtividade é gerada, e a concorrência é feita em uma rede global de interação. E ela surgiu no último quartel do século XX porque a Revolução da Tecnologia da Informação fornece a base material indispensável para essa nova economia. É a conexão histórica entre a base de informação/conhecimentos da economia, seu alcance global e a Revolução da Tecnologia da Informação que cria um novo sistema econômico distinto. (...) Estamos testemunhando um ponto de descontinuidade histórica. A emergência de um novo paradigma tecnológico organizado em torno de novas tecnologias da informação, mais flexíveis e poderosas, possibilita que a própria informação se torne o produto do processo produtivo (CASTELLS, 2003A, p. 87).

Por fim, os agentes da nova economia se apropriaram do arcabouço tecnológico do ciberespaço para se organizarem em *estruturas de rede*. A revolução informacional forneceu a base material para a concretização de uma rede global. A Internet, como ferramenta, já é uma rede global de fluxos de informações. Basta se apropriar dessa base para construir sua própria organização em rede mundial: redes de mídia; redes de empresas; redes de comércio; redes econômicas, etc. A apropriação econômica da Internet é essencialmente baseada na noção de rede, que só foi possível graças à inserção da Internet na seara do mercado.

Pois bem, favorecidos pelas reformas conservadoras neoliberais²⁴ e privilegiados pela reestruturação produtiva²⁵, os novos agentes da economia conseguiram produzir atividades

²⁴ Políticas de liberalização do mercado empregadas a partir de 1974-75 por Margaret Thatcher no Reino Unido e de Ronald Reagan nos EUA que marcou o fim do paradigma keynesiano, (conseqüentemente) culminando no fim do protecionismo de mercado inerente ao Estado de bem-estar social. Tais políticas vão marcar uma nova etapa de acumulação capitalista – de internacionalização e a flexibilização dos investimentos e da produção – com características próprias de “acumulação flexível” (HARVEY, 2002) ou com o “regime de acumulação financeira”, apontando um impulso qualitativamente novo do desenvolvimento do sistema do capital. (ALVES, 1999) (HARVEY, 2002) (CHESNAIS, 1994).

econômicas de um novo tipo, mais flexíveis, de maior alcance, movendo apoios governamentais na competição e nas leis do mercado e com uma produção simbólica nunca antes vista (produção de marcas, de logos, de materiais audiovisuais, além do avanço cada vez maior da indústria cultural). Além disso, criou-se um novo espaço para a convergência econômica, de fluxos constantes de informação, que possibilitam novos tipos de negociações econômicas.

Estamos falando de empresas que, ao invés de produzir utilizando a Internet como uma ferramenta midiática, funcionam através da Internet. Atualmente quase todo o trabalho interno da empresa, de relação com os provedores e de relação com os clientes, estão sendo praticadas pela Rede. É o modelo que Castells (2003C) denominou como Modelo Cisco System, “nome da empresa produtora de 85% dos equipamentos de telecomunicações do backbone da Internet no mundo, de *routers* e *switches* (encaminhadoras e permutadores)” (CASTELLS, 2003C, p.268). Noventa por cento das vendas dessa empresa e de suas transações são feitas através de uma rede entre os provedores da empresa e seus clientes, sem que a empresa faça nada mais que oferecer a engenharia.

Empresas de produção/processamento de informações que funcionam e obtém lucro com a venda de informações – como é o caso dos portais como a UOL (*Universo on-line*) ou o IG (*Internet Group*) –, ou empresas de desenvolvedores de *home-pages*, que hoje são comuns, também fazem parte dessa nova fase de acumulação capitalista baseada na comercialização de informações. Muitas vezes, empresas como essa nem existem *materialmente*, ou *territorialmente*; são empresas exclusivamente virtuais, trabalham em redes desterritorializadas e com um alcance global. Com a crescente demanda das relações na Rede surgiu, portanto, um novo tipo de empresa – *a empresa informacional* – caracterizada pela prestação de serviços especificamente voltados para atender às necessidades da própria

²⁵ Nova forma de racionalização e de reestruturação do modo de produção que passou as maiores economias capitalistas do mundo a partir da década de 1970-80. O desenvolvimento das tecnologias de automação, a diversificação e inovação das linhas de produtos, a busca de novos mercados, a dispersão geográfica industrial para “zonas de controle do trabalho mais fácil” (HARVEY, 2002, p. 137) foram medidas tomadas pela produção mundial em sua reestruturação produtiva, que visavam principalmente aprofundar a lógica de acumulação capitalista na busca de lucros na relação entre capital e trabalho, aumentando a produtividade de ambos. A reestruturação produtiva envolve os processos de descentralização da produção, tais como a terceirização de serviços ou os deslocamentos industriais, que provocam fechamento de fábricas num local e a abertura em outro, sempre em busca de melhores condições de produção – tais como mão-de-obra barata, desqualificação de leis trabalhistas, abundância de matérias-primas ou um maior mercado consumidor. Visava também globalizar a produção, a circulação e a busca de novos mercados, aproveitando oportunidades das condições de vantagem para a realização de lucros em todos os lugares, além de direcionar o apoio estatal para ganhos de produtividade e competitividade das economias nacionais, freqüentemente em detrimento da proteção social, das normas de interesse público e das condições trabalhistas. São essas medidas que vão dar condições técnicas e estruturais para a revolução da informação, pois as inovações tecnológicas baseadas na flexibilidade e na adaptabilidade foram condições categóricas para o bom funcionamento da reestruturação. (ALVES, 1999) (HARVEY, 2002) (CHESNAIS, 1994).

distribuição ou produção de informações. São essas empresas especializadas em tecnologias de comunicação; em microeletrônica; além de provedores de acesso, criadores de *software*, sítios de busca, comércio eletrônico, etc.

(...) este tipo de atividade e de trabalho é generalizado, é de toda a economia e são todas as empresas que estão evoluindo nessa direção. Não se trata somente de que todas utilizem a Internet, senão de que se organizam entorno de uma rede, que estejam eletronicamente conectadas e baseadas na informação. (...) por competição global, as empresas que não funcionem assim serão eliminadas (CASTELLS, 2003A, p.20).

Além da participação ativa nos processos de produção e organização da empresa capitalista, a Internet possibilitou o desenvolvimento vertiginoso das transações financeiras eletrônicas, dos mercados financeiros e da bolsa de valores, como a *Nasdaq*, que são mercados eletrônicos; dos principais mercados de futuros do mundo, como é o mercado suíço-alemão *Eurex*, inteiramente eletrônico, ou *Liffe* de Londres; de redes de *brokers*, de redes de corretores de bolsa como *Instinet*; de empresas de corretores como a *Charles Schwabb*, que é majoritariamente eletrônica (CASTELLS, 2003A).

Isso gera um novo tipo de transação econômica, provoca uma velocidade, uma complexidade, uma dimensão de mercado maior, uma capacidade de reação dos investidores quase instantânea e a dependência de mecanismos de cálculo, de modelos matemáticos de previsão ativados à velocidade octoeletrônica através de conexões via Internet. Isso muda os mercados financeiros, muda as finanças mundiais e, por conseguinte, muda a nossa economia (CASTELLS, 2003B, p.271).

Outro mercado que foi enormemente afetado pela Internet foi o ramo da publicidade. A maior interação com o consumidor e a facilidade de divulgação fez com que o mercado da publicidade fosse um dos mais fomentados a partir das novas tecnologias. Novos produtos publicitários foram criados e a renovação dos meios de divulgação possibilitou um significativo incremento nessa esfera, fazendo com que a publicidade *on-line* ganhasse destaque.

A Internet definitivamente inaugurou novas formas de negócio, e a inserção das relações inerentemente comerciais foi essencial para a rápida difusão e o decorrente desenvolvimento da Rede. Sua utilização comercial hoje hegemônica, perpassa quase todos os ambientes informacionais da Internet, dos mais livres aos mais fechados, e seu desenvolvimento propiciou uma transformação essencial da Rede como a conhecemos hoje. Veremos mais adiante que foi a iniciativa de valorização através da Internet que possibilitou a

formação de tecnologias de regulação e de controle, alterando a natureza “incontrolável” de sua arquitetura original. Veremos também que os sistemas informacionais abertos desenvolvidos sobre outra lógica que não a da valorização estão cada vez mais escassos, e os usos não comerciais na Internet – seja o compartilhamento de arquivos, o entretenimento ou as comunicações interpessoais – são, cada vez mais, exercidos dentro de ambientes criados comercialmente.

Contudo, como anteriormente indicamos *a Internet não se originou de um projeto com fins mercadológicos ou empresariais*. Como já mencionado, a origem das pesquisas em torno de uma rede mundial mediada por computadores teve influências do setor de pesquisas militares dos EUA, das pesquisas universitárias e da contracultura dos anos 60. Portanto, há alguns anos, não havia ainda tanta influência das empresas nas instituições que geravam a Internet.

A arquitetura original da rede.

A Internet se popularizou muito no meio acadêmico e na contracultura antes de chegar ao grande público. Seus usuários, compostos por estudantes e pesquisadores, estavam mais interessados em trocar experiências e satisfazer a curiosidade dos demais do que em usar a rede para auferir lucros. Certamente, até pelo fato de a Internet ainda hoje se desenvolver a partir de uma arquitetura informática aberta e de livre acesso – os protocolos centrais da Internet TCP/IP, são protocolos que se distribuem gratuitamente e cuja fonte de códigos são acessíveis a qualquer pessoa – esse apelo ainda está parcialmente presente, muito embora cada vez mais haja empresas e usuários procurando utilizar a rede com fins comerciais.

A famosa idéia de que a Internet é algo de incontrolável, libertário, etc, está na tecnologia, mas porque ela foi desenhada no curso de sua história com esta intenção. Quer dizer, é um instrumento de comunicação livre, criado de forma múltipla por pessoas, setores e inovadores que queriam que fosse um instrumento de comunicação livre (CASTELLS, 2003b, p.262).

Como afirmamos anteriormente, para Manuel Castells (2003B), a Internet nasceu da improvável intersecção entre a *Big Science* – investigações científicas que envolvem projetos grandes e caros, geralmente financiada por governos –, os investimentos militares e a cultura de defesa da liberdade individual. O ponto de convergência entre esses três conjuntos de atores foram os centros universitários de pesquisa e os centros de estudos ligados à defesa.

Muitas das características destacadas na arquitetura original da Internet hoje são frutos dessa convergência, que só foi possível graças a uma peculiar forma de financiamento de pesquisa.

A Arpanet teve origem no Departamento de Defesa dos Estados Unidos, mas segundo Castells, suas aplicações militares foram secundárias para o projeto. “O principal interesse do IPTO era financiar a ciência da computação nos Estados Unidos e deixar que os cientistas fizessem seu trabalho, esperando que algo interessante saísse disso” (CASTELLS, 2003B, p.20). O IPTO era usado para o financiamento de pesquisas em ciência da computação, principalmente na computação interativa, em todo o sistema universitário dos Estados Unidos, e era, durante a década de 1960 e 1970, o maior financiador de pesquisas desse tipo naquele país.

O financiamento de pesquisas universitárias fez com que as universidades dos Estados Unidos conquistassem um espaço central no desenvolvimento da Internet. Segundo Castells, o núcleo original dos desenvolvedores da Arpanet era ligado ao MIT²⁶, mas acadêmicos de outros centros de pesquisa – como a Universidade da Califórnia em Los Angeles, Santa Bárbara e Berkeley, Universidade de Utah, Standford e Harvard – também participaram dos grupos de cientistas ligados diretamente ao desenvolvimento da Rede.

O sucesso do plano de financiamento do IPTO e da ARPA como um todo estava relacionado com a considerável autonomia que eles receberam do Departamento de Defesa e que eram repassados para os pesquisadores. Mesmo sem haver uma relação direta com a estratégia militar, e sem compreender plenamente o conteúdo real das pesquisas em desenvolvimento, o Departamento de Defesa cedeu uma liberdade de administração e financiamento que foram cruciais nas estratégias de pesquisas tecnológicas nos Estados Unidos.

Para Castells, tal projeto só pôde se desenvolver plenamente graças aos investimentos militares. Suas origens no Departamento de Defesa foram essenciais no desenvolvimento da Internet. “A despeito de toda visão e de toda a competência que manifestavam em seu projeto, esses cientistas jamais teriam podido dispor do nível de recursos necessário para construir uma rede de computadores e projetar todas as técnicas necessárias” (CASTELLS, 2003B, p. 22). Por sua vez, o envolvimento do Departamento de Defesa dos Estados Unidos no financiamento dessas pesquisas só foi possível no contexto ideológico no qual estavam inseridos: a Guerra Fria. Segundo Castells:

²⁶ *Massachusetts Institute of Technology* (Instituto de Tecnologia de Massachusetts) - centro universitário de educação e pesquisa localizado em Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos da América.

A Guerra Fria forneceu um contexto em que havia forte apoio popular e governamental para o investimento em ciência e tecnologia de ponta, particularmente depois que o desafio do programa espacial soviético tornou-se uma ameaça à segurança nacional dos EUA. Nesse sentido, a Internet não é um caso especial na história da inovação tecnológica, um processo que geralmente está associado à guerra: o esforço científico e de engenharia feito em torno da Segunda Guerra Mundial constituiu a matriz para as tecnologias da revolução da microeletrônica, e a corrida armamentista durante a Guerra Fria facilitou seu desenvolvimento (CASTELLS, 2003B, p. 22).

Tal iniciativa, portanto, não teria outro lugar para se desenvolver nos Estados Unidos a não ser em torno das instituições governamentais, universidades e centros de pesquisa. Castells afirma que dado o nível de recursos demandados, o risco inerente às pesquisas e uma considerável falta de controle e de segurança dos investimentos, tal empreendimento nunca seria assumido por instituições voltadas para o lucro, principalmente na década de 1960, quando as grandes corporações eram muito conservadoras em suas estratégias financeiras e não arriscariam seus capitais em tecnologias que até então eram vistas como visionárias. É o que explica o fato de que, em 1972, a empresa de telefonia AT&T ter se recusado a assumir a responsabilidade operacional da Arpanet, oferecida pela IPSO, “e assim, para o benefício do mundo, um monopólio corporativo perdeu a Internet” (CASTELLS, 2003B, p.24).

O domínio das instituições governamentais e das universidades no financiamento das pesquisas – e principalmente a inesperada postura que concedeu autonomia e liberdade aos pesquisadores em seus trabalhos – foi o que favoreceu à Internet se desenvolver em um ambiente seguro e que não sufocava a liberdade de pensamento nem a capacidade de inovação. Essa autonomia na produção científica teve um grande impacto, tanto nos resultados das pesquisas desenvolvidas quanto no ambiente onde elas se desenvolviam, principalmente nos campi universitários. Sem um controle rígido por parte dos financiadores, o ambiente de pesquisa dentro das universidades – encabeçada principalmente por professores e estudantes de pós-graduação – mantinham uma atmosfera relaxada e pouco controlada em relação aos resultados e fontes de pesquisa. Esse fato possibilitou que outras formas de desenvolvimento tecnológico que não as diretamente relacionadas às pesquisas acadêmicas pudessem se incluir no plano geral da construção da Arpanet. Dentre essas formas, poderíamos citar como exemplo as comunidades que compartilhavam valores de liberdade individual, do pensamento independente e da solidariedade e cooperação, que caracterizavam as idéias da contracultura estadunidense da década de 1960, ainda que, afirma Castells, a

maioria desses estudantes não estivesse diretamente envolvida aos movimentos ativistas da época, apenas compartilhavam os mesmos valores.

A ligação entre as comunidades estudantis de pesquisas em tecnologia e as redes oficiais de cientistas nas universidades possibilitou às primeiras utilizarem recursos tecnológicos imprescindíveis para o desenvolvimento de seus empreendimentos tecnológicos improvisados e que lançavam mão da rápida difusão dos protocolos para a rápida difusão dos protocolos de comunicação, o que potencializou a inovação tecnológica.

As universidades foram o terreno comum para a circulação da inovação entre redes exclusivas da *Big Science* e as redes contraculturais improvisadas que surgiram em todos os tipos de formatos. Os dois mundos eram muito diferentes, mas tinham mais pontos de contato do que geralmente se pensa (CASTELLS, 2003B, p. 25).

Essas diversas contribuições, que ultrapassavam os limites dos desenvolvimentos comuns de pesquisas acadêmicas, possibilitaram que a Internet assumisse uma característica aberta, tanto em sua arquitetura quanto em sua organização social. Essa abertura foi a fonte do dinamismo de seu desenvolvimento autônomo, à medida que os usuários tornavam-se produtores de tecnologia e de artifícios que melhoravam as conexões e as comunicações na Rede. E ainda hoje é essa capacidade dos usuários de tornarem-se produtores de tecnologias e de criações relacionadas à comunicação digital que fomenta parte do desenvolvimento da Internet, dadas suas potencialidades de rápida difusão das idéias e do aperfeiçoamento da Rede.

Mas Castells aponta três condições essenciais para que esse rápido ciclo de desenvolvimento ocorra: a arquitetura técnica de interconexão entre os computadores deve ser descentralizada; os protocolos de comunicação devem ser abertos, distribuídos, adaptáveis e modificáveis; e as instituições de controle, expansão e domínio técnico da Rede devem ser guiadas pelos princípios de abertura e de cooperação. São essas três condições que possibilitam a Internet ser uma criação técnica e culturalmente aberta e em constante crescimento. Veremos mais à frente como a modificação de qualquer uma dessas três condições pode transformar a estrutura aberta presente no plano original da Rede para uma arquitetura cada vez mais controlativa e fechada, mas por aqui vamos nos deter um pouco mais sobre o fato de que as condições peculiares de pesquisas em torno da rede mundial de computadores propiciaram que a arquitetura original da Internet fosse uma conexão entre as culturas específicas de seus desenvolvedores e usuários e que essa convergência cultural foi essencial para a formação característica da Rede.

Segundo Castells, a cultura da Internet foi estruturada em quatro camadas: a cultura tecnomeritocrática, a *hacker*, a comunitária virtual e a empresarial. O autor vê um vínculo direto entre as expressões culturais desses atores e o desenvolvimento tecnológico da Internet, sendo o principal vínculo entre elas a abertura e a livre modificação dos códigos dos *softwares* da Internet. Essa abertura permite a integração entre as culturas na prática tecnológica, pois favorece que qualquer pessoa possa desenvolver novos programas e aplicações baseadas na cooperação e na livre circulação de conhecimento técnico. “O *software* de fonte aberta, portanto, é a característica crucial no desenvolvimento da Internet. E essa abertura é culturalmente determinada” (CASTELLS, 2003B, p. 36).

A primeira determinação apontada por Castells se relaciona com a cultura tecnomeritocrática, característica do desenvolvimento acadêmico e científico. Para o autor, o que caracteriza essa cultura é a crença no desenvolvimento técnico-científico como elemento decisivo do processo civilizatório, como uma continuidade do projeto Iluminista. Sua unidade identitária é definida na representação de uma comunidade cujos membros sejam reconhecidos pelos seus pares como tecnologicamente competentes, critério que é medido a partir dos resultados de suas pesquisas e de sua contribuição para o avanço do sistema tecnológico como um bem comum para toda a comunidade – ou seja, que seja necessariamente compartilhados.

O valor central dessa cultura é o desenvolvimento científico, e as relações de poder dentro desse ambiente não fogem muito daquelas do meio acadêmico. Como se trata de uma comunidade meritocrática, a luta por reconhecimento está mais baseada na cooperação – segundo a qual todos os achados devem ser abertos e comunicados de forma a permitir o exame e a crítica entre os pares – do que na competição direta entre os resultados – que pressupõem redes fechadas e a não colaboração.

Assim, a cultura da Internet enraíza-se na tradição acadêmica do exercício da ciência, da reputação por excelência acadêmica, do exame dos pares e da abertura com relação a todos os achados de pesquisa, com o devido crédito aos autores de cada descoberta. Historicamente, a Internet foi produzida em círculos acadêmicos e em suas unidades de pesquisa auxiliares, tanto nas culminâncias das cátedras como nas trincheiras de trabalho dos estudantes de pós-graduação, a partir de onde os valores, os hábitos e o conhecimento se espalharam pela cultura *hacker* (CASTELLS, 2003B, p. 37).

A cultura *hacker* apontada aqui por Castells tem outro sentido que não o comumente conhecido hoje: o de usuários/técnicos que supostamente usam um conhecimento amplo em tecnologia para lesar outros usuários. *Hacker*, para ele, são técnicos e pesquisadores de

tecnologia computacional que desenvolvem suas pesquisas fora do ambiente institucional, baseando-se na total autonomia quanto à distribuição de tarefas e ao controle institucional.

Contudo, a cultura tecnomeritocrática e a cultura *hacker* possuem alguns pontos de convergência. A meta pela excelência, pelo desempenho e pelo desenvolvimento tecnológico e a necessidade comum de compartilhamento de métodos e resultados, além da manutenção do código-fonte aberto nos programas criados e utilizados são fatores que movem ambos os trabalhos. Outro ponto de convergência é o reconhecimento pautado na reputação entre os pares. Os *hackers* constituem uma rede de comunidades e a inserção de membros nessa rede está fortemente relacionada ao reconhecimento e a reputação deles pelos demais. Esta reputação vincula-se ao desempenho e à confiabilidade dos resultados e dos métodos das pesquisas individuais em relação com o todo.

O prestígio, a reputação e a estima social na comunidade *hacker* estão ligados, portanto, à relevância dos incrementos tecnológicos compartilhados, e são retribuídos imediatamente ao *hacker* por meio do reconhecimento de suas habilidades tecnocriativas a ele atribuído pelos seus pares. Segundo Castells, a lógica do prestígio das comunidades *hacker* se assemelha muito com a cultura do dom, onde o status está ligado com a qualidade e a quantidade do que é doado, e tal doação exige necessariamente uma reciprocidade, um contradom. Veremos mais adiante como é estruturada essa “economia da dádiva” especificamente nas comunidades *hacker* de digitalização e compartilhamento de produtos culturais na Rede.

Todavia, o que é mais marcante na cultura *hacker*, para o autor, é o apreço à liberdade de criação, de apropriação do conhecimento disponível, de compartilhamento dos métodos e resultados e à liberdade de informação. A valorização da inovação tecnológica e a ampla criatividade têm como pano de fundo a liberdade de produção e de distribuição tecnológica. Essa liberdade se anexa à premissa de que toda a informação e toda forma de acesso relacionadas ao ambiente computacional devem ser livres e todas as medidas que impedem tais liberdades devem ser quebradas.

Tais valores de liberdade, colocados como condição ou parâmetro de criação e desenvolvimento tecnológico, fez com que a cultura *hacker* se definisse como uma formação comunitária informal, isto é, seus costumes e princípios de organização não são enraizados em instituições fixas, mas sua existência depende de uma comunidade autodefinida e constituída em torno de redes, especificamente de computadores. As redes agrupam as comunidades e são os locais onde acontecem as trocas de criação e métodos, além de serem efetivamente, o objeto de criação, no caso da Internet.

O compartilhamento dos resultados está, pois, na base da cultura *hacker* e é fonte de autoridade de reputação. Nesse sentido, excluem-se do cálculo o valor financeiro, os direitos formais de propriedade e o poder institucional. O compartilhamento não amparado em formas de acúmulos individuais em prol do desenvolvimento da comunidade são bases da hierarquia e das relações de poder dentro dessa cultura.

Dentro dessas características, Castells afirma que o ambiente informal fomentador de inovações tecnológicas mediante os valores de cooperação e de livre comunicação desempenhou um papel fundamental no desenvolvimento da Internet, e os princípios característicos a essa cultura podem ser encontrados na arquitetura inicial da Rede.

Mas enquanto a cultura tecnomeritocrática e a cultura *hacker* fundiram seus valores na cultura da Internet como inovadores e produtores de tecnologia, a cultura das comunidades virtuais se inseriu na Rede a partir da exploração de seus usos, desenvolvendo valores que expressam até hoje parte do comportamento e a organização social dos usuários da Internet.

Pessoas envolvidas nas redes Usenet News, na FIDONET e nos BBS, desenvolveram e fundiram formas de uso na rede: envio de mensagens, lista de correspondência, salas de chat, jogos para múltiplos usuários (...), conferências e sistemas de conferências (CASTELLS, 2003B, p. 46).

Destarte, enquanto a cultura *hacker* e a acadêmica fomentaram os fundamentos tecnológicos da Internet, a cultura das comunidades virtuais esboçou suas utilizações sociais, processuais e utilitárias.

As comunidades virtuais, segundo o autor, tiveram origens semelhantes às comunidades contraculturais nos anos de 1970 e 80 nos EUA, e as vezes, pelo menos em seu início, compartilhavam os mesmos valores e apresentavam pontos de convergência. Contudo, com o aumento e a diversificação das comunidades virtuais na Internet, suas convergências com a contracultura enfraqueceram. Aliás, tal crescimento fez diminuir qualquer identidade cultural totalmente homogênea entre as comunidades virtuais, fazendo com que a cultura dessas comunidades não representasse um sistema relativamente coerente de valores e normas sociais, assim como a cultura *hacker*.

Embora Castells não encontre um conjunto preciso de valores que dotassem essas comunidades de uma unidade identitária coesa, ele afirma que existem algumas características gerais nas formações dessas comunidades virtuais que permaneceram na cultura da Internet. Um deles é o valor da comunicação livre e horizontal, baseada na liberdade de expressão. Outro é a capacidade de formação autônoma de redes, onde qualquer pessoa tem a

possibilidade de procurar ou criar uma destinação na Rede, e assim agregar-se a diversos outros usuários. Segundo o autor:

Desde os BBS primitivos da década de 1980 aos mais sofisticados sistemas interativos da virada do século, a publicação autônoma, a auto-organização e a auto publicação, bem como a formação autônoma de redes, constitui um padrão de comportamento que permeia a Internet e se difunde a partir dela para todo o domínio social. Assim, embora extremamente diversa em seu conteúdo, a fonte comunitária da Internet a caracteriza de fato como um meio tecnológico para a comunicação horizontal e uma nova forma de livre expressão. Assenta também as bases para a formação autônoma de redes como um instrumento de organização, ação coletiva e construção de significado (CASTELLS, 2003B, p.49).

Já a cultura dos empresários foi a responsável pela rápida difusão da Internet a partir da progressiva inserção de ciclos fechados de tecnólogos para a sociedade em geral, já na década de 1990. Quando isso aconteceu, a Internet foi moldada em grande parte em torno de seus usos comerciais, fomentada justamente pela cultura empresarial peculiar dos tecnólogos-empresários. O uso da Internet pelo mundo dos negócios foi vital para a rápida popularização da tecnologia, mas também o foi para o desenvolvimento da economia.

Essa cultura comercial é, para Castells, a cultura do dinheiro. A inovação tecnológica continua a ser uma meta, mas os valores pelo reconhecimento entre os pares é o econômico. Para serem reconhecidos, os novos empresários – que são também tecnólogos, advindos de alguma outra cultura adjacente à cultura da Internet – tinham que associar seu *know-how* tecnológico a uma visão comercial apurada para transformá-las em valor financeiro. Um ator importante desse processo é o capitalista de risco, que investia capital nas idéias consideradas promissoras e as transformavam em novos negócios. Os novos negócios, por sua vez, eram vendidos a outros investidores através de ofertas públicas na bolsa de valores e entravam, por fim, na cultura empresarial clássica.

As quatro culturas, relativamente independentes entre si, se fundiram na cultura da Internet e seus valores influenciaram de maneira decisiva a arquitetura técnica e as possibilidades de uso da rede. Enquanto a cultura tecnomeritocrática impôs a estrutura da excelência científica e tecnológica como progresso societário, a cultura *hacker* influenciou sua independência e autonomia à institucionalização e os valores da liberdade da informação, e ambas influenciaram a cultura aberta presente nos códigos-fonte dos protocolos da Internet. A cultura das comunidades virtuais estabeleceu os parâmetros da interconexão das redes sociais baseadas na comunicação horizontal e na conexão interativa, e finalmente, aos empresários da Internet, coube a tarefa de expandir os usos da tecnologia, tanto em

quantidade de conexões quanto de serviços, e de abrir definitivamente a Internet para o mundo comercial.

É a partir dessas lições apreendidas na história do desenvolvimento tecno-cultural da Internet que é possível desvelar as características presentes na arquitetura original da Internet. Se a Rede se desenvolve pelo seu caráter aberto, dinâmico, global e relativamente democrático ou, por outro lado, sua faceta comercial possibilita, como veremos a seguir, novas arquiteturas de controle e regulamentação de redes fechadas e não democráticas, é justamente por ela agregar distintas culturas em sua formação enquanto tecnologia.

O que sugere Antonio Negri e Michael Hardt, em sua obra *Império* (2001), é caracterizar a Internet como um produto híbrido de um modelo democrático e um modelo oligopolista. O modelo de rede oligopolista tem como característica a difusão – a mesma característica que utilizam os meios tradicionais de comunicação, tais como a televisão, o rádio ou os jornais. Por difusão entende-se que exista um ponto único e relativamente fixo de transmissão e pontos de recepção praticamente infinitos. Esse modelo é definido pela produção centralizada, pela distribuição em massa e pela comunicação de mão única.

O modelo democrático – argumenta os autores – é caracterizado por ser completamente horizontal e descentralizado, e tem como principal exemplo a estrutura que começou com o projeto da ARPA. Essa característica, inerente à rede democrática, possibilita a conexão e comunicação de números ilimitados de nós sem um ponto central. Cada nó, independente de localização territorial, se conecta a todos os demais através de uma imensa quantidade de rotas. “Este modelo democrático é o que Deleuze e Guattari chamam de rizoma, uma estrutura de rede não-hierárquica e não-centralizada”, diferente do modelo oligopolista, “que não é um rizoma, mas uma estrutura em forma de árvore, que subordina todos os galhos à raiz central” (HARDT & NEGRI, 2001, p. 320). Contudo, veremos que esse modelo dicotômico relacionado à rede, em pouco tempo, perdeu parte de sua função explicativa. O modelo democrático apontado por Hardt e Negri não pode mais ser totalmente associado às redes livres. A partir da criação de novos ambientes informacionais, fomentada por uma lógica valorativa cujas bases estão associadas à interação de muitos para muitos – tais como as redes sociais – os modelos analíticos que contrapõem as redes livres e as não livres devem ser caracterizados cada vez mais por suas características controlativas ou não controlativas, não somente por seu cariz interativo.

Por sua vez, o Rizoma, apontado aqui como modelo estrutural na qual se baseia a comunicação descentralizada da Rede, é uma estrutura epistemológica criada por Gilles

Deleuze e Felix Guattari em seu livro *Mil Platôs* (1996)²⁷. Nele, os autores descrevem o modelo de organização dos elementos e conceitos de seu livro, utilizando a imagem metafórica do rizoma – estrutura botânica das raízes de algumas plantas onde não há uma estrutura central, podendo ramificar de qualquer ponto, assim como se transformar em uma outra estrutura, como um bulbo ou um tubérculo.

Essa analogia serviu para os autores exemplificarem uma estrutura epistemológica múltipla, sem raízes centrais, hierárquicas e dicotômicas, que contrasta com outras duas analogias: a da estrutura *Raiz* e *Raiz Fasciculada*.

No sistema do livro raiz, os conceitos são organizados de forma centralizada em um argumento, e esses vão surgindo, na análise, necessariamente desse centro, de forma dicotômica. O que é condição para o primeiro argumento é também para suas ramificações. É o caso, segundo os autores, do método epistemológico dos sistemas científicos e taxionômicos de classificação.

Um primeiro tipo de livro é o livro-raiz. A árvore já é a imagem do mundo, ou a raiz é a imagem da árvore-mundo. É o livro clássico, como bela inferioridade orgânica, significante e subjetiva (os estratos do livro). O livro imita o mundo, como a arte, a natureza: por procedimentos que lhes são próprios e que realizam o que a natureza não pode ou não pode mais fazer. A lei do livro é a da reflexão, o Uno que se torna dois (DELEUZE & GUATTARI, 1995, P.13).

O segundo modelo de organização almeja abortar a raiz principal, mas pretende buscar uma idéia de unidade na análise da multiplicidade. Segundo os autores, esse modelo pretende abordar a multiplicidade da pesquisa por meio de uma estrutura linear de explicação. O modelo fascicular quer acabar com a unidade amparada no dualismo do objeto, mas transfere um novo tipo de unidade para o sujeito. É o modelo utilizado pelos métodos modernos de explicação científica. Segundo os autores:

O sistema-radícula, ou raiz fasciculada é a segunda figura do livro, da qual nossa modernidade se vale de bom grado. Desta vez a raiz principal abortou, ou se destruiu em sua extremidade: vem se enxertar nela uma multiplicidade imediata e qualquer de raízes secundárias que deflagram um grande desenvolvimento. Desta vez, a realidade natural aparece no aborto da raiz principal, mas sua unidade subsiste ainda como passada ou por vir, como possível. (...) Vale dizer que o sistema fasciculado não rompe

²⁷ Queremos deixar claro que não estamos aqui adotando o modelo epistemológico e metodológico de Deleuze e Guattari como base de nossa pesquisa e nem analisando tal modelo pelo seu potencial metodológico ou analítico. A explicação que se segue foi aqui empreendida apenas para título de elucidar a tendência de relacionar a estrutura aberta da Internet com o modelo criado pelos autores.

verdadeiramente com o dualismo, com a complementaridade de um sujeito e de um objeto, de uma realidade natural e de uma realidade espiritual: a unidade não pára de ser contrariada e impedida no objeto, enquanto que um novo tipo de unidade triunfa no sujeito (DELEUZE & GUATTARI, 1995, P.14).

O sistema rizomático, terceiro modelo de organização epistemológica, foi criado pelos autores para denunciar e propor uma alternativa aos modelos hierárquicos de sistematização do conhecimento. Segundo eles, as estruturas convencionais de organização e explicação são resultados de uma distribuição de poder na estruturalização da explicação científica. A hierarquização e organização linear da ciência estão baseadas em um poder de autoridade opressiva que pretende transformar as ferramentas explicativas pragmáticas em ontologias fixas e insubordináveis, na qual necessariamente devem-se ramificar novos conceitos.

No modelo rizomático, qualquer elemento pode ser conectado ou incidir em qualquer outro, mesmo sendo de natureza ou campos do conhecimento distintos, sem a necessidade de posições ou afirmações mais fundamentais ou subordináveis que as outras. Para eles, a estrutura do conhecimento não parte de um conjunto de conceitos fundamentais, e sim surge em todos os pontos relacionados e baseados em distintos argumentos e conceitualizações. Trata-se de um modelo que pretende dar conta da explicação da multiplicidade sem prendê-la em uma estrutura que possa reduzi-la a leis determinadas de combinação ou atribuí-la a uma unidade hierarquicamente superior.

É preciso fazer o múltiplo, não acrescentando sempre uma dimensão superior, mas, ao contrário, da maneira simples, com força de sobriedade, no nível das dimensões de que se dispõe, sempre $n-1$ (é somente assim que o uno faz parte do múltiplo, estando sempre subtraído dele). Subtrair o único da multiplicidade a ser constituída; escrever a $n-1$. Um tal sistema poderia ser chamado de rizoma (DELEUZE & GUATTARI, 1995, P.15).

A estrutura rizomática de Deleuze e Guattari contempla seis características essenciais: Conexão, Heterogeneidade, Multiplicidade, Ruptura Assignificante, Cartografia e Decalcomania. Os princípios de conexão e heterogeneidade dizem respeito à característica de, no rizoma, qualquer ponto ou conceito elaborado pode ser conectado a qualquer outro, de igual ou diferente natureza e de maneira não hierárquica, sejam eles políticos, biológicos, econômicos etc., não necessitando, desta forma, de um eixo central organizador das conexões dos argumentos.

O princípio de multiplicidade relaciona-se com a característica não hegemônica dos conceitos do rizoma. Sua dimensão explicativa pretende não se fixar no sujeito ou no objeto, e sim nas determinações múltiplas da pesquisa e das naturezas variáveis.

A ruptura assignificante é um princípio que pretende combater cortes epistemológicos necessariamente significativos na pesquisa. Para os autores, a estrutura rizomática é constituída por linhas de segmentaridade, segundo as quais ela é territorializada, organizada, estratificada e atribuída a um sentido, mas compreende também linhas de descentralização e desterritorialização do argumento, que se reterritorializa em qualquer outra organização de sentido. O rizoma pode ser rompido em qualquer lugar e retomar outras linhas de explicação sem que, necessariamente, esse rompimento adquira um sentido epistemológico. As linhas explicativas se transformam em linhas de fuga, que sempre se remetem a outras linhas de segmentaridade.

Por fim, os princípios de cartografia e decalque dizem respeito à análise da realidade propriamente dita. O modelo raiz se reproduz através do decalque da realidade, que é para os autores um eixo estrutural objetivo. Pretende analisar os fatos objetivos da realidade partindo de sua cópia explicativa como centro da pesquisa. Já o rizoma parte do modelo cartográfico. Para os autores, a pesquisa não deve reproduzir decalques da realidade, e sim mapas, que ao invés de reproduzirem, constroem a realidade, eles. A metáfora do mapa serve para exemplificar a capacidade de experimentação voltada ao real. Ela pode ser aberta, com múltiplas entradas e pode ser invertida, repensada e adaptada.

Tal estrutura de organização epistemológica foi descrita pelos autores em 1980, e não tinha relação direta com as redes informacionais. Mas, tal conceito vem sendo utilizado para explicar a arquitetura descentralizada da Internet, pois oferece um modelo de organização da multiplicidade. A Internet como rizoma é composta em um plano por vários pontos horizontalmente distribuídos, onde qualquer nó pode se ligar a qualquer outro. É um modelo composto por linhas de conexão, que podem se desterritorializar e reterritorializar em qualquer outra linha de pesquisa, em qualquer dimensão do território informacional, sem que isso signifique o fim de uma ligação ou o começo de outra. É também pautada por um modelo cartográfico, de múltiplas entradas, amplamente adaptável e reconstruída.

Internet e as arquiteturas de controle

Contudo, a Internet, enquanto rizoma, não pressupõe necessariamente que ela seja utilizada na afirmação da liberdade. As características de desterritorialidade, de

interconectividade, de alcance global e de interação entre os pontos da Rede são características que potencializam a liberdade de criação e de comunicação, mas podem ser utilizadas – e efetivamente são – para a construção de um sistema controlativo complexo e cada vez mais incrementado.

Lawrence Lessig, em seu livro *Code and the other laws in the cyberspace* (1999) e mais especificamente em *Code version 2.0* (2006), afirma que a arquitetura da Internet está cada vez mais se transformando em uma arquitetura de controle e regulamentação. Para ele, a idéia que a Rede é um espaço cuja natureza a tornava impossível de ser regulada está sendo deixada pra trás, e no lugar dela ele constata que a artificialidade do ciberespaço pode (ainda que não completamente) ser passível de uma regulamentação, onde tudo e qualquer coisa que possa ser feita na e com a Internet esteja cuidadosamente circunscrita, limitada ou identificada.

A possibilidade de controle na Internet está depositada sua regulabilidade. Descobrir *quem faz o que e onde* é o grande desafio para quem almeja a transformação da Rede em um ambiente controlado. Os resultados dessa transformação podem ser em parte benéficos tanto para os usuários – que podem se livrar de usos indesejados dos códigos da Rede, como e-mails em massa (*spam*), roubo de identidade ou crimes bancários; quanto para o comércio na Rede, que pode contar com um ambiente seguro e confiável para suas transações; e ainda para o governo, que pode contar com o controle dos crimes cada vez mais freqüentes nas redes informacionais. Porém, há um certo limite ainda pouco definido e controverso entre os benefícios e os malefícios do controle na Rede. Algumas liberdades essenciais da Internet – tais como a liberdade de expressão ou questões relacionadas à privacidade dos usuários – são constantemente ameaçadas pela tentativa de controle excessivo. A balança entre os benefícios do controle limitado da Rede tende, dessa forma, a se desequilibrar em detrimento dos usuários e consumidores das redes digitais e a favor do controle sem limites dos governos e do mercado.

A margem de controle que é possível aplicar aos comportamentos dos usuários da Rede depende das leis regulatórias que a regem, e as leis que regulam o ciberespaço são o que Lessig chama de código. Os códigos da Internet são o conjunto de *softwares* – navegadores, *websites*, ambiente operacional, programas de *chats* etc – e *hardwares*, que são os roteadores, os ordenadores, linhas telefônicas, computadores servidor, computadores dos usuários etc, que configuram as regras e as instruções contidas nas partes constituintes do ciberespaço. São eles que definem as regras do que pode e o que não pode ser feito em um determinado ambiente informacional. Esse conjunto de tecnologias distintas que constituem o ciberespaço

não é fixo e permite vários tipos de apropriações diferentes de suas regras, desenhos e arquiteturas diferentes, sendo, portanto, dinâmicos. Esse dinamismo faz com que algumas arquiteturas sejam reguláveis, outras não.

Essa regulação é o que eu chamo de “código” – as instruções embutidas nos *softwares* e *hardwares* que fazem do ciberespaço o que ele é. Esse código é o “ambiente construído” da vida social no ciberespaço. É sua arquitetura. Se no meio do século XIX a ameaça para a liberdade foram as normas, e no começo do século XX era o poder estatal, e durante quase a metade do século XX foi o mercado, então meu argumento é que nós devemos começar a perceber como, no século XXI, um regulador diferente emerge – o código – e vem se configurar como nossa preocupação atual (LESSIG, 2006, p. 121).²⁸

A idéia prematura de que o comportamento dos usuários não pode ser, de forma alguma, regulado, está associada aos protocolos iniciais da Internet. Segundo Lessig, a Internet se expandiu baseada nos protocolos TCP/IP. Esses protocolos foram construídos para que qualquer comunicação entre os computadores conectados na Rede se desse da forma mais simples possível. Basicamente, os protocolos de comunicação da Internet transferem os dados entre os computadores na forma de pacotes de informação. Nesses pacotes, a única descrição presente é o endereço do destinatário na Rede eletrônica, descrito na forma numérica e sem referência direta à sua localização geográfica. Não há referências de identificação das partes, nem do conteúdo dos pacotes. A simplicidade da transferência foi uma decisão tomada pelos programadores originais da Rede, que priorizavam a eficiência e na amplitude da comunicação entre os computadores.

Os protocolos TCP/IP, por si só, impossibilitam um controle eficiente da Rede. Sua estrutura foi elaborada para ignorar dados relacionados à identificação do usuário ou dos dados transferidos. A partir desses protocolos, a tarefa de descobrir *quem enviou o que de onde* se torna extremamente difícil. Além disso, os protocolos TCP/IP são *não-proprietários*. Isso significa que, além de serem amplamente apropriáveis por usuários interessados em utilizá-los para construção de sítios ou de ferramentas diversas de transferências de dados, eles não podem ser controlados por uma empresa em especial, uma “dona”. Isso pode parecer bastante positivo quando a questão é manter a privacidade dos usuários ou para incentivar a

²⁸ *This regulator is what I call “code”—the instructions embedded in the software or hardware that makes cyberspace what it is. This code is the “built environment” of social life in cyberspace. It is its “architecture.” And if in the middle of the nineteenth century the threat to liberty was norms, and at the start of the twentieth it was state power, and during much of the middle twentieth it was the market, then my argument is that we must come to understand how in the twenty-first century it is a different regulator—code—that should be our current concern.*

expansão da Rede, mas também representa um problema sério de segurança de dados pessoais ou de prevenção a crimes que podem ser cometidos na Internet, como a pedofilia, fraudes bancárias ou a contrafação dos direitos autorais.

Todavia, embora os protocolos TCP/IP sejam ainda a base da transferência de dados na Internet, seu caráter aberto e livre de regulamentação é constantemente ameaçado. Esse fato, para Lawrence Lessig, não é uma novidade. O autor nunca acreditou que o caráter livre da Rede fosse algo inerte e imutável. Para ele, a constante abertura comercial da Internet não permitiria uma arquitetura que preza pelo anonimato e pela dificuldade de localização. Isso porque o uso comercial da Rede necessita de um ambiente seguro de transição de dados, que, por sua vez, demanda uma certa regulabilidade do comportamento do usuário. Esse tipo de uso comercial das tecnologias em rede pressupõe saber quem são os usuários, onde eles estão e o que ele estão fazendo em tais ambientes. Portanto, a eficiência do uso comercial da Rede está em estreita relação com o desenvolvimento das tecnologias de regulabilidade e controle.

Tecnologias que tornam o comércio mais eficiente são também tecnologias que tornam a regulação mais simples. Uma suporta a outra. Atualmente, existem inúmeras tecnologias que facilitam saber quem são as pessoas na rede, o que elas estão fazendo e de onde elas estão fazendo. Essas tecnologias foram construídas para facilitar os negócios na rede. Elas tornam a vida na Internet mais segura, mas o sub-produto dessas tecnologias é fazer a rede mais regulável (LESSIG, 2006, p. 61)²⁹.

Destarte, foram os empreendimentos privados, principalmente aqueles relacionados ao comércio eletrônico e aos negócios na Rede, que primeiro exploraram os códigos reguladores na Internet. Mas isso não significa que tais empresas regularam os códigos TCP/IP, tão importantes para a comunicabilidade da Internet. Segundo Lawrence Lessig, a implementação de códigos controlativos na Internet se dá de outra forma, também utilizando os protocolos.

Uma das características dos protocolos TCP/IP é a facilidade com a qual eles são capazes de interconectar tecnologias distintas. Os protocolos são como uma “língua comum” entre diferentes códigos, que podem ser implementados em uma base única. Isso facilitou, e muito, a expansão da Rede e a descentralização das pesquisas. E é também graças a essa facilidade de interconexão que os códigos regulatórios podem ser implementados na Internet. Segundo Lessig, eles se constituem como camadas de acesso localizadas no topo da conexão

²⁹ *Technologies that make commerce more efficient are also technologies that make regulation simpler. The one supports the other. There are a host of technologies now that make it easier to know who someone is on the Net, what they're doing, and where they're doing it. These technologies were built to make business work better. They make life on the Internet safer. But the by-product of these technologies is to make the Net more regulable.*

dos protocolos. Assim, é possível implementar códigos que exigem a identificação do usuário, ou que monitoram seus usos, antes deles terem acesso ao protocolo livre. Segundo o autor: “Arquiteturas de controle podem ser colocadas no topo da Rede para ‘corrigir’ ou eliminar ‘imperfeições’. E essas arquiteturas podem, em outras palavras, facilitar o controle³⁰” (LESSIG, 2006, p. 36). As imperfeições citadas por Lessig são justamente algumas das premissas dos protocolos livres que se apresentam como obstáculos à eficiência do uso comercial da Internet, a saber, a incapacidade de descobrir a identidade do usuário, sua localização geográfica e o que ele está fazendo na Internet. A partir dessas arquiteturas adicionadas antes do acesso aos protocolos, a Internet pode se transformar, de uma Rede livre de comunicação, em uma Rede cada vez mais controlada, com a potencialidade de se configurar na mais perfeita tecnologia de controle que já foi criada.

Se o ciberespaço pode ser regulado depende de sua arquitetura. A arquitetura original da Internet faz a regulação ser extremamente difícil. Mas a arquitetura original pode mudar. E já existem todas as evidências do mundo que ela está mudando. Realmente, sob a arquitetura que eu acredito que vai emergir, o ciberespaço se tornará o ambiente humano mais regulável já conhecido. A “natureza” da rede pode ter sido irregular; mas essa natureza está pouco a pouco mudando (LESSIG, 2006, p. 32)³¹.

Portanto, regular o ciberespaço é regular, de alguma forma, os códigos de sua arquitetura. A única forma de fazê-lo, segundo Lessig, é controlar os programadores dos códigos. A capacidade de se controlar os escritores dos códigos que operam na e com a Internet também foi facilitada com a inserção dos empreendimentos comerciais na Rede. Quando a Internet ainda estava se formando, os programadores eram geralmente pesquisadores de universidades e institutos de pesquisa, e eram financiados por programas de fomento ligados às próprias instituições. Além disso, muitos estavam interessados em construir uma rede colaborativa de compartilhamento e de comunicação, e não orientados diretamente para o acúmulo de lucros individuais. Nesse contexto, controlar os programadores, diversos e geograficamente dispersos, era uma tarefa muito difícil. Porém, com o incremento comercial da Internet, as empresas começaram a contratar programadores e

³⁰ *Architectures of control could be layered on top of the Net to “correct” or eliminate “imperfections”. And these architectures could, in other words, facilitate control.*

³¹ *Whether cyberspace can be regulated depends upon its architecture. The original architecture of the Internet made regulation extremely difficult. But that original architecture can change. And there is all the evidence in the world that it is changing. Indeed, under the architecture that I believe will emerge, cyberspace will be the most regulable space humans have ever known. The “nature” of the Net might once have been its unregulability; that “nature” is about to flip.*

a pagar por seus trabalhos, aumentando sua habilidade para controlar os códigos criados. Em empresas grandes como a Microsoft, a Apple ou a Google, controlar os programadores é fácil. Na verdade, o próprio formato empresarial dessas corporações já pressupõe códigos controlados, pois a regulamentação do ciberespaço tem, em partes, como finalidade, facilitar o desenvolvimento das potencialidades comerciais na Rede, e isso só é possível enquanto existirem mecanismos de regulação que permitam ao comércio operar de forma segura, ou seja, identificando os consumidores. Como o desenvolvimento de *softwares* e *hardwares* de grandes corporações informacionais já está voltado para uma melhor utilização comercial do ciberespaço, esse controle fica mais fácil. Segundo Lawrence Lessig, “o código é regulável somente porque os escritores dos códigos podem ser controlados” (LESSIG, 2006, p. 149).³²

A identificação na Rede, por seu lado, desloca a arquitetura da liberdade para uma arquitetura do controle. Por outro lado, quando se trata de pequenas organizações de programadores de código, ou quando programas funcionam com código aberto – como o caso dos *softwares* livres, em que qualquer um, com conhecimentos em programação, pode aperfeiçoá-los, modificá-los ou criá-los de acordo com seus interesses – o controle da Rede que se estabelece a partir do controle do programador do código fica bem mais difícil. Com o código fechado dos programas proprietários, há um número restrito de programadores que desenvolvem tais programas, geralmente localizados dentro das empresas. Porém, controlar um número desconhecido de programadores livres e geograficamente dispersos, que geralmente não são financiados por nenhuma empresa é uma tarefa árdua.

Entretanto, criação dos códigos regulatórios da Internet foi responsável também pelo fim de uma segunda “verdade” sobre a Rede: de que a Internet seria inalcançável para os governos. Quando a Internet começou a se popularizar, houve diversos problemas relacionados ao controle dos comportamentos dos usuários por parte dos Estados-Nações. Questões como o anonimato e a dificuldade de localização geográfica dos usuários, bem como problemas relacionados à facilidade de internacionalização das transferências de dados na Internet sustentaram por muito tempo a idéia de que a Rede poderia ultrapassar quaisquer tentativas de regulação governamental. Contudo, o incremento das tecnologias de regulação iniciadas pelo comércio na Rede facilitou e muito o controle por parte dos governos. Direta ou indiretamente, há meios de se controlar a Internet a partir da regulação das empresas que produzem os códigos. A partir do momento em que leis são sancionadas para controlar as formas de utilização do ambiente informacional e responsabilizar as empresas que geram

³² *The code is regulable only because the code writers can be controlled.*

parte desses espaços, o governo indiretamente consegue produzir uma regulamentação na Rede.

Um grande exemplo disso foi a entrada do sistema de busca Google na China. A China é conhecida por impor sérios limites de regulabilidade e de controle sobre seus usuários. O Estado chinês implementou medidas de bloqueios a sítios que consideram subversivos aos objetivos governamentais. Nas salas de bate papo, só podem ser discutidos temas previamente aprovados pelo governo, e este exerce o controle por meio do monitoramento de todas as salas de bate papo do país³³. Além disso, sítios de notícias só podem vincular informações diretas de fontes oficiais, e sítios pessoais não podem vincular notícia alguma. Todo o conteúdo da Rede desenvolvido no país deve ser apresentado para o governo chinês antes de ser publicado na Rede, caso o contrário, é considerado ilegal. As pessoas responsáveis pelo conteúdo dos sítios devem fornecer suas identidades completas ao governo, que justifica esse tipo de censura argumentando que se tratam de medidas de proteção da “segurança nacional”.

Quando a Google Inc. interessou-se por entrar no mercado chinês, teve que acatar as leis, regulamentações e políticas locais de controle da Internet. Para tanto, a empresa anunciou que barraria os resultados que o governo chinês considerasse impróprios. Além disso, nenhum usuário seria informado que os resultados de tais buscas foram barrados pela censura chinesa. A Google Inc. somente poderia ingressar no expansivo mercado eletrônico chinês mediante a adoção dessas práticas regulatórias. Como o mercado chinês era interessante para a Google, o governo chinês conseguiu controlar indiretamente as buscas dos usuários, e ambas as partes saíram beneficiadas. Além disso, a partir da popularidade conquistada pela Google, o governo sabia que a maioria dos usuários recorreria ao seu sistema de busca para efetuarem suas procuras. Portanto, a Google construiu uma arquitetura na Rede que tornaria o controle muito mais efetivo, e o governo daquele país conquistou tal controle impondo as condições para a empresa poder entrar em seu país.

Esse é um exemplo de como um governo, baseando-se em leis, pode impor controles sobre os códigos da Rede de uma maneira efetiva. Leis de direito autoral, de difamação, de personalidade etc., quando têm em seus escopos punições sobre os servidores de armazenamento de arquivos da Rede ou às empresas de serviços, podem efetivamente exercer

³³ Há uma estimativa, publicada pelo jornal Folha On-line no dia 10 de agosto de 2008, de que haja ao menos 30 mil funcionários do governo chinês que trabalham em tempo real para monitorar e controlar os principais fóruns de debate do país. <<http://www1.folha.uol.com.br/fofha/informatica/ult124u431438.shtml>>

uma pressão sobre os desenvolvedores de código para, por sua vez, desenvolverem certos mecanismos de controles sobre tais ambientes.

O caso da Google na China é um exemplo emblemático de como o mercado pode exercer controle sobre a Internet. Para entrar no mercado chinês, a empresa impôs aos seus programadores parâmetros de desenvolvimento dos ambientes de pesquisa, que se baseavam nas leis de censura chinesa. Casos de identificação e rastreabilidade dos usuários também são exemplos de meios de controle exercidos pelos mercados na Rede, bem como a retirada de sítios não-populares do ar por questões meramente financeiras.

Para Lessig, há ainda duas formas de controle da Rede: aqueles baseados nas normas e também nas arquiteturas. O controle baseado em normas é comumente utilizado pelos próprios usuários ou comunidade de usuários da Rede. As normas são uma espécie de “acordo coletivo” sobre o que se pode ou não fazer em certos ambientes. Comportamentos agressivos ou moralmente não aceitos em uma lista de discussão, por exemplo, podem resultar em banimento. Um bom exemplo disso foram as invasões de comunidades de pedofilia no Orkut, promovidas pelos próprios usuários, utilizando técnicas *hackers*, como roubo de senhas, para tirá-las do ar³⁴.

Já o controle pelas arquiteturas da Rede está relacionado a todas as outras formas de controle, pois é elas que vão, em última instância, estabelece parâmetros de uso de certos ambientes informacionais, seja pela imposição do uso de senhas, de identificadores, etc. As arquiteturas da Rede vão que vai definir se tal ambiente é ou não controlado, por quem e para que. Elas são diretamente controladas pelos desenvolvedores de código – os programadores – que por sua vez podem ser controlados pelos negócios, pelas normas ou pelas leis.

Pois bem, já ocorre hoje em dia um permanente controle dos passos dos internautas. A privacidade na Internet não é uma coisa tão simples de se conseguir, como não o é em toda a vida moderna. Alugar uma casa, abrir contas em banco, utilizar cartão de crédito ou realizar qualquer operação na Internet gera registros que, de alguma forma, poderão ser utilizados para diversos propósitos. Atualmente já dispomos de tecnologias necessárias para monitorar constantemente os cidadãos. Nossa sociedade foi capaz de construir – utilizando aqui a metáfora foucaultiana emprestada de Jeremy Bentham – um panóptico virtual e tecnológico. O panóptico é uma estrutura – no caso de Bentham, uma prisão – planejada para que haja um controle constante e invisível: sabemos que estamos sendo vigiados constantemente, mas não sabemos onde e nem quando esse controle é efetivo. Nesse caso, a possibilidade de estar

³⁴ <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20032.shtml>>

sendo vigiado já é, por si só, um mecanismo eficiente de ajuste e controle dos comportamentos ou modos de conduta dos “vigiados”.

Mas o controle da Rede não tem apenas implicações legais – não são feitos só para prevenir e reprimir a criminalidade. Fichas técnicas de internautas são constantemente usadas por organizações privadas, justificadas como forma de melhorar seu processo interno de tomada de decisões em todos os aspectos – do lançamento de novos produtos a concessões de crédito. A verdade é que a possibilidade de registro dos dados relativos a sítios visitados, compras efetuadas, tempo de navegação, preferências pessoais, etc., o posterior cruzamento desses dados viabiliza a construção de um amplo acervo de pesquisas individualizadas sobre os perfis dos consumidores. Mas o valor de uma pesquisa desse porte para o marketing e para o comércio é incalculável. Se não fossem as tecnologias de informação, seria impossível a realização de uma pesquisa desse tipo. Malas diretas podem ser enviadas para a caixa de mensagem do internauta com propagandas específicas para ele. *Banners* de propagandas podem ser meticulosamente escolhidos para cada tipo de usuário. As possibilidades do uso de informações individuais dos consumidores – sem que eles saibam realmente, que estão sendo monitorados e que saibam a finalidade desse controle – são tão amplas, e as formas de se obter esse tipo de informações são tão extensas (no consumo, no entretenimento, no próprio ato de conectar-se à Internet, em cada dado preenchido na Rede, em sítios visitados etc.) que merecem uma pesquisa bem mais detalhada do que conseguirei esclarecer com esse sub-capítulo.

Contudo, Lessig afirma que o código também pode ser apropriado pelos atores que pretendem apresentar uma resistência ao controle na Rede. Primeiro porque tecnicamente a Rede ainda não é completamente regulável, existindo ambientes e arquiteturas livres de controle e, certamente, de regulação. Nesses ambientes, os códigos são essencialmente códigos de não-regulação, que permitem o anonimato e várias possibilidades de usos não-restritos, como o compartilhamento de arquivos. Por outro lado, códigos podem também ser usados para burlar a regulação, permitindo o anonimato em ambientes controlativos que tentam impor mecanismos de segurança como senhas ou identidades particulares. Esses *contra-códigos* são ainda comumente utilizados em ambientes que não estabelecem um controle fechado e acabado, demarcando ambientes livres e sendo constantemente criticados e acusados de infringir leis de controle, como a do direito autoral ou leis que protegem mecanismos de regulamentação dos dados.

Pois bem, procuramos demonstrar de que forma os mecanismos de controle vêm progressivamente se estabelecendo na arquitetura original da Rede, de maneira a ameaçar e

subverter a relativa “liberdade” conquistada pelo projeto da Arpanet. Isso quer dizer que, cada vez mais, a privacidade dos usuários da Rede é ameaçada e que o tão sonhado anonimato proporcionado pela tecnologia é relativo, uma vez que o próprio ambiente no qual estamos imersos pode ter sido projetado e moldado dentro de parâmetros controlativos. Com o já mencionado, na apresentação das idéias de Lawrence Lessig, nem toda a arquitetura da Rede é controlativa, uma parte dela ainda procura preservar algumas liberdades negadas em outro espaço. Além disso, existem modos de “burlar” os controles da Rede, como *softwares* de encriptação de mensagens ou de navegação no anonimato, normalmente desenvolvidos por *hackers* e distribuídos gratuitamente na Rede, ou navegadores que não deixam rastros por onde passam. Para grupos contra-hegemônicos na Rede, a segurança e privacidade de informações técnicas são mais que necessárias. Porém, tudo indica que estamos caminhando para uma progressiva construção de ambientes menos democráticos, e se houver um mínimo de negligência, poderemos presenciar a transformação completa da arquitetura inicial da Rede em um ambiente totalmente controlado.

4. A Internet e os novos temas no direito autoral

A emergência e a consolidação da Internet como espaço de sociabilidade global implicou em uma necessidade de a revisão das leis de direito autoral no mundo todo, pois apresentava um novo paradigma de distribuição de material protegido nunca antes possibilitado por nenhum tipo de mídia precedente. A facilidade de digitalização e de distribuição em massa desse material, associado ao baixo custo desse processo, apresenta um novo cenário na história da reprodução técnica e do direito autoral.

Em pouco tempo, as leis de direito autoral tiveram que ser rapidamente adaptadas e modificadas. Para Ronaldo Lemos, autor do livro *Direito, tecnologia e cultura* (2005), a rápida mudança que presenciamos no plano da tecnologia e da cultura traz consigo uma transformação no âmbito do direito que pode se dar de duas formas: *de modo indireto*, quando as instituições jurídicas permanecem imutáveis em relação às transformações dos fatos subjacentes a elas e *de modo direto*, quando o direito se modifica efetivamente em relação às mudanças dos fatos, buscando soluções para novos problemas que se revelam. Segundo ele, o direito de propriedade intelectual é um bom exemplo da relação entre a manutenção do dogmatismo e ortodoxia jurídica e a transformação da realidade:

Apesar do desenvolvimento tecnológico que fez surgir, por exemplo, a tecnologia digital e a Internet, as principais instituições do direito de propriedade intelectual, forjadas no século XIX com base em uma realidade completamente distinta da que hoje presenciamos, permanecem praticamente inalteradas (LEMOS, 2005, p.08).

Em contrapartida, o autor cita Lawrence Lessig (1999) para mostrar de que forma as estruturas normativas compostas unicamente de linguagem de programação alcançam uma importância muito maior, principalmente na Internet, do que as estruturas técnico-normativas tradicionais. Para Lessig, o conjunto de *hardware* e *software* que compõe a Internet possui, em sua própria organização e arquitetura, mecanismos de regulação e normatização de funcionamento. Essas estruturas normativas são construídas fora do ambiente do direito tradicional e se consolidam, em um primeiro momento, de outra maneira, longe de seu alcance.

Para Lessig, um incremento excessivo nos mecanismos de proteção da propriedade intelectual – ação esperada pelos juristas tradicionais e pelas corporações do mercado – pode atingir diretamente outros valores jurídicos, como a liberdade de expressão, a privacidade e a existência de espaços de domínio público (*commons*) na Rede, na medida em que torna o

acesso ao conhecimento limitado pelo regime de propriedade e controlado de maneira privativa.

Se há uma incongruência latente na relação entre as leis de propriedade intelectual e o avanço tecnológico, somada às ações de usuários das novas tecnologias, não seria adequado aos juristas apegarem-se cada vez mais às concepções tradicionais do direito para tentar resolver os novos desafios colocados ao sistema legal consolidado. Segundo a perspectiva de Lessig e Lemos, caberia a eles analisar as alterações causadas pelas transformações hodiernas e pensar em novas bases para a consolidação das leis de propriedade intelectual.

Pois bem, a questão é que, seja pelas redes P2P³⁵, seja por meio de *blogs* ou *websites*, a tecnologia digital combinada com a Internet tornou muito mais fácil a cópia e a distribuição de materiais protegidos pelo direito autoral, tais como vídeos, textos, imagens, músicas. Em um primeiro momento, o mercado e o direito foram pegos de surpresa, e chegou-se a acreditar que a Internet era irregular por meios normativos tradicionais.

Todavia, a Internet está se transformando, de uma rede democrática, livre e pluralista de circulação de informações, para um meio cada vez mais controlado pelas formas tradicionais de proteção à propriedade intelectual como reação à sua suposta impossibilidade de regulação.

O *Digital Millenium Copyright Act* e a responsabilização dos Provedores de Serviço de Internet.

Segundo Ronaldo Lemos, os primeiros passos rumo a essa antítese à liberdade inicial da Rede foi o *Digital Millenium Copyright Act (DMCA)* – um texto normativo aprovado nos Estados Unidos em 1998, que objetivava atualizar o regime de propriedade intelectual e direito autoral vigente, no sentido de combater as práticas de distribuição de materiais protegidos pelo direito autoral na Internet. Para tal, o DMCA precipitou uma estratégia que

³⁵ P2P (*peer to peer* ou ponto a ponto) é uma estrutura de transmissão de dados que aborta o servidor central da distribuição de informações. Totalmente distinta da estrutura cliente-servidor, que pressupõe um ponto central que organiza e distribui as informações entre os usuários conectados, as redes P2P não necessitam de uma estrutura hierárquica, pois cada computador pode se conectar diretamente aos outros, sem intermediações. Nesse caso, cada ponto (computador conectado à rede P2P) se torna um emissor e receptor direto de informação, sem a necessidade de um *hardware* centralizado específico para conectá-los com outros pontos. Embora esse modelo tenha sempre estado presente na estrutura da Internet, ele se popularizou com a prática de compartilhamento de produtos culturais, se tornando o método mais eficiente de troca de arquivos, pois, por não precisar de um servidor central, dificulta e muito o controle e a desapropriação dessa prática na rede (ROCHA, DOMINGUES, CALLADO, SOUTO, SILVESTRE, KAMIENSKI & SADOK, 2004).

vem sendo adotada também em outros países ao lançar mão de uma série de mecanismos que atribui a terceiros a responsabilidade legal pelas violações à lei de direito autoral.

Um exemplo é a responsabilização dos provedores de serviços de acesso e dos provedores de serviços *on-line* por tais violações. Segundo o autor, o DMCA foi capaz de criar mecanismos de socialização da responsabilidade das violações a bens intelectuais, estendendo-a àqueles que não foram agentes da violação – no caso, os provedores. A nova lei exige dos provedores a adoção de medidas que, se atendidas, podem isentá-los do ônus legal advindo das violações de seus usuários. Essas medidas são chamadas de *safe harbors* (“portos seguros”).

A isenção de tal responsabilização legal é obtida pelo cumprimento de uma lista de exigências atribuídas aos provedores que, se seguidos à risca, asseguram sua idoneidade frente às leis. “Dessa forma, suas normas têm um impacto direto sobre a organização dos provedores e o modo como estes lidam com a disseminação da informação, (...)” (LEMOS, 2005, p.33).

Nesse caso, o DMCA foi instituído com a função de resolver o impasse relacionado à violação do direito autoral na Internet e o fez privilegiando os interesses dos detentores do direito autoral, em detrimento dos interesses dos provedores. Por outro lado, tal lei não estabeleceu nenhum mecanismo de restrição aos abusos cometidos pelos detentores de direito autoral em relação às notificações aos provedores sobre material ilegal.

Isso leva à situação de empobrecimento gradativo do material que se encontra *on-line*, pois o provedor não tem nenhum incentivo para questionar eventuais alegações de violação de direitos e, portanto, para atender às salvaguardas criadas pelo DMCA, simplesmente retira o material dos seus sistemas sem maiores questionamentos (LEMOS, 2005, p. 60).

Mesmo sendo um ordenamento jurídico de um país específico – os Estados Unidos – o DMCA, pois por ser o primeiro modelo normativo voltado especificamente para a Internet, acabou por ser tomado como exemplo por ordenamentos jurídicos em outros países como o Brasil, que também enfrentam problemas parecidos, dado o caráter global da Internet. Desse modo, esse modelo acabou tendo influência na interpretação dos outros textos legais. Soma-se a isso a falta de clareza de alguns desses e têm-se brechas para que o modelo interpretativo do DMCA acabe tendo reflexos sobre interpretação do texto brasileiro.

No Brasil, os direitos autorais são regidos pela Lei Federal 9.610, promulgada em 19 de fevereiro de 1998. No entanto, o autor analisa o Projeto de Lei 4.906/2001 – de autoria do

Senador Lúcio Alcantra (PSDB – CE) e tendo como relator do parecer o Deputado Federal Julio Semeghini (PSDB - SP) – que pretende legislar sobre o comércio eletrônico, mas abrange também violações de direito autoral, com finalidade de criar dispositivos semelhantes ao DCMA, os “portos seguros”.

Tal projeto de lei define três tipos de provedores: provedores de acesso – que asseguram a troca de documentos eletrônicos; provedores de conexão ou transmissão de informação; e os de armazenamento de arquivos. Segundo a interpretação do autor, o texto estabelece somente a esse último provedor a responsabilidade por violação de leis pelos seus usuários, caso ele deixe de suspender ou interromper qualquer acesso relacionado a um eventual crime ou contravenção praticada por meio de seus serviços. Para o autor, ao estender esse mecanismo à proteção do direito autoral, a legislação brasileira abre brechas para a responsabilização de provedores por armazenamento e difusão ilegal de bens culturais protegidos pelo direito autoral.

O sistema funciona da seguinte forma: o provedor de armazenagem recebe uma notificação por escrito, redigida por um advogado, notificando-o que um determinado conteúdo armazenado constitui crime ou contravenção penal. O notificado aciona dispositivos do projeto de lei que alega que no momento em que os provedores forem notificados de que alguma informação em seu sistema viola direitos autorais, ele se torna responsável civil e criminalmente por tal violação, a não ser que ele remova ou bloqueie tal informação.

Segue a transcrição do Art. 38 do Capítulo IV do Projeto de Lei nº 4.906, de 2001:

Art. 38. Responde civilmente por perdas e danos, e penalmente por co-autoria do delito praticado, o provedor de serviço de armazenamento de arquivos que, tendo conhecimento inequívoco de que a oferta de bens, serviços ou informações constitui crime ou contravenção penal, deixar de promover sua imediata suspensão ou interrupção de acesso por destinatários, competindo-lhes notificar, eletronicamente ou não, o ofertante, da medida adotada.

Mas, segundo o autor, esse mecanismo oferece um grande espaço para abusos, pois os provedores tendem a aceitar qualquer notificação de violação, temendo represálias. Isso pode acarretar a retirada tanto de material protegido por direitos autorais da Internet como de material sem proteção jurídica, ou sem nenhuma violação, tal como aconteceu nos Estados Unidos.

Em outras palavras, a adoção de um texto legal como aquele proposto pelo artigo 38 do projeto de lei [4.906/2001] institucionaliza a prática da retirada

de conteúdo da Internet sem maior escrutínio, por pressão de interesses organizados (LEMOS, 2005, p.49).

Aos provedores de acesso e de conexão não há porto seguro algum. Sua responsabilidade se limita a não tomar conhecimento do conteúdo transmitido, nem duplicá-lo ou ceder a terceiros qualquer informação sobre o conteúdo desses documentos. Essa medida isenta os provedores de responsabilidades por violações ocorridas em seus sistemas, e só se tornam responsáveis quando viabilizam que acessem o conteúdo criminoso transmitido através deles.

A Lei Azeredo (PLC 89/2003).

Há ainda um outro recentíssimo Projeto de Lei Iniciado na Câmara (PLC) que está motivando debates importantes a respeito da liberdade e privacidade do usuário de Internet, bem como sobre a crescente tentativa de responsabilização dos provedores de acesso à Internet. Trata-se do PLC 89, de 2003, de autoria do Senador Aloísio Azeredo (PSDB-MG), cujo parecer foi aprovado pela Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) em dezembro de 2007 e pela Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) em 10 de junho de 2008 e cujo substitutivo foi aprovado no Senado Federal em 9 de julho de 2008, aguardando agora aprovação na Câmara dos Deputados.

O PLC 89/03, conhecido também como *Lei Azeredo* versa sobre a criminalização de condutas, segundo texto do PLC, “realizadas mediante uso de sistema eletrônico, digital ou similares, de rede de computadores, ou que sejam praticadas contra dispositivos de comunicação ou sistemas informatizados e similares, e dá outras providências” (PLC 89/03, 2008).

Basicamente, o texto busca criminalizar o acesso não autorizado a redes de computadores, sistemas informatizados e dispositivos de comunicação, bem como a obtenção ou transferência não autorizada de dados desses meios; a divulgação ou destruição de dados pessoais e eletrônicos sem devida autorização do titular; a inserção de códigos maliciosos com intuito de facilitar acesso à rede de computadores, dispositivos de comunicação ou sistemas informatizados; a ação danosa contra a segurança ou funcionamento do serviço público; a falsificação de dados eletrônicos ou de documento público; a divulgação, comercialização, produção e armazenamento de materiais relacionados à pedofilia; além de criar novas obrigações para os provedores de acesso à Internet, como a necessidade de

registrar e armazenar por três anos dados relacionados ao acesso de seus clientes e enviar sigilosamente denúncias às autoridades responsáveis.

Já havia discussões sobre o Projeto de Lei desde o ano de 2007, mas ele foi mais amplamente discutido depois que o texto foi aprovado pela Comissão de Assuntos Econômicos. Entidades relacionadas à defesa da liberdade e da privacidade na Internet – como o Coletivo Intervozes³⁶, a Ong SaferNet³⁷ ou o Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da FGV do Rio de Janeiro³⁸ – publicaram críticas contundentes a respeito do Projeto de Lei, relacionadas principalmente ao fato de que o PLC utiliza atividades criminosas na Rede que mobilizam de maneira unânime a maior parte da população – como fraudes bancárias e pedofilia – para aprovar apressadamente um marco legal que acabaria por influenciar negativamente muitas outras práticas habituais que afetariam a Internet e certos usos de aparelhos eletrônicos. Há ainda um abaixo-assinado eletrônico, organizado pelo sociólogo Sérgio Amadeu e pelos professores e teóricos André Lemos e João Caribé, pelo veto do projeto na Câmara dos Deputados, que reuniu, até 02 de agosto de 2008, 97.071 assinaturas³⁹.

O maior problema existente no projeto enviado à aprovação no Senado Federal era a amplitude e a má redação de alguns artigos que, dependendo da interpretação dos juízes na prática legal, poderiam tornar crime práticas muito disseminadas relacionadas ao uso de aparelhos eletrônicos e à Internet, levando à criminalização em massa de usuários. Depois de vários apontamentos da sociedade civil, o texto aprovado no Senado Federal teve modificações em sua redação executadas pelo Senador Aloizio Mercadante (PT-SP) para resolver possíveis imprecisões na redação dos artigos. Veremos que tais modificações

³⁶ O Coletivo Intervozes (Coletivo Brasil de Comunicação Social) é uma organização da sociedade civil que defende a democratização dos meios de comunicação. Constituído desde 2003, ele tem como objetivo formular, difundir e construir um sistema público integrado de comunicação para o Brasil; dedicar esforços para construir um movimento de base em defesa do direito à comunicação; e ampliar o diálogo permanente com outros movimentos sociais e grupos organizados da sociedade com o intuito fortalecer a luta por uma sociedade mais justa e igualitária. <<http://www.intervozes.org.br>>.

³⁷ A SaferNet é uma organização não-governamental que tem como missão defender e promover os Direitos Humanos na Sociedade da Informação no Brasil. Eles atuam em parceria com o Ministério Público Federal oferecendo um serviço anônimo de recebimento, processamento, encaminhamento e acompanhamento *on-line* de denúncias sobre qualquer crime ou violação aos Direitos Humanos praticado através da Internet. <<http://www.denunciar.org.br>>.

³⁸ O Centro de Tecnologia e Sociedade é um núcleo de advogados da Escola de Direito da FGV do Rio de Janeiro que tem como foco estudar as implicações jurídicas, sociais e culturais advindas do avanço da tecnologia da informação, desenvolvendo projetos relacionados àquelas áreas. No campo específico do direito, o CTS desenvolve estudos e projetos na área de Propriedade Intelectual (foram os responsáveis pela tradução oficial das licenças *Creative Commons* no Brasil); *Software* Livre; Governança e Privacidade na Internet. <<http://www.direitorio.fgv.br/cts/index.html>>.

³⁹ <<http://new.petitiononline.com/veto2008/petition.html>>.

resolveram uma pequena parte das ambigüidades do PLC, mas não resolveu ainda problemas sérios relacionados ao projeto.

Depois da aprovação do texto no Senado, o Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS) da Escola de Direito da FGV produziu um documento apontando as imprecisões dos artigos da PLC 89/03, descrevendo algumas possíveis conseqüências de interpretação e exigindo o veto de alguns artigos na Câmara dos Deputados, especificamente os artigos 2º que propõe modificações no Código Penal nos artigos 285-A e B, 163A parágrafo 1º, artigo 6º Inciso VII e artigo 22 inciso III (CTS, 2008).

O artigo 285-A pune com um a três anos de reclusão mais multa “acessar, mediante violação de segurança, rede de computadores, dispositivo de comunicação ou sistema informatizado, protegidos por expressa restrição de acesso”. Aloizio Mercadante – relator do projeto na Comissão de Assuntos Econômicos –, em notícia publicada no *website* do Senado em 10 de julho de 2008 e intitulada *Entenda o projeto de lei dos crimes cometidos por meio de computadores* (MERCADANTE, 2008) afirma que o artigo tem como objetivo proteger informações pessoais ou empresariais importantes de serem conhecidas indevidamente. Contudo, para o CTS, uma interpretação do artigo criminalizaria o desbloqueio de celular de uma operadora para ser acessado em outra – tipificação que contradiz o Regulamento do Serviço Móvel Pessoal da Anatel que exige o desbloqueio de todos os usuários do país. Tal artigo criminaliza também o desbloqueio de aparelhos de DVD – efetuado para que o aparelho reproduza DVDs de qualquer região – e o desbloqueio de aparelhos de *video-game*, que possibilita que tal aparelho reproduza jogos pirata.

Por não especificar nem o que seria “violação de Segurança” e nem “expressa restrição de Acesso” o artigo ainda reproduz uma medida que é explicitada no DMCA estadunidense, que proíbe a violação de segurança de travas tecnológicas presentes em CDs, DVDs ou em algumas músicas vendidas ou distribuídas na Internet que impedem que tais produtos sejam digitalizados ou reproduzidos em aparelhos diferentes.

O artigo 285-B torna crime punível com 1 a 3 anos mais multa o ato de “Obter ou transferir, sem autorização ou em desconformidade com autorização do legítimo titular da rede de computadores, dispositivo de comunicação ou sistema informatizado, protegidos por expressa restrição de acesso, dado ou informação neles disponível”. Aloizio Mercadante afirma que tal artigo não versa sobre a transferência de dados restritos pelo direito autoral, pois o intuito do artigo é prever punições para usuários que tenham acesso não autorizado a dados armazenados em redes ou aparelhos com impedimento de acesso, como senhas, sem a autorização do dono. Realmente o texto foi melhorado. Antes das emendas na aprovação do

Senado, ele apontava como crime “obter ou transferir dados ou informações em rede de computadores, dispositivos de comunicação ou sistemas informatizados, sem a autorização ou em desconformidade à autorização do legítimo titular”. Segundo o Coletivo Intervozes em um texto publicado sobre seu posicionamento frente ao PLC intitulado *Por democracia e liberdade na rede mundial de computadores* (INTERVOZES, 2008), houve uma redução de danos na redação do artigo relacionado à troca de dados e ao compartilhamento de arquivos na Rede, mas como afirma os advogados do CTS, como o termo “expressa restrição de acesso” não é especificado, ele pode ser interpretado como a restrição legal concedida pela lei de direito autoral, se o caso for as restrições de acesso e de uso do conteúdo de uma página de Internet ou um *blog*.

Uma vez mais são criminalizadas condutas absolutamente triviais. Além disso, o "legítimo titular" fica com a prerrogativa de "completar" a lei, já que ele pode escrever como quiser a sua "autorização", que uma vez violada, configura em conduta tipificada como crime. Exemplo: acessar um site em violação a seus termos de uso. Configura "obtenção de dados em desconformidade com autorização do legítimo titular de sistema informatizado protegido por expressa restrição de acesso". Note que a "expressa restrição de acesso" consiste nos próprios termos de uso do site. Para sites que não possuem termos de uso (um *blog*, por exemplo) o problema continua, já que o conteúdo dos mesmos é protegido pela lei de direitos autorais (ou seja, esta também é uma "expressa restrição de acesso", que como dito acima, pode ser tecnológica, jurídica ou contratual) (CTS, 2008).

O Artigo 163-A inciso 1º tipifica como crime

Inserir ou difundir código malicioso em dispositivo de comunicação, rede de computadores ou sistema informatizado. Parágrafo 1º. Se do crime resulta destruição, inutilização, deterioração, alteração, dificuldade do funcionamento, ou funcionamento desautorizado pelo legítimo titular de dispositivo de comunicação, de rede de computadores, ou de sistema informatizado: Pena de 2 a 4 anos e multa (BRASIL, 2008).

O artigo foi inserido no PLC para coibir a disseminação de vírus de computador, mas pode também, assim como o artigo 285-A, criminalizar o desbloqueio de celular por meio de códigos ou programas que podem ser obtidos na Internet. O Projeto de Lei define “código malicioso” como “o conjunto de instruções e tabelas de informações ou qualquer outro sistema desenvolvido para executar ações danosas ou obter dados ou informações de forma indevida”. Segundo texto do Coletivo Intervozes, o termo é tão aberto que pode tipificar como

crime a difusão dos códigos necessários para o destrave de aparelhos de DVD ou de celulares. Outro grave problema é que, de forma inédita no Código Penal brasileiro, o artigo não criminaliza apenas o crime em si, mas também seu “ato preparatório”, ou seja, “não o crime em si, mas uma ação anterior necessária para cometê-lo, já que a mera difusão de código malicioso será considerada crime e não apenas a quebra do sistema” (INTERVOZES, 2008, p. 02).

Já o artigo 22 talvez seja o mais problemático. Ele versa sobre a criação de novas responsabilizações do provedor de acesso. Citando:

O responsável pelo provimento de acesso a rede de computadores é obrigado a:

I – manter em ambiente controlado e de segurança, pelo prazo de três anos, com o objetivo de provimento de investigação pública formalizada, os dados de endereçamento eletrônico da origem, hora, data e a referência GMT da conexão efetuada por meio de rede de computadores e por esta gerados, e fornecê-los exclusivamente à autoridade investigatória mediante prévia requisição judicial;

II – preservar imediatamente, após requisição judicial, no curso de investigação, os dados de que cuida o inciso I deste artigo e outras informações requisitadas por aquela investigação, respondendo civil e penalmente pela sua absoluta confidencialidade e inviolabilidade;

III – informar, de maneira sigilosa, à autoridade competente, denúncia da qual tenha tomado conhecimento e que contenha indícios da prática de crime sujeito a acionamento penal público incondicionado, cuja perpetração haja ocorrido no âmbito da rede de computadores sob sua responsabilidade.

§ 1º Os dados de que cuida o inciso I deste artigo, as condições de segurança de sua guarda, a auditoria à qual serão submetidos e a autoridade competente responsável pela auditoria, serão definidos nos termos de regulamento.

§ 2º O responsável citado no *caput* deste artigo, independentemente do ressarcimento por perdas e danos ao lesado, estará sujeito ao pagamento de multa variável de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$ 100.000,00 (cem mil reais) a cada requisição, aplicada em dobro em caso de reincidência, que será imposta pela autoridade judicial desatendida, considerando-se a natureza, a gravidade e o prejuízo resultante da infração, assegurada a oportunidade de ampla defesa e contraditório.

§ 3º Os recursos financeiros resultantes do recolhimento das multas estabelecidas neste artigo serão destinados ao Fundo Nacional de Segurança Pública, de que trata a Lei nº 10.201, de 14 de fevereiro de 2001.

Como se lê, primeiro inciso cria para os provedores de acesso a obrigatoriedade de armazenamento de dados de identificação eletrônica dos usuários. Todas as redes que se conectarem à Internet devem ter mecanismos de identificação dos computadores que nelas se conectam, além de gerar grandes custos aos provedores de Internet, que têm que se preparar

para capturar e armazenar tais dados. Segundo a Abranet (Associação Brasileira de Provedores de Internet), tal medida vai gerar custos de R\$ 14 milhões a R\$ 15 milhões por ano aos provedores, só para armazenamento de dados⁴⁰.

Já o Coletivo Intervenções afirma que além de ferir a privacidade dos internautas, a medida cadastral e de armazenamento de dados de acesso irá atingir *lan-houses*, telecentros, redes empresariais e redes abertas sem fio, que provavelmente se comprometerão a cobrar dados pessoais e dados de navegação dos usuários para que elas próprias não sejam responsabilizadas por possíveis crimes cometidos em suas redes. Tal medida poderá se constituir como um entrave a uma série de avanços pensados sobre inclusão digital e a universalização da banda larga para a população.

Já o inciso II coloca o provedor como mediador entre o denunciante do crime e as autoridades específicas, atribuindo aos os provedores a responsabilidade pela vigilância das denúncias. Esse dispositivo pode levar os provedores a encaminharem qualquer denúncia apontada, mesmo que não exista certeza do crime, temendo represálias da justiça. Para a Abranet, o PL transfere a responsabilidade de recebimento de denúncias do Estado para a sociedade civil. Já para o Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da FGV do Rio de Janeiro,

Com o novo dispositivo, interessados (como a indústria do conteúdo) podem evitar completamente um processo prévio de identificação, ficando prejudicado o direito constitucional de devido processo legal. Isso ocorre porque a partir da simples denúncia ao provedor de acesso, este fica obrigado a encaminhá-las imediatamente à autoridade competente, podendo inclusive mandar os dados do usuário vinculado ao IPs "denunciados". Dessa forma, ocorrerá automaticamente a identificação do usuário, ao arrepio do devido processo legal (CTS, 2008).

Segundo as críticas ao projeto, há por trás de todo o PLC e principalmente nesse artigo de responsabilização dos provedores em armazenar dados dos usuários, os interesses das instituições bancárias. Tais medidas poderiam, em uma interpretação do Projeto de Lei, inverter o ônus da prova dos crimes praticados, pois são essas instituições as que mais são prejudicadas pelos crimes relacionados ao acesso indevido às redes, à quebra de medidas de segurança ou fraudes na Internet. Há uma tendência e uma forte pressão das instituições bancárias para que elas não se tornem diretamente responsáveis pelos golpes aplicados pela Internet. Segundo críticas ao PLC, caberá aos provedores de Internet o ônus de provar que o banco foi o culpado por golpes aplicados aos clientes, não mais aos bancos, como versa o

⁴⁰ <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u421234.shtml>>

código dos consumidores. Uma futura interpretação do Projeto de Lei pode levantar questões ainda mais perigosas em relação à responsabilização dos crimes cometidos contra as redes bancárias em detrimento dos provedores, dos usuários e correntistas.

Tal Projeto de Lei – se aprovado pela Câmara dos Deputados – pode se tornar o primeiro marco regulatório do uso da Internet no Brasil. E ao invés de se estabelecer por meio de um processo dialogado com a esfera civil, tal projeto está sendo empreendido segundo parâmetros da esfera penal, baseando-se em interesses de uma pequena parte da sociedade civil, passando por cima e até agravando a construção de mecanismos de regulação que sejam capazes, frente aos novos desafios postas pelas tecnologias digitais, de privilegiar a dimensão social de determinados usos e práticas desses aparelhos eletrônicos, garantindo o direito à privacidade na Rede, a definição legal de liberdade ao acesso de conteúdo ou de parâmetros legais que assegurem e facilitem a inclusão digital no país. Ao contrário, o PLC 89/03 se apresenta como um projeto conservador, aprovado apressadamente sem uma ampla discussão civil, que possivelmente criminalizará massivamente os usuários da Internet a partir da tipificação de usos simples de recursos na Rede.

Pois bem, embora esse projeto de lei ainda esteja sendo tramitado na Câmara dos Deputados e ainda não possamos saber de maneira precisa todos os possíveis desdobramentos e implicações que sua aprovação poderá acarretar, podemos constatar a dimensão do problema que este novo marco técnico vem apresentar às instituições reguladoras de nossa sociedade. A dificuldade de se estabelecer mecanismos que sejam capazes de proteger de maneira eficiente e coerente os conteúdos que circulam nas redes globais – de forma a não privilegiar os interesses mercadológicos em detrimento dos interesses sociais – se apresenta de maneira clara neste exemplo que apresentamos. A tendência recorrente dos legisladores de se ampararem em pressupostos precedentes, mesmo quando procuram estabelecer novos marcos legais específicos para a Rede, tem se apresentado de maneira predominante.

Passaremos então a uma análise mais específica das formas pelas quais o direito autoral teve de ser modificado e adaptado em função dos novos paradigmas colocados pelo marco digital.

Direitos Autorais e o as Tecnologias Digitais.

Nesse sentido, José Ascensão, em *Direito da Internet e da Sociedade da Informação* (2001) analisa as transformações normativas da Convenção de Berna com o advento das novas tecnologias. Segundo ele, as inovações tecnológicas atuais exerceram uma grande

repercussão no domínio do direito autoral. Uma delas foi tentar comprovar que as categorias clássicas do direito autoral podem se adaptar aos novos modos de utilização nessas novas tecnologias. Outra foi a crescente tendência de recorrer ao direito autoral para tutelar as obras do domínio dos direitos intelectuais, por este oferecer uma proteção mais ampla do que os outros direitos.

Para o autor, não há um consenso sobre a capacidade de proteção do direito autoral clássico frente às novas tecnologias. Uns acreditam que as leis devem ser reformuladas, outros acreditam na validade dos pressupostos da lei, afirmando que seria necessário apenas algumas poucas modificações.

Essa discordância se reflete nas discussões internacionais de direito autoral. Dentro das discussões da Convenção de Berna, prevaleceu a tese da elaboração de novos tratados. Assim foram aprovados, em dezembro de 1996, em Genebra, dois tratados: “Tratado da OMPI (Organização Mundial de Propriedade Intelectual) sobre direito do autor” e o “Tratado da OMPI sobre interpretações ou execuções de fonogramas”. Porém, a orientação dos tratados foi a de continuidade do direito clássico, apenas modificando-o suficientemente para abranger as novas situações. Segundo José de Oliveira Ascensão:

Isso não se fez sem algum artifício. Com frequência, forçaram-se os limites daquelas categorias para conseguir a cobertura dos interesses a que se pretendia dar tutela. Também se procedeu assim para sustentar que as novas situações já estavam abrangidas pelos tratados e leis nacionais vigentes, e obter com isso uma retroatividade que doutro modo seria difícil passar. O preço foi, todavia um aumento da complexidade do já tão complexo domínio dos direitos intelectuais, por deixar em crise as categorias fundamentais em que este se apóia (ASCENÇÃO, 2001, p. 02).

No Brasil esse processo de reformulação não se deu de maneira muito distinta com a alteração da lei que rege a proteção do direito autoral – Lei nº 9.610, de 19 de Fevereiro de 1998. Com algumas modificações, tal lei é uma reedição da anterior, nº 5.988 do ano de 1973, apenas acentuando seu cariz empresarial. Os acréscimos e reedições da nova lei dizem respeito aos novos desenvolvimentos tecnológicos: programas de computadores, banco de dados, transmissões e armazenamento por meios eletrônicos.

A nova lei mantém também a unidade de proteção do direito autoral e dos direitos conexos, como “direitos autorais”, que abrangem os direitos de personalidade do autor, dos artistas, dos intérpretes e executantes e os direitos patrimoniais dos produtores de fonogramas, videofonogramas e empresas de radiodifusão.

Segundo o art. 7º, capítulo I da Lei em questão, estão protegidos pelos direitos autorais:

- I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;
- II - as conferências, alocações, sermões e outras obras da mesma natureza;
- III - as obras dramáticas e dramático-musicais;
- IV - as obras coreográficas e pantomímicas, cuja execução cênica se fixe por escrito ou por outra qualquer forma;
- V - as composições musicais, tenham ou não letra;
- VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;
- VII - as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia;
- VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;
- IX - as ilustrações, cartas geográficas e outras obras da mesma natureza;
- X - os projetos, esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo, cenografia e ciência;
- XI - as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;
- XII - os programas de computador;
- XIII - as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários, bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual.

Os autores detêm, além do direito moral, o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor de suas obras. Seus direitos patrimoniais se esgotam em 60 anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, cabendo aos sucessores o gozo dos direitos autorais. Para obras audiovisuais e fotográficas, o prazo do fim do monopólio patrimonial da obra é de 70 anos, a contar de 1º de janeiro do ano subsequente ao de sua divulgação. Após esse prazo, as obras entram em domínio público.

Ainda segundo a Lei 9.610, art. 28 do capítulo III, depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:

- I - a reprodução parcial ou integral;
- II - a edição;
- III - a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações;
- IV - a tradução para qualquer idioma;
- V - a inclusão em fonograma ou produção audiovisual;
- VI - a distribuição, quando não intrínseca ao contrato firmado pelo autor com terceiros para uso ou exploração da obra;
- VII - a distribuição para oferta de obras ou produções mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, e nos casos em que o acesso às obras ou produções se faça por qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário;
- VIII - a utilização, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante:
 - a) representação, recitação ou declamação;
 - b) execução musical;

- c) emprego de alto-falante ou de sistemas análogos;
 - d) radiodifusão sonora ou televisiva;
 - e) captação de transmissão de radiodifusão em locais de frequência coletiva;
 - f) sonorização ambiental;
 - g) a exibição audiovisual, cinematográfica ou por processo assemelhado;
 - h) emprego de satélites artificiais;
 - i) emprego de sistemas óticos, fios telefônicos ou não, cabos de qualquer tipo e meios de comunicação similares que venham a ser adotados;
 - j) exposição de obras de artes plásticas e figurativas;
- IX - a inclusão em base de dados, o armazenamento em computador, a microfilmagem e as demais formas de arquivamento do gênero;
- X - quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.

Qualquer utilização sem a autorização das obras descritas acima se caracteriza como contrafação, e as punições constam na Lei nº 10.695, de 2003, que, por sua vez, introduziu novas modificações no Código Penal a esse respeito. Segundo o texto:

Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos:

Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa.

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente.

§ 3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 4º O disposto nos §§ 1º, 2º e 3º não se aplica quando se tratar de exceção ou limitação ao direito de autor ou os que lhe são conexos, em conformidade com o previsto na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, nem a cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto.

Ambas as leis prevêm contrafação dos direitos autorais quando a obra é copiada, reproduzida, distribuída e oferecida ao público por qualquer meio ou suporte *com intuito de lucro direto ou indireto*. Ainda na Lei 9.610, art. 46, não é considerado crime aos direitos autorais “a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista,

desde que feita por este, sem intuito de lucro” (art. 46, § II). Isso trouxe complicações tanto no entendimento do texto legal quanto no que diz respeito ao uso privado da obra.

O primeiro problema diz respeito à troca e ao compartilhamento das obras na Internet. Segundo as leis citadas, ambas as ações são crimes quando existe intuito de lucro direto ou indireto. No caso da disponibilidade gratuita das obras, há uma grande discussão sobre se tal gratuidade estaria ou não influenciando nos lucros dos detentores dos direitos da obra. Se sim, tais ações seriam ilegais, cabíveis de punições, mas ainda restaria decidir qual punição caberia a tais atos: se o regime agravado (reclusão, de dois a quatro anos, e multa) ou se ao regime minoritário (detenção, de três meses a um ano, ou multa).

Não há nenhuma explicação sobre o que seria lucro direto ou indireto nas leis mencionadas. Pode-se argumentar a favor do compartilhamento de arquivo, entendendo que o lucro esteja relacionado a algum resultado econômico. No entanto, há também o contra-argumento de que o lucro indireto diz respeito a quanto o usuário não gastou na compra de algum produto por encontrá-lo gratuitamente na Internet.

Outro problema se relaciona à definição precisa do que é considerado uso privado da obra. Segundo José de Oliveira Ascensão (2001), o direito autoral deve recair sobre o uso público da obra, deixando de lado qualquer forma de uso privado. Mas, a partir do momento da inserção dos programas de computador nas leis de direito autoral, o uso privado também se tornou passível de ser regulado.

Isso porque a utilização usual dos programas de computador, em sua maioria, é privada, e uma limitação de regulação voltada apenas para o uso público frustraria qualquer tipo de exploração econômica de *softwares* no Brasil. Como, porém, o *software* é protegido pelo direito autoral, suas limitações de uso privado se generalizaram para todas as obras protegidas pelos direitos autorais.

Como vimos no art. 46 da Lei 9.610, a cópia privada limita-se à reprodução de um único exemplar composto por pequenos trechos para uso privado e sem intuito de lucro. Em relação ao *software*, esse limite é impossível, já que não existe maneira de copiar pequenos trechos de *software*. Mas, por estar associadas a todas as obras descritas no direito autoral, tais restrições acabariam por ser transpostas ao uso privado em geral dos bens culturais, em uma tentativa de estender os limites da proteção do direito autoral.

Sobre essa corrosão do uso privado, Lawrence Lessig, em *Free Culture* (2004), argumenta que a Internet e as novas tecnologias de compartilhamento induziram mudanças significativas nas leis de direito autoral. E as conseqüências dessas mudanças ultrapassam suas próprias barreiras, afetando a forma como a cultura é produzida e distribuída em nossa

sociedade. Com o crescente aumento do poder corporativo, principalmente nos Estados Unidos, as recentes reelaborações das leis de *copyright* perderam seu caráter social para se tornarem uma lei que protege, num primeiro momento, as corporações ao mesmo tempo em que limita a produção criativa.

Para entender as transformações que as leis de direito autoral impõem ao desenvolvimento cultural de uma sociedade, Lessig diferencia uma cultura comercial – aquela que é produzida para ser vendida, ou que de alguma forma é colocada no mercado – de uma cultura não comercial. A cultura não comercial é aquela que não é destinada à troca no mercado. Ela pode ser uma cultura independente da cultura comercial – como a cultura popular – ou ser uma expressão cultural derivada da cultura comercial, como o compartilhamento de músicas, gravação de fitas, reencenação de peças de teatro etc.

A cultura não-comercial foi por muito tempo desregulamentada, pois o foco da lei de direito autoral sempre foi a cultura mercantilizada. Contudo, a inserção da tecnologia da Internet criou um cenário ideal para o rompimento da divisão entre o que era e o que não era controlado pela lei de direito autoral, que, pressionada por grandes detentores de direitos, ampliou-se para alcançar os modos cotidianos pelos quais os indivíduos criam e compartilham a cultura.

Segundo o autor, tais transformações nas leis são justificadas como indispensáveis à proteção da criatividade comercial. Todavia, a medida protecionista não está mais relacionada à proteção do autor, criador ou artista, e sim às formas de negócios que envolvem o monopólio da produção e distribuição da cultura comercial. A ameaça apresentada pelas novas tecnologias – por sua arquitetura de troca e de compartilhamento da cultura comercial e não comercial – foi suficiente para que tais empresas se unissem com o intuito de pressionar os legisladores a usarem a lei para proteger suas formas de negócio. Mas as empresas não estão se protegendo somente contra o uso inadequado de seus produtos, mas também de um novo mercado de criação e distribuição cultural impulsionado pela Internet, potencialmente mais rico, diversificado, criativo e que poderia ser fomentado caso não houvesse tal enrijecimento das leis autorais. Contudo, veremos no último capítulo dessa pesquisa que a cultura comercial já aponta, de forma bastante incipiente, estratégias de inserção nessas novas formas de negociar produtos culturais, em que o direito autoral não é mais imperativo direto para a valorização das empresas, mas ainda é – em seu caráter repressivo ou limitador das formas ditas ilegais de compartilhamento gratuito de arquivos – medida de estabelecimento e fortalecimento de um espaço controlativo de disponibilização de produtos culturais, gratuitos ou não.

Embora o objeto da formulação das leis fossem as novas situações no domínio específico da tecnologia da informação, foi aprovada também a ampliação da proteção dos direitos conexos dos intérpretes ou executantes e dos produtores de fonograma, buscando uma equiparação dos seus direitos com o dos autores.

Aqui Ascensão nos chama a atenção para a expansão desmedida à qual as categorias clássicas do direito autoral vêm sendo submetidas. Por um lado, podem-se criar leis muito complexas, que podem resultar em interpretações e apropriações práticas desastrosas para a sociedade – como no caso do DCMA, que interfere em obras na Internet que estão em conformidade com as leis de direito autoral.

Por outro lado, a contínua expansão dessas categorias, para possibilitar a normatização de cada vez mais situações, pode tornar a proteção do autor em um detalhe, pois o que está em primeiro plano é a proteção das prestações de serviços em rede do produtor ou dos produtos digitalizados. Dentro dessa lógica regulatória, o direito autoral se transforma num direito que protege o empresário que explora essas obras. “O direito intelectual tende a transformar-se muito ao jeito das concepções anglo-americanas, num direito de proteção dos investimentos das chamadas empresas de *copyright*” (ASCENÇÃO, 2001, p. 33).

Essa contínua expansão e enrijecimento das leis de direito autoral hoje em dia nos dão uma pista para inquirir sobre o papel do conhecimento e sua distribuição na atualidade. Por um lado, as facilidades de contrafação de tais direitos, quando argumentadas de forma conservadora e tradicionalmente legalista, podem ser levantadas a favor dessa rigidez, mas, como vimos, pouco justifica porque tal expansão dos direitos se realiza em detrimento do domínio público e do uso privado. Por outro lado, a emergência do ciberespaço e das tecnologias em rede inaugurou também, como veremos a seguir, uma forma distinta de lucratividade baseada no acesso e na mercantilização dos produtos culturais. Para tanto, essa forma de apropriação dos aparatos tecnológicos lança mão não apenas de determinações técnicas para limitar a ação dos usuários (ou consumidores), mas também busca apoio no desenvolvimento de aparatos legais e em alguns casos da repressão jurídica para controlar e determinar socialmente a forma “correta” distribuição dos produtos culturais.

Essa prática está embasada na capacidade de cercear a livre difusão desses produtos, ou seja, de limitar com meios jurídicos, tais como direitos autorais, licenças ou certificados, a possibilidade de copiar, de imitar, de reinventar, de apreender conhecimentos dos outros. A imposição de pagamentos pelos direitos autorais para cada conteúdo que se possa veicular nesse meio representaria a imposição da escassez em um sistema técnico que é designado a

maximizar a disseminação da informação, onde a cópia baseada na multiplicação da informação tende à abundância.

A proteção do direito autoral, da maneira como vem sendo transposta para a Rede, freia o acesso de todos os indivíduos às fontes de conhecimento e as restrições comerciais se configuram de forma bem menos flexível. Isso, por sua vez, dificulta às pessoas ajudarem umas as outras na resolução de problemas comuns, e até mesmo retardam o desenvolvimento, tanto da Rede quanto da produção de novas ferramentas. Essas barreiras acabam limitando o próprio desenvolvimento de outras formas possíveis de apropriação de técnicas e tecnologias, pois, baseando-se em apenas uma forma hegemônica de desenvolvimento, deixam de lado uma gama imensa de modelos criativos que poderiam facilitar a democratização e a horizontalização das tecnologias de comunicação e informação.

Contudo, se por um lado essas novas (e velhas) tecnologias são apropriadas pelo sistema econômico vigente, por outro elas também abrem brechas e possibilidades para possíveis subversões e construções de outras formas de fazer, comunicar e experienciar essas inovações. Para tanto seria importante desviar a orientação do desenvolvimento dessas ferramentas de comunicação e informação de dentro da lógica da produção concorrencial (onde o consumo de um exclui o consumo de outros) e inseri-la dentro de uma lógica de produção não-concorrencial (onde o consumo de um pode potencializar o consumo dos outros).

Esta é a luta social emergente que evidencia a contradição entre os interesses sociais e os de mercado: a liberação ou a privatização do conhecimento (ou de seu acesso) contido nos produtos sociais. De um lado, grandes corporações midiáticas se apegam às leis jurídicas de direito autoral para tornar o conhecimento escasso ou controlável comercialmente. Do outro lado, usuários do ciberespaço exploram a potencialidade da Rede para promover a distribuição de bens culturais da forma mais livre possível, seja na produção trabalhos colaborativos, seja na distribuição de bens culturais já apropriados pela indústria, em franca oposição às restrições das leis de direito autoral.

Em uma das pontas desse conflito estão os novos movimentos de *Software Livre*, *Copyleft*, *Creative Commons*, *Anticopyright*, etc. Influenciados por uma cultura *hacker* de trabalho colaborativo que só através da Internet pôde ter sua base material bem desenvolvida, esses movimentos começaram a repensar as licenças de direito autoral para que seus produtos – na maioria dos casos, *softwares* gratuitos e de códigos fonte abertos – se mantivessem livres à modificação, cópia, distribuição, compartilhamento etc., sem a necessidade ou, em alguns casos, impedindo que se auferissem lucros com isso. Outras licenças precisaram ser

inventadas para impor essas condições singulares de trabalho colaborativo e gratuito, caso contrário, alguma grande empresa poderia apropriar-se deste e comercializá-lo, sem sequer contribuir para a manutenção dessas comunidades ou para a expansão dos espaços e conteúdos compartilhados.

5. *Software* livre e licenças abertas.

A primeira forma de reestruturação e confronto com o direito autoral, amparada em uma idéia de transformação de suas estruturas pela crítica de suas limitações e para o fomento da cultura em nossa sociedade, aconteceu com o *Copyleft*. Essa licença foi criada por Richard Stallman, ex-programador do Laboratório de Inteligência Artificial do MIT. A idéia de subverter as premissas do direito autoral veio da constatação de que atualmente, quando aplicada à produção de *software*, a lei só consegue atender demandas econômicas, além de impedir possibilidades de uma outra forma de produção e distribuição de programas de computador.

Em 1984, Stallman decidiu iniciar um projeto que mais tarde se transformaria no influente movimento de contestação aos direitos autorais e a indústria de *software*: o GNU⁴¹, um projeto ousado na área de programação de *software* que lhe permitiu formatar sistema operacional alternativo ao Unix⁴² e que continha uma licença aberta para que ele fosse compartilhado. Segundo Stallman, sua intenção era deliberadamente criar *softwares* que pudessem ser livres, sem nenhuma interferência nem de empresas, nem de institutos de pesquisas, que pudesse impedi-lo de compartilhar seu programa livremente. Em suas palavras:

Eu acredito que a regra de ouro exige que, se eu gosto de um programa, eu devo compartilhá-lo com outras pessoas que gostam dele. Vendedores de *Software* querem dividir os usuários e conquistá-los, fazendo com que cada usuário concorde em não compartilhar com os outros. Eu me recuso a quebrar a solidariedade com os outros usuários deste modo. Eu não posso, com a consciência limpa, assinar um termo de compromisso de não-divulgação de informações ou um contrato de licença de *software*. Por anos eu trabalhei no Laboratório de Inteligência Artificial do MIT para resistir a estas tendências e outras inanimosidades, mas eventualmente elas foram longe demais: eu não podia permanecer em uma instituição onde tais coisas eram feitas a mim contra a minha vontade (STALLMAN, 1993 [s.p.]).

A impossibilidade de compartilhar *softwares* criados por ele, além da restrição legal sobre a divulgação do código-fonte⁴³ desses programas, foi o que o motivou a se demitir do instituto de pesquisa onde trabalhava. Segundo ele, o MIT o obrigava a assinar contratos de

⁴¹ O nome é uma abreviatura da frase *Gnu is Not Unix*

⁴² O sistema operacional de maior sucesso da época.

⁴³ O código-fonte dos *softwares* são as linhas de comando escritas pelo programador para garantir suas funcionalidades. É como uma receita de bolo, que especifica todos os comandos de ação do *software*. Com o código-fonte, o programador é capaz de estudar o *software* e, a partir disso, modificá-lo ou usar parte funcional dele em outro *software*.

exclusividade que impossibilitavam o compartilhamento por meio de licenças legais. Isso era inconcebível para o programador, já que, para ele, a “regra de ouro” do programador sempre foi a produção colaborativa e o conseqüente compartilhamento do fruto de seu trabalho. Antes da guinada comercial do *software*, quase toda a produção de programas era compartilhada. Foi assim que a Internet conseguiu se estruturar, e era desta forma que os programadores do MIT trabalhavam.

Quando Stallman começou a trabalhar no Laboratório de Inteligência Artificial, o compartilhamento de arquivos já era comumente praticado, e garantia o desenvolvimento e a qualidade dos programas produzidos. Eles eram compartilhados não só dentro da instituição, mas também com qualquer programador interessado no desenvolvimento de *software*. Não só o programa era compartilhado, mas também o código-fonte, para que as pessoas pudessem aprender sobre o programa e alterá-lo como bem quisessem. A divulgação do código-fonte do programa é muito importante dentro dessa lógica do compartilhamento de arquivo, pois permite que as pessoas modifiquem o programa de acordo com seus interesses, bem como aperfeiçoá-lo, integrá-lo a outros programas, fazer um novo programa partindo do primeiro ou reparar erros. Isso garante uma produção colaborativa de *software*, e é a base do que viria a ser o *software* livre.

A situação começou a mudar no começo dos anos de 1980. Com o avanço dos computadores usados no laboratório, todo o sistema de programas foi substituído por *softwares* não-livres, que incluíam cláusulas legais de “não revelar” o código-fonte a ninguém para que não fossem produzidas cópias do programa. Além disso, era ilegal reproduzir os programas e distribuí-los para seus amigos programadores. Com o tempo, todos os programadores do MIT foram obrigados a assinar contratos legais que impossibilitavam o compartilhamento. A partir disso, Richard Stallman se demitiu do Laboratório de Inteligência Artificial do MIT por questões legais relacionadas às licenças de *software* que ele criava e pensou em uma forma de adequar seu trabalho ao *copyright* para que suas atribuições de distribuição e modificação permanecessem livres. O que Stallman queria era desenvolver um sistema operacional para que, além de fazer concorrência com *softwares* proprietários, o fizesse de forma livre de interesses concorrenciais, de forma voluntária e colaborativa entre os utilizadores do programa. Surgiu assim o movimento de *Software Livre*.

Segundo Ronaldo Lemos, em seu livro *Direito, Tecnologia e Cultura* (2005),

O movimento do *software* livre é um perfeito exemplo de uma subversão das instituições jurídicas que, embora pequena, representa uma significativa

resposta aos arranjos institucionais tradicionais que envolvem a propriedade intelectual. Ele foi criado valendo-se de canais diferentes daqueles traçados pelos sistemas jurídico e político tradicionais, mas, ao mesmo tempo, produziu um impacto sobre ambos. Essa subversão institucional ocorrida de baixo para cima traz consigo consequências valorativas, econômicas e cognitivas (LEMOS, 2005, p. 73).

Software livre, na definição de Stallman, não é um *software* que deve necessariamente ser distribuído gratuitamente. O questionamento decorrente da dubiedade do nome em inglês, *Free Software*⁴⁴ se dissipa quando o autor declara que “*Software* livre tem a ver com liberdade, não com preço”. Para ele, não há nada de errado em vender *software* livre. É até benéfico, pois quanto mais pessoas conseguirem se sustentar programando em *software* livre, mais autônomo serão seus trabalhos e mais desenvolvido serão os *softwares*. O próprio Stallman e sua equipe de programadores da *Free Software Foundation* vendem os programas para quem está disposto a pagar por eles, além de ganharem dinheiro com o suporte técnico e com doações. Segundo ele, não há como manter uma fundação de programação em *software* livre se ninguém estiver disposto a pagar. O que está explícito nessa argumentação é que a maior importância do *software* livre não está em seu custo para o consumidor final – embora seja permitido distribuir qualquer *software* livre gratuitamente para quem quiser obter uma cópia – mas sim em manter liberdades que são restritas nos *softwares* proprietários. Essa premissa do Movimento de *Software* Livre foi empregada por diversas empresas de *software*. Hoje, o *software* livre criou uma nova forma de negociar os programas de computador, em que o imperativo da valorização não é estritamente os direitos autorais dos programadores. Empresas como a *Canonical, Inc.* – empresa sul-africana que trabalha com a promoção do *software* livre Ubuntu e derivados – ou a *Red Hat, Inc.*, que se especializou na comercialização de *softwares* livres corporativos, são empresas bem estabelecidas no ramo da comercialização do *software* livre, vendendo distribuições que podem ser encontradas gratuitamente na rede e oferecendo uma série de serviços para os consumidores. Contudo a comercialização empresarial do *software* livre pode também contribuir com a tendência de mercantilização do trabalho livre. São programas que são produzidos e aperfeiçoados em uma rede colaborativa de programadores, muitas vezes gratuitamente, mas que servem de valorização de um produto que é comercializado pelas empresas de *software* livre⁴⁵.

⁴⁴ *Free* é uma palavra que se refere tanto à gratuidade quanto à liberdade

⁴⁵ Esse ponto mereceria um estudo à parte e é apontado aqui apenas a título de uma brevíssima problematização.

Porque *software* livre?

Segundo Stallman, as restrições jurídicas, contratuais e técnicas impostas aos desenvolvedores de *softwares* proprietários só beneficiam empresas interessadas em maximizar os lucros provenientes da venda e das imposições dos programas, não apresentando nenhum benefício à sociedade. Muito pelo contrário, as restrições na distribuição e na modificação do programa interferem em seu uso, apresentando diferentes tipos de danos materiais originados dessa obstrução, desperdiçando assim parte do valor não-comercial que o programa poderia prover.

O primeiro dano é a obstrução ao uso do programa. Quanto mais restrições os programas apresentarem, menos pessoas estarão aptas (economicamente, tecnicamente ou juridicamente) a usá-los. As restrições de cópia das licenças atribuídas aos *softwares* proprietários impedem sua disseminação e seu compartilhamento, reduzindo seu uso e sua contribuição social, pois a única forma de obter um programa útil é pagando por ele.

É fácil mostrar que a contribuição total de um programa para a sociedade é reduzida atribuindo-se um proprietário a ele. Cada usuário potencial do programa, deparado com a necessidade de pagar para utilizá-lo, pode escolher pagar ou pode abrir mão do seu uso. Quando um usuário escolhe pagar, isto é uma transferência de riqueza entre duas partes. Mas cada vez que alguém escolhe abrir mão de usar o programa, isto causa um dano àquela pessoa sem beneficiar ninguém. A soma dos números negativos e zeros deve ser negativa (STALLMAN, 1998, [s.p.]).

As licenças empregadas pelos *softwares* livres visam combater essa restrição favorecendo a livre distribuição dos programas. Se alguém obtém um *software* livre, gratuitamente ou não, está livre para compartilhá-lo com quem quiser, também gratuitamente ou não. Quanto mais pessoas estiverem usando *softwares* livres, maior será a probabilidade de desenvolvimento de novos *softwares* e de resoluções de problemas daqueles já criados. E, dependendo da utilidade de tal programa, maior será o usufruto social do *software*, pois não há restrições econômicas, jurídicas ou técnicas para o seu uso.

As obstruções dos programas proprietários também impedem a colaboração entre os usuários e programadores. Aceitar os termos legais de restrição dos *softwares* é, para Stallman, assinar um termo dizendo: “Eu prometo privar meu colega deste programa de modo que eu possa ter uma cópia para mim” (STALLMAN, 1998, [s.p.]), desmerecendo assim a importância da cooperação mútua e do trabalho colaborativo. O *software* livre pretende combater essa obstrução ao obrigar a distribuição do código-fonte dos programas de maneira

aberta. Com isso, qualquer *software* que seja livre pode ser aprendido e aperfeiçoado, já que a modificação dele é livre. Isso contribui na formação de uma comunidade descentralizada de produção de *softwares*, em que a contribuição mutua e a cooperação coletiva são favorecidas, colaborando também para que a comunidade de programadores em *softwares* livres se expandisse por todo mundo, tornando-se um modelo de organização declarado para diversos movimentos sociais, tais como os coletivos que compõem o Centro de Mídia Independente e os movimentos contra-hegemônicos iniciados em Seattle.

A obrigação da divulgação do código-fonte aberto ainda favorece a desobstrução de outras duas restrições contidas nos *softwares* proprietários: a restrição à adaptação dos programas e ao desenvolvimento de novos *softwares*. Sobre a adaptação dos programas, coletivos de programadores de *softwares* livres argumentam que as licenças de direitos autorais e as obstruções técnicas favorecem a *obsolescência programada* dos computadores e *hardwares* criados. Isso porque a impossibilidade de adaptar programas proprietários impede a utilização de computadores antigos, menos potentes, pois cada vez mais novos sistemas operacionais e novos programas úteis necessitam de computadores mais potentes. Isso implica em dois problemas: o primeiro é a quase obrigatoriedade de consumo de novos computadores, impondo aí restrições econômicas aos usuários que não conseguem acompanhar os avanços técnicos dos *hardwares*. Outro problema apontado é o aumento vertiginoso do lixo tecnológico, problema ainda não totalmente solucionado pela falta de um programa de reciclagem e de uma solução eficaz para a inutilidade dos *hardwares* abandonados.

No Brasil, é interessante destacar a atuação de grupos que criaram e utilizam o conceito de ação *MetaReciclagem*. Eles utilizam a volatilidade e a facilidade de adaptação do *software* livre para implementar um projeto de reciclagem de computadores usados, na aprendizagem de *software* livre e na montagem de *hardware*. Trabalhando com doações de computadores usados por empresas e usuários, os *metarecicleiros* testam as peças, montam computadores a partir delas, instalam *softwares* livres e os doam para entidades, associações de bairro, movimentos sociais, etc. Além disso, mantém uma postura crítica sobre a utilização e o consumo de computadores e de *softwares*, e atuam também na área ambiental, ao apontar o problema do lixo tecnológico e sua degradação ao meio ambiente.

MetaReciclagem é principalmente uma idéia. Uma idéia sobre a reapropriação de tecnologia objetivando a transformação social. Esse conceito abrange diversas formas de ação: da captação de computadores usados e montagem de laboratórios reciclados usando *software* livre, até a criação de ambientes de circulação da informação através da internet,

passando por todo tipo de experimentação e apoio estratégico e operacional a projetos socialmente engajados (DIAMANTAS, 2006, [s.p.]).

Pois bem, é justamente a partir da identificação das restrições contidas em *softwares* proprietários que Stallman começa a projetar um conjunto de programas que maximize as liberdades dos usuários em relação ao uso e desenvolvimento de programas que não obstruam – legal, técnica ou economicamente – sua apropriação por parte dos programadores e usuários. Para tal, Stallman e sua equipe em uma definição para essas liberdades relacionadas ao desenvolvimento e ao uso de programas de computadores, e chegaram a quatro liberdades básicas que todo *software* considerado livre deve proporcionar:

- Liberdade de executar o programa para qualquer propósito
- Liberdade para estudar e modificar o programa e para adaptá-lo às suas necessidades.
- Liberdade para distribuir cópias dos programas, gratuitamente ou não.
- Liberdade para distribuir versões modificadas dos programas, para assim beneficiar toda a comunidade.

A primeira liberdade diz respeito à possibilidade de executar qualquer *software* considerado livre em qualquer sistema computacional e para qualquer propósito, sem restrições técnicas, legais ou econômicas. Essa liberdade está em oposição às limitações de uso dos *softwares* proprietários, seja por obstruções legais (leis de direito autoral), seja por restrições técnicas (programas desenvolvidos para computadores novos ou a necessidade de senhas de acesso) ou econômicas (necessidade obrigatória de se pagar pelo programa).

A segunda liberdade refere-se à possibilidade de estudar e modificar qualquer *software* livre. Para que essa liberdade se efetive, é necessário que o código-fonte dos programas esteja disponível e passível de modificação. Nos programas proprietários, o código-fonte nunca está acessível, por questões relacionadas ao direito autoral, e sua obtenção é considerada ilegal, impossibilitando o estudo dos programas e sua alteração.

A terceira liberdade possibilita a ampla distribuição dos programas livres. Com essa liberdade, é possível copiar, distribuir e compartilhar qualquer *software* livre de qualquer forma possível. É aceitável também vender *software* livre, garantindo assim um suporte econômico para os programadores e para os grupos de desenvolvimento. Para Stallman, esse é um precedente importante para que o *software* livre continue a se desenvolver. Ganhar

dinheiro com o desenvolvimento de *software* livre pode ser um incentivo para o desenvolvimento de programas. Stallman pensou em varias formas de lucrar com *softwares* livres além da venda, como o desenvolvimento de suportes técnicos e distribuições personalizadas para empresas etc. Mas todo produto desenvolvido a partir do *software* livre, bem como qualquer modificação nos programas, estão automaticamente vinculadas às quatro liberdades acima citadas. Isso significa que se pode vender uma distribuição de *software* livre, mas quem o comprar tem a liberdade de copiar, distribuir, acessar e modificar esses programas gratuitamente.

A quarta liberdade citada é a liberdade de modificar, aperfeiçoar programas livres e divulgar os aperfeiçoamentos. Ela é importante tanto para o usuário, por incentivá-lo a desenvolver programas, quanto para a comunidade de *software* livre, pois faz crescer o numero de desenvolvedores e de programas.

Pois bem, o conceito de liberdade empregado aqui por Stallman é restrito e pragmático: restrito ao uso de programas de computadores e relacionado às liberdades de usar, copiar, distribuir e modificar os programas livres. Essas liberdades são, para ele, “liberdades naturais” do uso e do desenvolvimento de programas de computador, sem restrições “artificiais” impostas técnica ou legalmente. Elas foram conquistadas pelos primeiros programadores, e é somente a partir delas que o *software* pode trazer benefícios para a sociedade em geral. Esse conceito está estritamente ligado à idéia de liberdade de informação, pois o movimento de *software* livre reivindica que todas as informações contidas nos programas de computador – seja para seu uso, seu desenvolvimento ou seu uso – devem ser livres, disponíveis e distribuídas.

Stallman almeja a ampliação da liberdade de copiar, modificar e distribuir para qualquer informação não pessoal disponível nas redes eletrônicas, mas seu trabalho é apenas relacionado a programas de computadores. O desenvolvimento desse conceito foi posteriormente ampliado por movimentos independentes do de *software* livre, porém, influenciados por suas questões éticas.

Mas para outros tipos de informação, você pode levantar esta questão, porque qualquer tipo de informação pode ser armazenada em um computador, copiada e modificada. Portanto as questões éticas do *software* livre, as questões do direito do usuário de copiar e modificar *software* são semelhantes às mesas questões aplicadas a outros tipos de informação publicada. Agora eu não estou falando de informações privativas, digamos, informações pessoais, que nunca foram concebidas para estarem disponíveis ao público em geral. Eu estou falando sobre os direitos que você deveria ter

se você obtém cópias de coisas publicadas quando não houve tentativas de mantê-las em segredo (STALLMAN, 1998, [s.p.]).

Embora o movimento de *software* livre tenha ganhado destaque nos novos movimentos sociais por sua estrutura organizacional – não hierárquica, colaborativa e democrática –, sua luta a favor da liberdade de informação, mesmo restrita praticamente ao *software*, teve influência tanto na abrangência desse conceito de liberdade quanto na crítica ao direito autoral. Isso porque o direito autoral relacionado ao *software* teve que ser revisto, no processo de criação do movimento de *software* livre, por dois motivos principais:

Em primeiro lugar, as obstruções apontadas nos programas têm direta ou indiretamente base no sistema de direito autoral. É por essa lei que se restringe o uso dos *softwares*, que se assegura a legitimidade e a inviolabilidade dos meios técnicos de proteção dos programas ou que, indiretamente, se restringe economicamente o usuário ao não permitir a produção de cópias.

Como vimos, no Brasil, a lei que regula os programas de computador é a Lei nº 9.609/98, a chamada “lei dos *softwares*” e a 9.610, a mesma que protege os direitos autorais em geral, ambas de 19 de fevereiro de 1998. Isso significa que legalmente, dada certas peculiaridades, os programas de computador estão protegidos em forma de obra literária, cabendo-lhes a mesma proteção jurídica das composições musicais, obras audiovisuais, textos de obras literárias, artísticas ou científicas, etc. As obstruções de reprodução, edição, adaptação, tradução e distribuição sem a autorização do autor são as mesmas. Entretanto, o que é protegido pela lei não é o *software* em si, em sua funcionabilidade ou seu suporte, mas seu código-fonte: as linhas de comando que constituem o programa. O Código-fonte é juridicamente interpretado como obra literária, e as obstruções da lei cabem a ele.

A proteção do código-fonte entendido juridicamente como obra literária não é peculiaridade das leis brasileiras. Há uma conformidade da nossa lei de direito autoral com as convenções internacionais. As próprias discussões da OMPI deliberaram que os *softwares* devem ser protegidos pelo direito autoral. Muitos autoristas discutem que essa medida se explica pelo nível de abrangência dos direitos autorais frente a outras formas de propriedade intelectual. Segundo José de Oliveira Ascensão (2001), a proteção conferida pelos direitos autorais é mais restritiva e abrange mais direitos ao detentor do que a propriedade industrial, por exemplo. E como o *software* só é tangível quando escritas suas linhas de comando, o código-fonte foi facilmente encarado como obra literária. Além disso, o código-fonte protegido com direitos autorais obtém validade internacional.

Isso significa que, se um programa de computador for protegido pelas leis de direito autoral, seu código-fonte não pode ser divulgado, nem modificado, nem copiado, traduzido, adaptado ou distribuído, nacional ou internacionalmente, pelo menos nos países pertencentes às mesmas convenções internacionais que o Brasil. As obstruções presentes nos *softwares* proprietários, apontadas por Richard Stallman, só puderam surtir efeito por esse motivo. Segundo ele, são as leis de direito autoral e de *copyright* que obstruem o que poderia ser livre em um programa de computador, impossibilitando seu potencial de inovação, colaboração, adaptabilidade, de trocas não-mercantis, aprendizagem, enfim, da sua *utilidade social*.

A GNU GPL

Foi por isso que, para pensar em um *software* que atendesse essa urgente demanda, Stallman e sua equipe tiveram que se debruçar nas leis de *copyright* estadunidense, pois se é a lei de *copyright* que obstrui as liberdades dos *softwares*, é ela que pode, potencialmente, estabelecer as proteções para que o *software* permaneça livre. Foi assim que, para assegurar legalmente as liberdades de adaptação, modificação, cópia, distribuição etc, foi criado o *Copyleft*.

(...) o movimento do *software* livre teve como escopo transformar a proteção da propriedade intelectual para criar bens intelectuais abertos, amplamente acessíveis tanto com relação ao uso, quanto com relação à possibilidade de inovação e modificação, não só do ponto de vista econômico, como também do ponto de vista cognitivo (LEMOS, 2005, p.72).

O *Copyleft* é uma ferramenta fundamental para que o *software* torne-se livre. Além do caráter crítico ao domínio do *copyright* nos negócios de programas de computador, ele é uma licença legal que assegura as liberdades dos *softwares* livres, sem limites impostos por terceiros.

A meta do GNU era a de dar liberdade aos usuários, não apenas ser popular. Desta forma, nós precisávamos usar termos de distribuição que preveniriam o *software* GNU de ser transformado em *software* proprietário. Nós usamos o método chamado ‘*copyleft*’. O *Copyleft* utiliza a lei de *copyright*, mas a inverte para colocá-la a serviço de fins que contrariam sua proposta usual: ao invés de resultar na privatização do *software*, ela se torna uma protetora do *software* livre⁴⁶ (STALLMAN, 1998B, [s.p.]).

⁴⁶ *The goal of GNU was to give users freedom, not just to be popular. So we needed to use distribution terms that would prevent GNU software from being turned into proprietary software. The method we use is called “copyleft”. Copyleft uses copyright law, but flips it over to serve the opposite of its usual purpose: instead of a means of privatizing software, it becomes a means of keeping software free.*

Segundo Stallman, para que o programa seja licenciado em *Copyleft*, deve-se primeiro registrá-lo com o *copyright*⁴⁷ para que, a partir disso, se atribuam os termos de distribuição, de modificação e de redistribuição do *software* ou de qualquer programa derivado dele, e somente se os termos da licença não forem modificados. A licença *Copyleft* obriga todos os que reproduzem o *software*, com ou sem modificações, a manterem o caráter livre de distribuição ou modificação do mesmo. Isso, para o autor, colabora para que os usuários e programadores se sintam incentivados a contribuir com o *software* livre, dado o caráter aberto dos programas. Contribui também para que os programas sejam freqüentemente melhorados sem precisarem pedir permissão para tal.

Desenvolvedores de *software* proprietário usam o *copyright* para retirar a liberdade dos usuários; nós utilizamos o *copyright* para garantir a liberdade deles. É por isso que revertermos o nome, mudando de "*copyright*" para "*copyleft*" (STALLMAN, 1998B, [s.p.]).

A inversão da licença implica também na inversão da violação. Se no *copyright* tradicional há contrafação quando o *software* é copiado, distribuído ou quando há, de alguma forma, acesso ao seu código-fonte sem a permissão do autor, no *copyleft* a violação dos direitos do autor ocorre quando uma pessoa que copiou ou modificou tal programa impede sua cópia, distribuição, uso, modificação ou o acesso ao código-fonte. Em outras palavras, há contrafação de direitos no *copyleft* quando tentam transformá-lo em *copyright*.

O *copyleft* é um 'nome genérico' para as Licenças Públicas Gerais do projeto GNU⁴⁸. São nas GNU GPLs que estão as especificações legais e de reconhecimento das licenças livres. São várias licenças diferentes, que se combinam de acordo com as especificações do *software*, da documentação, dos produtos derivados dele etc. Porém, há uma licença principal, que define a natureza aberta do *software*. Nela estão especificadas as cláusulas de permissão e de obstrução, quando necessárias⁴⁹.

A primeira seção (0) especifica os trabalhos protegidos pela licença. No caso, ela se aplica a qualquer programa, trabalho que contenha um aviso de proteção da GNU GPL. Aplica-se também aos trabalhos derivados desse, tornando-se uma licença de continuidade. Desta forma, todo trabalho derivado de um trabalho protegido pela GPL deve obrigatoriamente conter as mesmas proteções.

⁴⁷ No contexto Estadunidense

⁴⁸ Em inglês *General Public License*, ou GPL.

⁴⁹ Para ler na íntegra a licença em inglês, visite <<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>>

A seção 1 diz respeito à liberdade de cópia e à obrigatoriedade da distribuição do código-fonte de qualquer programa ou trabalho protegido pela GPL e seus derivados em qualquer suporte possível. No entanto, só é permitido se tal distribuição ou cópia for acompanhada com a mesma licença do trabalho original. Há também, nessa seção, um parágrafo que declara que tais cópias ou distribuições podem ser gratuitas ou não.

Já a seção 2 trata-se de declarar a possibilidade de modificar qualquer programa licenciado pela GNU GPL, bem a de como gerar outro trabalho baseado neste, além de copiar e distribuir o trabalho derivativo. Mas, a licença impõe algumas condições. A primeira é a obrigação de avisar sobre qualquer modificação em qualquer arquivo, a segunda é a de licenciar qualquer trabalho, cópia do trabalho, arquivos modificados, ou derivação do trabalho original com a mesma licença contida do original. A terceira condição é a de demonstrar, no programa ou anexo a ele, que qualquer usuário pode copiá-lo, distribuí-lo e modificá-lo, desde que sob a mesma licença.

A seção 3 diz respeito às formas técnicas de distribuição do programa e suas condições. A quarta disserta sobre qualquer modificação, cópia, distribuição ou sub-licenciamento, que quando não adequados a essa licença, não são válidos, e a quinta é sobre a aceitação da licença. Como ela não é assinável, sua aceitação está vinculada obrigatoriamente à de cópia, distribuição ou modificação do programa.

A seção 6 indica que todos que compartilharem o programa o fazem automaticamente distribuindo os termos e condições da licença e não podem impor outras restrições ao programa. Isso é importante para manter e disseminar o *software* livre. Qualquer cópia de *software* livre disponível deve salvaguardar suas liberdades na forma da licença GPL. Isso impossibilita a apropriação do programa por empresas ou pessoas não interessadas em manter as liberdades dos mesmos, obstruindo suas possibilidades de cópia, distribuição, transformação e uso.

As últimas seções dizem respeito a especificidades técnicas da licença, tais como sua adequação e independência de outras leis autorais, restrições geográficas de distribuição, possibilidade de atualização da licença, etc.

Portanto, o *copyleft* é uma ferramenta legal para garantir a perpetuação das liberdades contidas no *software* livre. Ela foi pensada para que tais liberdades se mantivessem, mesmo quando o programa fosse distribuído ou modificado. Se o *software* livre negasse toda e qualquer licença, seja ela livre ou não, e fosse publicado em domínio público, tais liberdades poderiam valer apenas para a primeira cópia do programa, pois não haveria garantias de que alguém que se apropriasse do *software*, não pudesse impor uma licença proprietária como o

copyright, impedindo sua livre distribuição e modificação. A condição essencial das licenças *copyleft* é justamente impedir que as liberdades essenciais do *software* livre se percam.

O movimento de *software* livre, embora sua ação esteja limitada à produção de *softwares*, pôde apresentar importantes contribuições sobre a gerência dos direitos autorais em uma nova fase da reprodutibilidade técnica. Ao produzir *softwares* de qualidade, mostrou que é possível um novo regime de direitos autorais, e que talvez possa se configurar como produtivamente mais eficiente. Provou que é possível tanto a viabilidade de uma nova forma de produção – a produção colaborativa descentralizada – quanto a existência de pessoas na área de *software* capazes de trabalhar, colaborativamente ou não, sem ter como meta exclusiva o incentivo financeiro. Com a descentralização da produção de programas de computador, o movimento de *software* livre demonstrou ser possível também uma nova gerência organizacional de produção – diferente das formas tradicionais centralizadas –, eficiente, sofisticada e que só é possível com a reelaboração das formas de direito autoral.

Entretanto, a maior lição que o movimento de *software* livre ensina é a de que é possível explorar novos canais de transformação institucional das leis de direito autoral que não as formas tradicionais existentes. Ao buscar uma nova gerência das leis de direito autoral, vistas como necessárias a partir da emergência das novas tecnologias de informação e sua potencialidade de criação e de distribuição das invenções digitalizadas, os programadores mostraram ser possível uma mudança institucional eficiente e válida criada “de baixo”, por agentes diretamente afetados por suas limitações, sem precisar esperar que as formas clássicas de análise jurídica – o Poder Legislativo e Judiciário – se manifestassem a seu favor.

Nas tradicionais formas de análise jurídica, os agentes são vistos como basicamente o Poder Legislativo ou o Poder Judiciário. Estes seriam os arautos principais da transformação institucional. No caso do movimento do *software* livre, este não foi criado por juízes, nem por legisladores ou advogados. Ele foi criado por programadores insatisfeitos com o regime institucional do direito autoral, ao perceberem-no como um obstáculo à concretização de modelos de desenvolvimento de *softwares* que propiciassem sua capacidade integral, indo além dos propósitos exclusivamente econômicos (LEMOS, 2005, p.74).

Ao criar uma forma de produção distinta, o movimento do *software* livre pensou também em regimes alternativos de sua proteção. A partir do movimento de *software* livre, foi possível vislumbrar um questionamento relacionado ao regime tradicional de direito autoral – amparado na crítica aos obstáculos que tal regime apresenta às inovações – bem como

imaginar novos mecanismos de proteção jurídicos a partir de demandas da sociedade civil, sem passar necessariamente pelos canais tradicionais de transformação institucional.

As licenças *Creative Commons*.

Essa idéia das licenças *copyleft* se emancipou da produção de *softwares* e se tornou uma bandeira tanto para grupos de contestação dos direitos autorais quanto para novas licenças livres que foram se formando. Uma importante iniciativa que declaradamente se influenciou pelas idéias do *copyleft* foram as licenças *Creative Commons*.

Creative Commons (CC) é um conjunto de licenças livres formuladas para oferecer maior liberdade para o criador de bens culturais e para o público consumidor. Isso significa que ela permite que o autor abdique de alguns direitos em favor do público e retenham outros a seu favor, permitindo uma formalização das vontades de licenciamento do criador. Diferente das licenças GPL, ela é mais flexível e permite o licenciamento de todo o tipo de bens culturais.

As licenças GNU GPL foram pensadas para manter as liberdades de uso, adaptação, distribuição e modificação dos *softwares* livres. Sendo assim, essas quatro premissas são fixas em toda licença GNU GPL, e se alguém licencia o *software* com ela deve estar de acordo com todas. Já as licenças CC são mais flexíveis e formam um conjunto de proteções que se combinam de acordo com a vontade do criador. Isso significa que, com as licenças CC, o criador permite a livre distribuição da cópia e a utilização de sua obra sem ser necessária qualquer autorização, porém pode protegê-la de outras formas de uso das quais ele discorda, como sua modificação ou sua exploração comercial, por exemplo.

Outra grande diferença das licenças CC para a GPL é que elas são facilmente associadas a qualquer tipo de produtos culturais que possam ser protegida pelo direito autoral. Hoje há vídeos, músicas, livros, *softwares*, imagens, *sites*, *blogs*, roteiros etc. protegidos com suas licenças. Esse fato, associado à flexibilidade da proteção, fez da CC uma das mais bem sucedidas licenças livres existentes, contando com apoio de criadores, instituições e governos. Por exemplo, todo o conteúdo das operadoras *Agência Brasil* e da *Radiobrás* – do Governo Federal do Brasil – são licenciadas em *Creative Commons*, além de todo material produzido e disponibilizado pelas políticas públicas de inclusão digital do Ministério da Cultura – os Pontos de Cultura, disponíveis no *site* Estúdio Livre⁵⁰ –, que além de serem licenciados com essa licença, são produzidos com *softwares* livres. Desde agosto de 2003, a rede pública de

⁵⁰ <<http://estudiolivre.org/>>

notícias britânica, a BBC, também trabalha com licenças do CC, com a intenção de disponibilizar livremente todo o seu arquivo produzido.

As licenças *Creative Commons* foram oficialmente criadas em 2001 por um grupo de pesquisadores, professores e criadores liderados pelo advogado estadunidense Lawrence Lessig, professor da Universidade de Stanford e presidente da organização sem fins lucrativos de mesmo nome das licenças. Sua intenção foi criar um conjunto de licenças que amparassem criadores dispostos a publicar livremente suas obras, pois no contexto estadunidense, se um autor pretendesse fazê-lo, sua única alternativa era não registrá-la com o *copyright*, ficando a obra em domínio público e, desta forma, não existindo garantias de que a obra permanecesse livre. Além disso, não haveria também formas pelas quais o artista pudesse declarar suas vontades de licenciamento, pois ou a obra permanecia completamente restrita ou sem restrição nenhuma. Esse era um dos grandes problemas relacionados à inserção da Internet como meio de distribuição de bens culturais.

Lessig acredita que a Internet e as novas tecnologias de compartilhamento induziram mudanças no modo como a cultura é produzida, criada e distribuída (LESSIG, 2004). A Internet propiciou um espaço fértil e distributivo nunca antes visto. Ela potencializa formas de produção diferenciadas, como a criação colaborativa e a livre, que ainda eram latentes ou pouco exploradas em nossa sociedade. Enfim, o autor argumenta que a Rede tem potencialmente a condição de favorecer um salto qualitativo na produção e distribuição cultural de nossa sociedade. Porém, as leis de direito autoral e de *copyright*, na forma como são encaradas hoje por quem as detém, se configuram como barreiras para esse arcabouço criativo. Nesse contexto, Lessig e seu grupo pensaram uma forma legal de dar aos criadores culturais um maior controle das licenças de suas obras. Isso significa uma maior flexibilidade no registro dos direitos. Para ele, o domínio público e o “*all rights reserved*” (todos os direitos reservados) do *copyright* não sintetizam todas as possibilidades possíveis de licenciamento para fomentar a produção e distribuição cultural.

Destarte, foram criadas diversas licenças que sintetizam outras formas de uso das obras, e o autor (ou os autores) tem a possibilidade de escolher o que ele permite e o que não permite que façam com suas obras. “Nós trabalhamos para oferecer aos criadores o melhor dos dois mundos [*copyright* e domínio público] para proteger seu trabalho enquanto encoraja certos usos dele – declarando ‘*some rights reserved*’ (alguns direitos reservados)⁵¹” (CC, 2006, [s.p.]).

⁵¹ *We work to offer creators a best-of-both-worlds way to protect their works while encouraging certain uses of them — to declare “some rights reserved.”*

Por sua funcionabilidade na proteção de obras abertas, as licenças *Creative Commons* logo foram traduzidas legalmente em outras línguas. No Brasil, há um escritório do *Creative Commons* na Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro que traduz e adapta tais licenças ao ordenamento jurídico brasileiro. Tal iniciativa partiu do professor e doutor em direito Ronaldo Lemos em agosto de 2003, e possui amplo apoio do Ministério da Cultura. Isso significa que as licenças CC são legalmente aceitas no território brasileiro e possuem validade jurídica ao proteger obras abertas no Brasil⁵².

O CC do Brasil ainda traduziu legalmente as licenças GNU GPL de licenciamento de *software* (a GNU GPL e a GNU LGPL – licença menor que permite, em alguns casos, que o programa seja distribuído com outras licenças), que ainda não tinham validade jurídica no país. Eles fizeram as traduções para atender necessidades do governo brasileiro que queria incentivar a produção de *software* livre no país, coordenado pelo Instituto de Tecnologia da Informação.

Segundo Ronaldo Lemos (2005), no Brasil, além das licenças GNU GPL, há mais cinco licenças válidas legalmente que podem ser combinadas umas com as outras de acordo com a vontade do criador. São elas licenças de:

- *Atribuição* – licença básica do projeto, que autoriza a livre cópia, distribuição e utilização da obra;
- *Não a obras derivativas*, que impede que a obra seja remixada, alterada ou reeditada sem a permissão do autor, devendo permanecer igual ao modo como foi distribuída;
- *Vedados usos comerciais*, que impede a utilização para fins comerciais ou para obter lucro;
- *Compartilhamento pela mesma licença*, que obriga que qualquer utilização da obra, seja em sua cópia, seja em obras derivativas, devem ser compartilhadas sob a mesma licença da obra original;
- *Recombinação* – licença criada pelo escritório brasileiro que permite que a obra seja utilizada parcialmente ou re combinada por meio da utilização de técnicas como o *sampler*, a mixagem, a colagem ou qualquer outra técnica artística deste tipo, desde que haja transformação significativa do original e que o resultado seja uma obra completamente nova. Essa licença pode ou não permitir a utilização, a cópia e a distribuição total da obra.

⁵² As licenças ainda possuem traduções legais na África do Sul, Alemanha, Argentina, Austrália, Áustria, Bélgica, Bulgária, Canadá, Chile, China, Colômbia, Coréia do Sul, Croácia, Dinamarca, Escócia, Eslovênia, Filipinas, Finlândia, França, Grécia, Holanda, Hungria, Índia, Israel, Itália, Japão, Luxemburgo, Macedônia, Malásia, Malta, México, Nova Zelândia, Peru, Polônia, Portugal, Sérvia, Suécia, Suíça, Tailândia e Reino Unido.

Todas as licenças citadas podem ser consultadas e adquiridas no *site* do CC brasileiro⁵³. Para proteger qualquer obra com licenças *Creative Commons* é simples e sem custos. Basta acessar a página e preencher um formulário *on-line* sobre a forma de proteção, o tipo de uso permitido, o suporte da obra etc. Depois, é só indicar, em algum lugar na obra, o tipo de licença escolhido, através de ícones disponíveis.

De certo modo, o *Creative Commons* representa um avanço na discussão da relativização dos direitos autorais na Internet. Com suas licenças flexíveis, eles oferecem maior possibilidade de escolha para os que querem produzir criações abertas e livres para serem copiadas e distribuídas, além de serem a melhor opção de proteção de obras livres. Como o movimento do *software* livre, as licenças CC representam uma apropriação social dos meios de transformação institucional das leis de direito autoral, e compõem, para os criadores, uma ferramenta para ter maior controle sobre o uso aberto de suas obras. A facilidade de utilização, associada à ampla tradução legal de suas licenças, que garante sua validade jurídica, favoreceu muito a produção e a distribuição aberta de produtos culturais no Brasil. Mas, embora represente uma crítica aos abusos da rigidez do direito autoral, o CC não é uma forma de enfrentamento às leis. Ela se apresenta como uma alternativa legalista para o trabalho aberto, permitindo, a partir dela, novas formas de negociar os direitos autorais. Enquanto o *copyleft* acredita que a liberdade contida nos *softwares* livres são liberdades inerentes aos programas de computador e aos consumidores desses programas, o CC transfere essa liberdade para o autor e para o produtor da obra, refazendo novamente a distinção entre o consumidor e o produtor. Enquanto o movimento de *software* livre age na eliminação dessas barreiras ao permitir o aprendizado e a transformação dos programas por parte dos consumidores, o CC legitima o controle da obra pelo produtor e a autoria como sua propriedade exclusiva (NIMUS, 2006).

⁵³ <<http://www.creativecommons.org.br>>

6. Desobediência civil, Desobediência civil eletrônica e os direitos autorais.

Embora o conceito de *copyleft* tenha surgido em um contexto específico e pragmático – o da necessidade de um embasamento legal para estabelecer as liberdades essenciais do *software* livre – seu significado se ampliou. A idéia de inversão do *copyright* se destacou da esfera dos programas de computador e se estabeleceu na luta a favor da liberdade de informação, em geral por grupos e coletivos interessados em aplicar os valores não restritivos dos *softwares* livres para outros tipos de informação, como livros, vídeos, músicas, textos jornalísticos etc. Nesse sentido, o conceito de *copyleft* passou a significar, para alguns grupos, uma forma ativa de desobediência civil às leis de direito autoral. Dado, porém, o espaço de atuação desses grupos – a Internet – essas ações transformaram também o teor da desobediência civil tradicional, estabelecendo uma forma de contestação de novo tipo: a *desobediência civil eletrônica*.

Segundo Norberto Bobbio – no verbete Desobediência Civil de seu *Dicionário de Política* (2004) – para entender o significado do conceito de Desobediência Civil, é necessário partir da consideração de que o dever fundamental de todo o cidadão é o de obedecer às leis consideradas justas. Esse dever é chamado por ele de obrigação política e, se executado pela maioria dos cidadãos, garante a legitimidade do ordenamento jurídico e político. Portanto, conforme o autor, a obrigação política do cidadão é a obediência geral e constante às leis.

Assim como Hannah Arendt (2006), Bobbio está preocupado em analisar a desobediência civil dentro do contexto da democracia moderna que se estrutura em torno das liberdades civis e políticas. Desta forma, ele recorre à obrigação política para garantir a legitimidade do ordenamento legal e político, entendendo o poder legítimo como uma forma de poder cujas ordens são obedecidas independentemente de seu conteúdo. Por esse motivo, a desobediência civil é uma forma particular de desobediência às leis, executada com o fim de mostrar publicamente a injustiça de certas leis e obrigar o legislador a mudá-las. É acompanhada pela pretensão de que tal ato seja considerado lícito, obrigatório ao regime democrático e tolerado pelas autoridades públicas.

Já Hannah Arendt busca compreender o fenômeno da desobediência civil e a importância dos movimentos civis dos anos de 1960 nos Estados Unidos para entender tal fenômeno à luz do sistema legal estadunidense. Para tanto, ela faz uma revisão nas principais literaturas sobre o assunto para discutir a importância da desobediência civil para a democracia e para a revisão jurídica. Ela está interessada em como o assunto é tratado e

discutido frente à peculiar legislação estadunidense, mas esboça uma conceitualização do problema ao analisar suas especificidades enquanto uma forma de desobediência às leis.

Segundo Hannah Arendt, a literatura sobre a desobediência Civil baseia-se em dois grandes autores: Sócrates e Thoreau. A autora argumenta que a conduta deles – a de serem presos pela desobediência às leis por eles contestadas – foi o que aparentemente justificou a desobediência civil às leis com a disposição do contestador em aceitar a punição de seu ato. Seus atos eram vistos como exemplo de desobediência civil, e foi a partir deles que se começou a esboçar uma discussão acerca de um entendimento jurídico do assunto nos EUA. Segundo a autora, havia um consenso na interpretação dos juristas no que diz respeito à finalidade dos atos de Thoreau e Sócrates. Eles estavam mais preocupados com a decisão individual e consciente em relação ao cumprimento das leis do que com seus acordos com outros indivíduos. A partir dessa interpretação, os argumentos associando a desobediência civil a um processo individual de consciência em relação às leis foram os mais difundidos e legitimados nos EUA.

Contudo, para Arendt, é impossível analisar a desobediência civil na área jurídica tratando-a ao nível da moralidade individual, pois “as deliberações da consciência não são somente apolíticas; são sempre expressas de maneira puramente subjetiva” (ARENDT, 2006, p. 59). Se subjetivamente desobedecer a lei parece mais justo do que obedecê-la, política e juridicamente o que importa é que um erro foi cometido e a lei foi desobedecida. O problema jurídico e político para essa justificativa da desobediência civil – o de que o contestador evita fazer coisas com as quais não poderá intimamente conviver – é, argumenta a autora, duplo: o primeiro é que não pode ser generalizado, pois o que é subjetivamente injusto para o contestador pode não ser para outro homem. O segundo lado desse problema é que a consciência subjetiva – definida em termos seculares – pressupõe uma espécie de auto-interesse, e o compromisso da desobediência surge justamente desse interesse em si mesmo, não em um interesse social ou político.

Para Arendt, a decisão subjetiva de desobediência às leis – *in foro conscientiae* – não atinge a categoria de desobediência civil. É, ao contrário, identificada como **Objeção de Consciência**, e só é reconhecida pela lei quando religiosamente inspirada, como no caso de um Testemunha de Jeová, que se recusa a se alistar no serviço militar. Mas, tal forma de objeção de consciência pode se tornar politicamente relevante quando acontece de coincidir um certo número de consciências e a partir daí pensarem em uma ação conjunta.

O que foi decidido *in foro conscientiae* tornou-se agora parte da opinião pública, e apesar de que este grupo especial de contestadores civis possa ainda alegar a validação inicial – suas consciências – eles na verdade já não contam mais somente com eles mesmos (ARENDT, 2006, p.64).

Todavia, foi necessário um exemplo mais amplo e atual de contestação civil para que essa matéria fosse revista sobre outra perspectiva que não a do **objeto de consciência** ou o contestador como um indivíduo que atesta a constitucionalidade das leis. Essa revisão começou a acontecer quando os adeptos dos movimentos civis evoluíram para formar um movimento antibélico – contra a guerra do Vietnã – de desobediência à lei federal estadunidense. Somente a partir deste novo fato é que a desobediência civil é criminosa à lei tornou-se um fenômeno de massa não só nos EUA, mas em todo o mundo. Segundo a autora, essa série de acontecimentos deflagrou “a instabilidade e vulnerabilidade interiores dos governos”, causada principalmente pela incapacidade deles de funcionar adequadamente, “de onde brotam as dúvidas dos cidadãos sobre sua legitimidade” (ARENDT, 2006, p. 64).

A partir desse acontecimento distinto, podem-se delinear os princípios da desobediência civil, e, conseqüentemente, repensar seu papel dentro de uma legislação democrática. A primeira forma de diferenciação entre os contestadores civis e as outras manifestações de desobediência apontada por Hannah Arendt é a que a desobediência civil não existe como único indivíduo. Ela só pode funcionar como membro de um grupo com identidade de opiniões:

Assim é necessário diferenciar os objetores de consciência dos contestadores civis. Estes últimos são na verdade minorias organizadas, delimitadas mais pela opinião em comum do que por interesses comuns, e pela decisão de tomar posição contra a política do governo mesmo tendo razões para supor que ela é apoiada pela maioria; sua ação combinada brota de um compromisso mútuo, e é esse compromisso que empresta crédito e convicção à sua opinião, não importando como a tenham originalmente atingido (ARENDT, 2006, p. 55).

Aqui, portanto, a análise de Arendt se destaca e se diferencia da de Henry Thoreau, em *Desobediência Civil* (1968). Enquanto Arendt acredita que a desobediência civil só existe enquanto fenômeno coletivo, a análise de Thoreau é uma apologia ao indivíduo e ao individualismo. Thoreau não acreditava em outra reforma que não fosse a do interior do indivíduo, que no momento em que liberta suas amarras tradicionais e coercitivas dos poderes das instituições estatais, atinge sua plenitude de desenvolvimento, assim como seus semelhantes. O Governo – a face do poder estatal – é o modo escolhido pelo povo para o

cumprimento de sua vontade. Todavia, Thoreau acredita que tal poder, concentrado exclusivamente nas mãos dos governantes, pode ser mal empregado e pervertido antes de cumprir suas obrigações com o povo, impedindo-o de agir por seu intermédio. Isso porque o povo precisa de uma maquinaria complexa para satisfazer sua idéia de governo, e este pode acabar por impor-se aos homens de maneira fácil em proveito próprio.

Todavia, o autor acredita que o governo – instância na qual os homens, por sua própria vontade, se mantêm em paz uns com os outros – não é capaz de realizar nenhum empreendimento por si só. É dependente do povo que governa, pois só o povo é capaz de realizar tudo que tem sido feito em nome do Estado, e – nessa linha de raciocínio – poderia ser mais eficiente sem a intervenção estatal. Portanto, Thoreau, influenciado pelas idéias liberais do século XVIII e XIX, acredita em um governo não intervencionista que, na medida que se abstém de um controle excessivo, incomodará menos os seus governados. “O melhor governo é aquele que menos governa”.

Entretanto, o autor não defende a imediata abolição do governo ou das instituições estatais, e sim um governo mais contundente com seus governados. Isso não significa um governo comandado pela maioria, porque, segundo Thoreau, um governo baseado na vontade da maioria não significa necessariamente um governo mais justo com todos, pois, se levarmos em consideração a razão pela qual a maioria governa, não obrigatoriamente reflete a base da vontade geral, nem garante uma imparcialidade do julgamento.

Nada garante que um estado governado pela maioria seja um governo justo, porque segundo o autor, a maioria dos homens serve o estado como máquinas, sem consciência, moral ou raciocínio. Quando um votante oferece seu voto para o que ele julga direito, não está fundamentalmente preocupado que tal direito venha a triunfar, pois ele aceita o critério da maioria. Por sua vez, como a preocupação com o direito votado é negligenciada, a obrigação da maioria com tal direito também é, pois dentro da lógica do sistema democrático da maioria, não é dever de nenhum homem se dedicar à erradicação das injustiças. Seu dever é o de lavar as mãos em relação a ela e não dar seu apoio. Todavia, para o autor, o homem sensato não deve deixar o direito à mercê do acaso, nem deve deixar triunfar uma injustiça baseada no poder da maioria, e sim fazer mais do que votar em prol do direito – que para o autor, não significa fazer o que quer que seja por ele.

O homem sensato deve lutar para que triunfe a justiça para todos, cabendo-lhe o respeito ao direito. Entretanto, Thoreau defende que não devemos respeitar as leis dessa mesma forma. Segundo ele, a lei nunca tornou os homens mais justos, e justamente devido a uma obediência cega e não questionadora às leis que os homens mais dispostos se convertem

em agentes de injustiças. “Leis injustas existem: devemos contentar-nos em obedecer-lhes ou empenhar-nos em corrigi-las” (THOREAU, 1968, p. 27).

Segundo essa linha de raciocínio, desrespeito às leis injustas é, para o autor, um modo de não cruzar os braços e de corrigi-las. Não se deve esperar até o instante em que se tenha conseguido persuadir a maioria para alterá-las. Se a injustiça tem lugar próprio na máquina governamental e for de tal natureza que obrigue o povo a ser agente de injustiças com outros homens, Thoreau só vê saída na infração das leis.

Henry David Thoreau escreveu esse artigo-manifesto por um motivo bem contundente: ele mesmo foi preso pela prática da desobediência civil, por não pagar um imposto destinado à Guerra de 1846 entre os EUA e o México e para um estado escravocrata. Thoreau, como abolicionista, se recusou a pagar os impostos, pois acreditava que um homem sensato não conseguiria associar-se ao governo americano de sua época sem desonra, não o legitimando como organização política. Recusando-se a pagar os impostos destinados à guerra à manutenção da escravidão, Thoreau acreditava estar individualmente desfazendo sua associação com um governo ao não ajudar a financiar o que ele não acreditava ser justo.

Não hesito em dizer que aqueles que se auto-proclamam abolicionistas deveriam, imediata e efetivamente, retirar seu apoio pessoal ou econômico ao governo de Massachusetts, e não esperar até que se constituam em maioria de um para só então obter o direito de predominar (THOREAU, 1968, p. 29).

E, embora Thoreau tenha praticado individualmente a desobediência civil, acreditava que sua disseminação na sociedade teria eficácia para uma minoria inconformada com as injustiças cometidas em nome da maioria. É uma medida urgente e pacífica para quem não pensa em esperar a persuasão da maioria das pessoas para que tal reforma na lei ou no Estado se efetue. Segundo ele: “Se mil homens se recusassem a pagar seus impostos este ano, esta não seria uma medida violenta e sangrenta, como seria a de pagá-los e permitir ao Estado cometer violências e derramar sangue inocente” (THOREAU, 1968, p. 29).

O autor encara esse comportamento como saudável para o desenvolvimento da democracia. Enquanto um estado democrático continuar a ter direitos puros sobre os indivíduos além dos concedidos, prosseguir a tomada de decisões sem o consentimento dos governados e não se desenvolver no sentido de um verdadeiro respeito a todos os indivíduos, não se configurará como um governo que exerça uma autoridade rigorosamente pura. Destarte, será cada vez mais necessária a intervenção de uma minoria esclarecida para

desenvolver uma democracia justa. Entretanto, a motivação para a formação dessa minoria não pode ser outro do que o esclarecimento e a ação individual, pois só individualmente o homem pode discernir o justo do injusto e agir em prol do que acredita ser benéfico socialmente.

Em contra partida, Hannah Arendt identifica que grupos de desobediência civil, como minorias organizadas contra políticas governamentais ou contra a legitimidade das leis injustas, não são suficientes para que o fenômeno seja encarado positivamente frente às discussões jurídicas. Para ela, do ponto de vista dos juristas, a lei é violada tanto pelo contestador civil quanto pelo criminoso, portanto, todos são vistos por uma mesma ótica. Embora a autora aceite o argumento de que os movimentos radicais atraem elementos criminosos, não há nenhuma evidência que demonstre que os atos de contestadores civis levem a uma propensão para o crime, e que, portanto, devem ser analisados separadamente, já que se tratam de dois tipos distintos de desobediência às leis.

Enquanto a desobediência civil pode ser considerada como uma indicação de perda significativa da autoridade da lei (...), a desobediência criminosa não é mais que a consequência inevitável da desastrosa erosão da competência e do poder policial (ARENDT, 2006, p. 68).

Para os autores, Arendt e Bobbio, a Desobediência Civil deve ser encarada como um ato inovador e democrático dentro do ordenamento político, e deve ser desvinculada tanto da opção individual de desobediência quanto da desobediência comum, criminosa, que se configura como um ato desintegrador do ordenamento e deve ser impedida e eliminada para que o ordenamento seja reintegrado.

Diferente da desobediência criminosa, a desobediência civil surge quando um número significativo de cidadãos está convicto que os canais normais de diálogo e de mudanças das leis já não funcionam mais ou quando o governo está em vias de efetuar mudanças cuja legalidade e constitucionalidade está em crise. Outra diferença deflagrada entre a desobediência civil e a criminosa é que a primeira é executada publicamente, como um desafio aberto às autoridades, enquanto a segunda age clandestinamente, evitando o público. Além disso, o desobediente civil, embora seja dissidente da maioria, age em nome de um grupo e acredita que sua ação pode beneficiar a coletividade, desafiando a lei e as autoridades, enquanto o criminoso, mesmo pertencendo a uma organização criminosa, age exclusivamente em seu próprio benefício. Portanto, é primeiramente o caráter de *minorias organizadas*

relevantes demais, em numero e em qualidade de opinião, para serem desprezadas que primeiro caracteriza os contestadores civis.

Para Bobbio, o conceito chama-se Desobediência Civil justamente porque quem a prática acredita estar agindo dentro de seu dever de cidadão, em situações onde ser um “bom cidadão” está mais relacionado com a desobediência do que com a obediência em si. Ao contrário do transgressor, ou da desobediência comum, o contestador civil garante seu caráter inovador e demonstrativo ao agir publicamente, já que ele atinge seu objetivo no momento em que se expõe ao público. O transgressor, ao contrário, deve realizar sua ação com o máximo de segredo se pretende a eficácia.

Bobbio acredita que as circunstâncias que favorecem ao contestador civil desobedecer às leis são três:

- O caso das leis injustas;
- O caso das leis ilegítimas, quando originadas de quem não tem o direito de governar;
- O caso das leis inválidas ou inconstitucionais.

Segundo a filosofia política e do direito, a Desobediência Civil é apenas uma das situações em que a violação da lei é considerada eticamente justificada por quem a exerce ou faz propaganda, e é incluída dentro da categoria de Direito de Resistência. Dentro dessa categoria, Bobbio descreve seis formas distintas que compõem o direito de resistência, baseados em tipos de desobediências em ato. São elas:

- a) Desobediência **omissiva**, que consiste em não fazer o que é mandado, como por exemplo, o serviço militar, ou **comissiva**, que é fazer algo proibido, como no caso dos negros em Los Angeles que sentaram em lugares proibidos para pessoas negras dentro dos ônibus.
- b) **Individual**, realizada por um indivíduo isolado, como no caso do objetor de consciência, que age em desobediência em decorrência de uma oposição de sua própria consciência individual ou **coletiva**, executada em grupos cujos membros partilham os mesmos ideais.
- c) **Clandestina**, preparada e realizada em segredo, como atentados anárquicos realizados em segredo, ou **pública**, anunciada antes da execução, como acontece nas ocupações de fábricas, faculdades etc., como um ato para obter revogação de normas repressivas ou injustas.

- d) **Pacífica**, realizada sob os princípios da não-violência, como greves, ocupações, obstruções de vias, etc., ou **violenta**, com armas próprias ou impróprias, como acontece geralmente em situações de guerrilha ou de revolução.
- e) **Parcial**, voltada para a mudança de uma norma ou de um conjunto de normas e **total**, voltada para a mudança de um ordenamento inteiro.
- f) A desobediência pode ser também **passiva**, quando é voltada para a parte perceptiva da lei e não para sua punição, pois é reconhecido o direito do Estado de punir a desobediência às leis, mas não reconhece o direito de impor obrigações contra a consciência. Por outro lado, a desobediência **ativa** é dirigida para a parte punitiva e perceptiva da lei, visando violar à norma e ao mesmo tempo subtrair-se à pena.

Para Bobbio, a Desobediência Civil é omissiva, coletiva, pública, pacífica, não necessariamente parcial e não necessariamente passiva. Para distinguir a Desobediência Civil de outras formas de Direito de Resistência, o autor considera, assim como Hannah Arendt, mais relevantes as características de ação coletiva e o princípio de não violência. A primeira serve para distinguir formas individualistas de desobediência, tal como a objeção de consciência, e a segunda para distinguir de outras formas de resistência em grupos, como guerrilha armada ou rebelião. A Desobediência Civil ainda se distingue de outras formas de conduta de resistência, como o caso da contestação, quando a primeira, ao se por em resistência às leis, assume uma conduta intencional de violação das leis ou a um conjunto delas.

A desobediência exclui a obediência e se constitui como um ato de ruptura e questionamento do ordenamento ou de uma parte dele, mas não o coloca efetivamente em crise. Outrossim, a Desobediência Civil se apresenta como forma peculiar de resistência, pois se caracteriza como um ato de transgressão da lei que se pretende justificar, e essa justificativa é que a faz diferente de outras formas de transgressão.

Em todos os casos, para os partidários da Desobediência Civil, não existe lei no sentido pleno: no caso das leis injustas, ela não existe em substância e em essência, pois a lei deve, em todos os casos, ser justa, e no caso das leis ilegítimas, inválidas ou inconstitucionais, não existe formalmente. Os contestadores civis baseiam seus argumentos no fato de que o dever da obediência às leis deve ser respeitado apenas se o legislador cumprir seu papel de produzir leis justas e constitucionais, em conformidade com os princípios do direito natural ou racional e seguindo os princípios básicos da Constituição, sempre obedecendo a relação de reciprocidade existente entre o cidadão e o legislador.

Sobre esse argumento, Arendt também destaca que uma característica relevante para caracterizar o conceito de Desobediência Civil proposto por ela é o caráter de não violência. Essa característica decorre de uma segunda distinção: entre a desobediência civil e a revolução. Para Arendt, desobediência civil não é revolução, pois, embora ambos os casos compartilham o desejo de mudança, o contestador civil ainda aceita a estrutura da autoridade e a legitimidade geral do sistema de leis, enquanto o revolucionário rejeita. A não violência é, para o contestador, o limite de uma ação que busca uma reforma nas leis. Ultrapassá-la significa negar todo o seu sistema.

Segundo a autora, nenhuma civilização seria possível sem uma estrutura de estabilidade que proporcionasse um cenário para futuras transformações, sejam elas lentas ou rápidas, pois “a transformação é constante, inerente à condição humana, mas a rapidez da transformação não o é” (ARENDT, 2006, p.71). Entre os fatores estabilizantes das civilizações, os sistemas legais vêm em primeiro lugar. Eles são, para sociedades de rápidas transformações, uma força repressiva, pois são mais duradouros que modas, costumes ou tradições. Por outro lado, a lei pode, de certa forma, estabilizar e legalizar uma mudança já ocorrida, mas essa mudança só pode dar-se em uma ação extralegal, pois a mudança nunca ocorre pela lei. A desobediência civil é uma forma de mudança que busca legitimação pela mudança da lei, já que ela é uma deflagração de uma incapacidade normativa legal. A perspectiva de mudanças rápidas na sociedade sugere que há na desobediência civil uma potência positiva e progressivamente expansiva nas sociedades modernas.

O estabelecimento da desobediência civil entre nossas instituições políticas poderia ser o melhor remédio possível para a falha básica da revisão judicial, o primeiro passo seria obter o mesmo reconhecimento que é dado a inúmeros grupos de interesses especiais (grupos minoritários por definição) do país para as minorias contestadoras, e tratar os grupos de contestadores civis do mesmo modo que os grupos de pressão os quais através de seus representantes, os olheiros registrados, podem influenciar e “auxiliar” o Congresso por meio de persuasão, opinião qualificada e pelo numero de seus constituintes (ARENDT, 2006, p.89).

A formação do conceito e da prática da desobediência civil está estritamente ligada aos movimentos civis dos anos de 1960. Suas delineações e táticas de ação são limitadas ao contexto sócio-político da época, porém, suas influências transcenderam tal contexto e refletem em ações hodiernas, baseadas em outras táticas e em um novo terreno de disputa.

A Desobediência Civil Eletrônica.

Em 1994, o coletivo *Critical Art Ensemble* (CAE) introduziu a idéia hackativista de ***desobediência civil eletrônica*** (*electronic civil disobedience*), como uma alternativa para a resistência cultural. É daí que parte a crítica do coletivo, em seu livro *Distúrbio Eletrônico* (2001).

Para o CAE, a revolução das tecnologias criou uma nova geografia das relações de poder no Primeiro Mundo. A condição virtual possibilitou uma nova sede do poder, fundamentada em uma zona nômade, sem fronteiras – que divergem das antigas casamatas fixas e territorializadas. A passagem de um espaço fixo e arcaico para redes eletrônicas criou um novo tipo de *poder nômade*.

Esse modelo arcaico de distribuição do poder e estratégia predatória foi reinventado pela elite do poder do capitalismo tardio, com praticamente os mesmos objetivos. Sua reinvenção baseia-se na abertura tecnológica do ciberespaço, onde velocidade/ausência e inércia/presença colidem na hiper-realidade. O modelo arcaico de poder nômade, outrora um meio para formar um império instável, evoluiu para um meio sustentável de dominação. Em um estado de duplo sentido, a sociedade contemporânea de nômades se torna tanto um campo difuso de poder sem localização quanto uma máquina de ver que aparece como espetáculo. A primeira prerrogativa abre caminho para a economia global, enquanto a segunda age como uma guarnição militar de vários territórios, mantendo a ordem da mercadoria como uma ideologia específica a cada área (CAE, 2001, p.24-25).

Essa é uma das principais características da transição da representação de poder no capitalismo tardio: o que era uma massa sedentária e localizável se transformou em um fluxo eletrônico nômade. Antes da gestão de informações computadorizadas, a força do comando e do controle das instituições era facilmente localizável, e era na arquitetura da aparência que solidificavam seu poder e mantinham sua hegemonia. Mas, essa força da aparência era, para as corporações e para o poder estatal, uma faca de dois gumes, pois o que era a força da repressão poderia se tornar o alvo da força contestatória. As casamatas fixas apresentadas nas ruas e na burocracia estatal, além de se apresentarem de forma repressiva, simulava um lugar de disputa e também um alvo para insatisfeitos com o poder representado.

Entretanto, para o CAE, a contradição apresentada pela representação fixa do poder foi facilmente resolvida com o aparecimento das tecnologias de informação. Ao se desterritorializar, o poder corporativo e institucional do primeiro mundo continuou exercendo sua hegemonia, mas não pôde ser mais facilmente localizável. O desdobramento controlado

de informação e seu acesso é a pista central hoje para se entender o enigma da organização social, e uma das chaves desse enigma é a clara demonstração da transferência dos sistemas de defesa para o mesmo espaço localizado do poder. Os sistemas de defesa do ciberespaço – sejam por meios técnicos ou jurídicos – estão sendo progressivamente desenvolvidos, tanto pelos governos quanto por empresas privadas. Contudo, esses sistemas não adquiriram um grau pleno de segurança. O ciberespaço se amplia e se transforma tão rapidamente que as forças de segurança não conseguem acompanhá-lo com tanta eficácia e na mesma velocidade. Para o CAE, a porta para uma resistência nesse espaço ainda está aberta, mas está se fechando.

Portanto, a transferência do poder nômade para o ciberespaço pressupõe também, segundo a lógica argumentativa dos autores, a transferência da resistência ao poder para o mesmo espaço. Em suas palavras, “Assim como a autoridade localizada nas ruas era combatida por meio de manifestações e barricadas, a autoridade que se localiza no campo eletrônico deve ser combatida através da resistência eletrônica” (CAE, 2001, p.33). A falta dessa perspectiva caduca os movimentos sociais, tornando-os anacrônicos. O poder da elite hoje não pode mais ser destruído por estratégias criadas para a contestação do poder sedentário.

Mesmo que a desobediência civil ainda seja efetiva tal como foi originalmente concebida (particularmente em níveis locais), sua eficácia tem diminuído a cada década que passa. Esse declínio se deve principalmente à crescente habilidade do poder para iludir as provocações da desobediência civil. (...). Se os mecanismos de controle são desafiados em uma localização espacial, eles simplesmente se movem para outro lugar. O resultado é que os grupos de desobediência civil são impedidos de estabelecer um teatro de operações onde eles possam bloquear o funcionamento de uma determinada instituição⁵⁴ (CAE, 1998, p. 9).

Aqui, o CAE inverte o teor da desobediência civil. Em vez de pensar em criar um movimento de massas e de elementos públicos de oposição, eles surgem com a idéia de um fluxo descentralizado de micro-organizações diferenciadas com o fim de frear a velocidade da economia política capitalista. Outra inversão chave desse modelo é que essas células de ação devem perseguir diretamente uma mudança política, em vez de fazê-lo de forma indireta

⁵⁴ *Although CD is still effective as originally conceived (particularly at local levels), its efficacy fades with each passing decade. This decline is due primarily to the increasing ability of power to evade the provocations of CD participants. (...) If mechanisms of control are challenged in one spatial location, they simply move to another location. As a result, CD groups are prevented from establishing a theater of operations by which they can actually disrupt a given institution.*

através da manipulação dos meios de comunicação. Devem-se criar estratégias ciberespaciais de resistência, de resistência eletrônica, de perturbação à autoridade eletrônica com a intenção de quebrar totalmente o controle e o comando. Para isso, o ciberativismo deve causar estrago, danificar sistemas. Aí reside uma crítica à assimilação tática ativista da Rede – em favor às praticas hacktivistas –, pois não basta se apropriar das novas tecnologias, mas sim subvertê-las.

Hackativismo e Ciberterrorismo.

O hackativismo é uma maneira de se utilizar as potencialidades da Rede de outra forma, onde *hack* (de *hacker*) é usado para se referir a operações de dominação de outros computadores por meios não-usuais e freqüentemente ilegais, tipicamente fazendo uso de *softwares* específicos como ferramenta. Hackativismo é incluído na desobediência civil eletrônica, que traz métodos de desobediência civil para o ciberespaço. Existem, em geral, quatro tipos de operações hacktivistas: bloqueio eletrônico, bombas de *e-mail*, invasão de computadores, e disseminação de vírus de computador.

A técnica de bloqueio eletrônico consiste em usar programas que superlotam o acesso a determinados *websites*, forçando-os a saírem momentaneamente do ar. Isso normalmente é feito em um período em que o sítio promove algo e é bastante visitado, pois assim obtém-se maior visibilidade ao ato. O coletivo *Electronic Disturbance Theater (EDT)*, célula de mídia tática que faz parte do coletivo CAE, desenvolveu vários *softwares* de bloqueio eletrônico e os disponibilizaram gratuitamente (obviamente, pois vendê-los seria uma contradição) em seu *website*. O primeiro registro desse tipo de ação ocorreu em 21 de dezembro de 1995, quando um grupo intitulado *Strano Network* conduziu um protesto contra as políticas nucleares da França, bloqueando vários sítios de agências do governo francês. Participantes do mundo inteiro estavam instruídos a atualizarem seus navegadores nesses *sites*, mas a ação conseguiu impossibilitar o acesso só a algumas páginas durante o período (DOWNING, 2002).

Existem poucos exemplos de bloqueio de *sites* com propósitos políticos e contestatórios, tal como o causado pelo coletivo *Electronic Disturbance Theater (EDT)*. Em 1998, esse coletivo lutou pelo desenvolvimento de uma nova proposta de ação – baseado na desobediência civil eletrônica – dirigida para os *sites* do ex-presidente mexicano Ernesto Zedillo, que resultou no bloqueio dos sítios da Casa Branca, do Pentágono, do *Schools of América*, do *Frankfurt Stock Exchange* e do *Mexican Stock Exchange*, ambos para mostrar solidariedade com a causa Zapatista. O grupo utilizou, para tal ato, um *software* produzidos

por eles chamado *FloodNet*, e convidou um grupo de artistas, intelectuais e ativistas políticos a fazer um gesto simbólico em favor dos zapatistas mexicanos. Entretanto, surgiram casos de hackativismo em quase todos os continentes, com registros de quase vinte mil pessoas conectadas ao *FloodNet* entre 9 e 10 de setembro.

As bombas de *e-mail* (*E-mail Bombs*) consistem em uma técnica, baseada em *softwares* específicos, capaz de lotar qualquer caixa de *e-mail* – o conhecido *spam*. No hackativismo, são usadas principalmente contra *e-mails* pessoais de governantes de altos cargos. Vários *sites*, além de disponibilizarem o *software*, disponibilizam listas contendo vários *e-mails* alvo. Essa técnica é usada principalmente para atormentar pessoas da política administrativa do governo alvo.

O hackerismo de *sites* talvez seja a ação mais clássica de grupos *hackers* (ativistas ou não). O ato de invadir páginas da Internet e modificar alguma coisa – só para comprovar a invasão – motivou várias pessoas a embarcar na contra-utilização do ciberespaço. No hackativismo, essa técnica é usada em *sites* específicos e com mensagens políticas, como aconteceu na invasão de vários *sites* em um servidor da Indonésia por um grupo português, em setembro de 1998. Lá, o grupo adicionou *links* de páginas denunciando abusos nos direitos humanos causados pelos indonésios e com dizeres como “*Free East Timor*” (liberdade ao Timor Leste) (DOWNING, 2002).

Por último, há a possibilidade de disseminação de vírus de computador em máquinas de agências governamentais. Considerada a tática mais danosa de ação, essa operação é capaz de inutilizar *softwares* e causar a perda de todo material armazenado no computador. No entanto, a maioria dos vírus usados pelos hacktivistas serve apenas para abrir mensagens de protesto em todos os computadores ligados a uma rede, como, por exemplo, na NASA, ocorrido em 1989.

Paralelamente à transferência do poder e das forças de segurança para o ciberespaço, houve também a transferência das forças autoritárias e conspiratórias. Nesse sentido, as ações de desobediência civil eletrônica e de hackativismo tomam outro sentido para o poder público. Em vez de aceitarem a desobediência civil eletrônica como um movimento sadio à democracia e à possibilidade de revisão das leis e das tomadas de decisões, tais ações são vistas como criminais, e, muitas vezes, terroristas. Em *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media* (2001), o CAE inicia uma discussão sobre o terrorismo no ciberespaço alertando que sua posição se desenvolveu na perspectiva da luta política contra as forças autoritárias do governo e do departamento de defesa dos EUA, pois o termo ciberterrorismo

foi cunhado e levado em consideração somente nos EUA, por peculiaridades próprias – guerra contra o terror.

O coletivo decidiu abordar o tema do ciberterrorismo depois de uma experiência em um debate sobre desobediência civil eletrônica, no Instituto de Arte Contemporânea em Londres. Na hora das perguntas e respostas, um membro da audiência disse que o que eles estavam sugerindo não era uma tática civil de contestação política, e sim terrorismo. A partir daí o CAE buscou analisar o terrorismo como ação política e pensar sobre o conceito terrorismo na Internet

Segundo a argumentação do CAE, terrorismo é uma forma estratégica de contestação onde grupos de resistência atacam o opressor apontado usando táticas de violência contra os cidadãos, buscando com isso dois objetivos principais: primeiro, criar um pânico que irá se estender pela população. Em segundo lugar, essa estratégia é usada na esperança de que o opressor revele sua verdadeira face - a de extrema autoridade. O terrorismo não é uma estratégia revolucionária, mas está designada a forçar negociações políticas.

Conseqüentemente, a essência do terrorismo, para o CAE, é dupla: primeiro está na percepção pública de que a violência terrorista é incontrolável. Segundo, o terrorismo requer um corpo orgânico para o terror. Mas quando a violência terrorista não ocorre em uma larga escala, ela precisa de um terceiro componente – o aparato midiático que pode transformar sua ação em espetáculo. A ação terrorista busca se apropriar do aparato midiático e usá-lo para maximizar sentimento de medo e insegurança para forçar uma negociação.

Segundo os autores, a inerente civilidade da desobediência eletrônica está deliberada, oficialmente e falsamente sendo interpretada pelos sinais do que ela realmente não é: terrorismo e criminalidade. A maioria das resistências na Rede se limita a oferecer serviços de informação para organizações que se pautam pela autonomia, como a livre comunicação. O CAE defende que esses princípios são importantes, mas secundários, argumentando que o fator mais importante e que está sendo pouco discutido é o direito das pessoas de usar o ciberespaço como um local de resistências políticas por meio da desobediência civil eletrônica. Nos Estados Unidos, a punição por invasão ou bloqueios no ciberespaço é a prisão. Devemos, segundo o coletivo, exigir uma distinção entre intentos políticos de bloqueio e intentos criminais, como o terrorismo.

Aqui o CAE pergunta: por que uma pessoa inteligente pode acreditar que desobediência civil é atualmente denominada como terrorismo, quando está claro que a resistência eletrônica não tem relação com o terrorismo e com suas táticas – já que ninguém morre ou é ferido? Ademais, o mito do ciberterrorismo, como já explicitado, foi fomentado

pelo estado de segurança dos Estados Unidos, sustentado por agências como o FBI e o serviço secreto, sendo disseminado por instituições do espetáculo, como em Hollywood. Destarte, para eles, a tendência estratégica do estado dos EUA está em rotular como crime tudo que possa atrapalhar a otimização do capitalismo e o enriquecimento da elite.

Segundo essa linha de argumentação proposta pelo CAE, o ciberterrorismo é um mito amparado em uma estratégia de segurança dos EUA. Esse mito está servindo para acirrar ainda mais o controle e a vigilância na Internet e conseqüentemente limitar progressivamente o potencial contestatório na Rede por meio de medidas de segurança. No clima de paranóia e insegurança pela qual passam os EUA depois de 11 de setembro, o conceito de ciberterrorismo pode servir como instrumento de repressão a grupos políticos de desobediência civil eletrônica e como outras medidas cerceadoras dos direitos à contestação na Rede.

Pois bem, para o coletivo, o hackativismo é a ação mais eficiente – se não a única – para a prática da desobediência civil eletrônica. A união entre ação de *hackers* e ativismo político-contestatório – embora seja uma meta difícil de ser alcançada na atualidade, dada a tamanha distância ideológica entre essas duas esferas – é apresentada pelo CAE como uma alternativa possível, visando alcançar êxito ao bloquear o fluxo de informação institucional. Mas, o conceito da desobediência civil eletrônica se destacou do contexto hackativista e se espalhou para outras esferas de ativismo, dentre elas, a do direito autoral.

Porém, há um significativo distanciamento entre o conceito cunhado pelo CAE e a conceitualização de Desobediência Civil presente na teoria política. Tal diferenciação não está presente apenas no terreno de disputa, mas também na configuração e finalidade das ações táticas. Quando o CAE pressupõe uma ação de curta duração, evitando a exposição pública e em grupos cada vez menores, eles estão transformando o conceito de Desobediência Civil. Como citado anteriormente, Bobbio caracteriza a ação contestadora como omissiva, coletiva, pública, pacífica, não necessariamente parcial e não necessariamente passiva, destacando seu cariz coletivo e não violento. A proposta de desobediência civil eletrônica do CAE não é necessariamente coletiva, omissiva nem pública. Sua intenção de provocar danos de forma silenciosa a caracteriza como clandestina, preparada e realizada em segredo, e quase individual, pois são ações empregadas por grupos pequenos e fechados. Outro problema em afirmar a proposta do coletivo como desobediência civil é que ela não necessariamente visa transformar ou apontar a ilegitimidade de uma lei (ou um conjunto delas). Ela visa bloquear comunicações e agir diretamente no espaço das grandes corporações, deslegitimando qualquer ordenamento jurídico.

É difícil encontrar um tipo de desobediência civil que se equipare ao conceito do CAE, principalmente em países não desenvolvidos. Mesmo em países desenvolvidos, não existem exemplos de ações hackativistas que resultaram na transformação de uma ação política ou institucional. Para nós, a maior relevância desse conceito é a extensão desse tipo de ação direta aos novos espaços de conflito, mas mesmo este fato é discutível. O CAE pretende abandonar totalmente a ação de rua, desmerecendo sua eficácia contestatória e relegando-a a questões locais. Não faz mais sentido, para eles, agir territorialmente, já que atualmente o fluxo da economia não necessita obrigatoriamente de um local fixo e sedentário. Contudo, isso significa defender o abandono do espaço de contestação público por excelência e a total transferência dessas ações para um espaço não público e restrito à maioria da população.

Entretanto existem atualmente coletivos que uniram parte da idéia da desobediência civil na Internet – uma que visa a transformação do ordenamento jurídico por meio de ação direta no ciberespaço – com o conceito de *copyleft*, forjado para manter as características abertas dos *softwares* livres: são eles coletivos que lutam pela liberdade de informação.

Iremos analisar brevemente aqui quatro coletivos que se declaram coletivos de desobediência civil às leis de direito autoral: o coletivo brasileiro Sabotagem, o coletivo italiano *Wu Ming*, o servidor *torrent* sueco *The Pirate Bay* e o Partido Pirata sueco.

Coletivo Sabotagem e a desobediência civil eletrônica no Brasil.

O coletivo Sabotagem⁵⁵ é uma célula anarquista de desobediência civil eletrônica das leis de direito autoral. Atuante desde 2004, o coletivo começou sua ação direta disponibilizando livros restritos pelo direito autoral, de domínio público ou sob licenças livres, digitalizados e disponíveis em sua página. Mais recentemente ele vêm disponibilizando, além de livros, também vídeos, textos e *softwares* relacionados à digitalização e ao acesso ao conteúdo digital na Rede. São, ao todo, 263 livros de literatura, filosofia, sociologia, história, geografia, antropologia, ciência política, poesia, etc.; 119 textos, 71 vídeos distribuídos em documentários, ficção, curtas metragens e 7 *softwares*.

Em seu primeiro manifesto, publicado dia 12 de Agosto de 2004 no *site* e intitulado *O Movimento somos Nós*, o coletivo se afirma como parte de um movimento contestatório descentralizado, múltiplo, rizomático, que tem como território o ciberespaço. Eles deixam claro também o alvo de suas ações: a indústria de livros e sua respectiva gerência de

⁵⁵ <<http://sabotagem.revolt.org>>

propriedades intelectuais, que impossibilitam o livre acesso de obras importantes para a compreensão da sociedade atual.

Mas o que nos fez convergir para um objetivo em comum, qual utopia queríamos dividir? (...) identificamos uma prioridade para começarmos: as múltiplas dificuldades impostas pelo mercado de acesso a livros de boa qualidade literária e, principalmente, de críticas coerentes e independentes à nossa sociedade atual. Localizado o problema fomos pra prática: transformando livros, textos e idéias em dados digitais e o resto é história! (SABOTAGEM, 2004A, [s.p.]).

A grande expectativa da ação do coletivo é a de sabotar o mecanismo de produção, distribuição e consumo de bens culturais e seus desdobramentos na administração das leis que regem a troca mercantil do material cultural impresso. Para tanto, eles contam com a colaboração de qualquer pessoa disposta a digitalizar e publicar livros que acredite ser de interesse de todos. Com isso, o coletivo pretende formar uma rede virtual de sabotadores, que publicamente viole as leis de direito autoral para demonstrar a ilegitimidade do mercado de livros e forçar uma revisão nas leis de direito autoral.

Aqui, o coletivo Sabotagem está mais próximo da conceitualização de Desobediência Civil de Hannah Arendt e Norberto Bobbio do que do *Critical Art Ensemble*. Eles são um grupo minoritário com interesses em comum, que agem publicamente para demonstrar a ilegitimidade de uma lei, com a intenção de forçar a revisão da mesma. Não agem na interferência do fluxo de informação utilizando técnicas *hackers*, e sim lançam mão de técnicas simples de digitalização – utilizando *scanners* ou procurando outros *sites* de digitalização de livros – e utilizam o espaço da Internet para difundir o material digitalizado e as técnicas utilizadas. A perspectiva desse coletivo é a de que as idéias não podem ser propriedades de uma corporação, e sua utilização social só aumenta quando são livres e gratuitamente difundidas. Aqui, as leis de direito autoral são interpretadas como anti-sociais, e impedem a potencialidade transformadora das idéias contidas nos livros, restringindo ainda mais a circulação de idéias, que são encaradas como propriedade privada.

A perspectiva de sabotar o mecanismo relacional da produção e do consumo da cultura terá, por sua vez, implicações na estruturação do regime de gerência da propriedade intelectual, nas leis que a regem e nos lobbies de grandes editoras corporativas que agem dentro dos parlamentos. É claro que tudo isso não ocorrerá com a publicação ilícita de meia dúzia de títulos por um punhado de idealistas, dependerá do alastramento desse tipo de iniciativas na Internet e principalmente na impressão irrestrita de obras, numa clara atitude de violação das leis que ditam os direitos autorais. Fazendo essa violação abertamente, publicamente, motivados pela

ilegitimidade da instituição dessas leis, que só favorecem o truste das empresas editoriais. Designar os focos de poder, denunciá-los, falar deles publicamente, forçando a rede de informação institucional é uma primeira inversão de poder. Informações, idéias e invenções não têm dono, não são propriedades. A partir do momento que ela foi externalizada, seja por qualquer meio, esta perde seu progenitor: fica sendo da humanidade. Quer o mercado queira ou não... (SABOTAGEM, 2004A, [s.p.]).

Mas, a proximidade da ação do coletivo Sabotagem com as idéias hackativistas do CAE se revela em duas situações: primeiro na defesa de que a resistência pode e deve se estabelecer no mesmo lugar onde reside o poder, ou seja, nas redes informacionais. Ao valer-se do ciberespaço para a distribuição do material cultural, o coletivo afirma a Rede como espaço de disputa em favor da reapropriação das máquinas de comunicação, trabalhando para que movimentos contestatórios ocupem também esse lugar de forma contra-hegemônica. É isso que configura o Sabotagem como coletivo de desobediência civil *eletrônica*.

O segundo ponto de convergência pode ser identificado quando o coletivo afirma que as leis de direito autoral e o monopólio de informação e bens culturais são, na atualidade, “o bem mais precioso” da sociedade da informação. Nesse sentido, trabalhar em prol da desobediência civil das leis de direito autoral é agir sobre uma nova orientação da economia capitalista: o fluxo de informações proprietárias.

Desta forma, embora não trabalhe com bloqueio de informação utilizando-se de técnicas *hacker*, o coletivo pretende, de certa forma, causar distúrbios por meio da resistência eletrônica e da perturbação à autoridade, com a intenção de deslegitimar o controle e o comando das instituições. Essa é a melhor explicação para o nome do coletivo. Sabotagem faz referência ao movimento *ludita*, movimento operário espontâneo do início do século XIX na Inglaterra, que invadia fábricas e quebrava máquinas. O termo, por sua vez, faz referência ao *Sabot*, tamanco em francês, utilizado por operários na Europa para obstruir as engrenagens das máquinas industriais e impedir seu funcionamento. Porém, ao contrário dos sabotadores *luditas*, o coletivo não pretende agir contra os aparatos técnicos, e sim se apropriar deles para sabotar, mesmo que minimamente, o ciclo de produção e consumo da informação dentro da lógica da mercantilização (DORIGATTI, 2005).

Na dita "sociedade da informação" o bem mais precioso, como o próprio nome já diz, é a informação. Rumores fazem despencar bolsas, uma informação mal contada pode levar países à bancarrota, segredos privilegiados podem transformar qualquer vendedor de cachorro quente em um novo magnata. Os conhecedores dos poderes quase milagrosos da informação detêm um monopólio cada vez maior desse bem precioso. O conhecimento que poderia ser usado na intenção de engrandecer a

humanidade como um todo e promover uma melhor compreensão de si e das coisas à sua volta, se transforma, ou se mantém, no mesmo status de um bem material qualquer, sob a regência das flutuações do mercado. E as leis, que segundo dizem alguns, deveriam proteger o cidadão e elevar a todos a um nível de igualdade, misteriosamente são moldadas a partir dos interesses desses mercadores de informação (SABOTAGEM, 2004B, [s.p.]).

Pois bem, assim como argumenta o CAE, uma das chaves da transferência do poder institucional para as redes eletrônicas é a expansão dos mecanismos de segurança e de controle para o mesmo espaço. Conseqüentemente a tendência de acusar qualquer distúrbio causado nas redes eletrônicas como crime passível de punição ganha força e legitimidade, não importando o teor da desobediência (civil ou criminosa). Foi exatamente o que aconteceu com o coletivo Sabotagem. Em 2004, a editora brasileira W11 notificou a Câmara Brasileira do Livro (CBL) que o coletivo estava infringindo as leis de direito autoral, particularmente pela publicação no *site* do livro *Stupid White Man* de Michel Moore, editado no Brasil pela editora. Todavia, segundo reportagem publicada na revista Carta Capital intitulada *Estante Clandestina* e escrita por Ana Paula Souza (2005), o processo não teve prosseguimento, já que de nenhum membro do coletivo pôde identificado ou encontrado.

Wu Ming, copyleft e a crítica ao autor.

O coletivo Sabotagem está, em parte, alinhado teoricamente com outro: o *Wu Ming*⁵⁶. *Wu Ming* é um coletivo italiano surgido em janeiro de 2000 que atua principalmente na esfera da produção literária e na luta contra os direitos autorais. O coletivo – cujo nome em mandarim significa “sem nome” e era a denominação para os textos chineses de domínio público – é um exemplo interessante de apropriação e disseminação do *copyleft* fora da esfera do *software* livre. Compostos pelos artistas Roberto Bui (*Wu Ming* 1), Giovanni Cattabriga (*Wu Ming* 2), Luca Di Meo (*Wu Ming* 3), Federico Guglielmi (*Wu Ming* 4) e Riccardo Pedrini (*Wu Ming* 5), o *Wu Ming* produz, desde sua primeira atuação, romances e obras de não-ficção, publicados todos em *copyleft* e distribuídos gratuitamente na Internet, além de serem vendidos em livrarias. A intenção de adotar pseudônimos e um nome coletivo para os escritores está relacionado com sua resistência à mercantilização autoral e o sistema de promoção individualizada de artistas do qual vive o mercado editorial. Embora os seus nomes sejam declarados, a opção de esconder uma identidade autoral em seus codinomes marca sua

⁵⁶ <<http://www.wumingfoundation.com>>

atuação na luta contra a propriedade autoral, no sentido foucaultiano do sistema de autores que embasam os discursos na modernidade.

O nome [Wu Ming] dá conta da nossa firme intenção de não nos tornarmos "personagens", romancistas pacificados ou macacos amestrados por prêmio literário. Ao invés, no novo projeto sobrevivem, oportunamente modificadas, muitas das características que tornaram grande o *Luther Blissett Project*: radicalização de propostas e conteúdos, deslizos identitários, heteronímias e táticas de comunicação-guerrilha, tudo aplicado à literatura e, mais geralmente, direcionado ao contar histórias (seja qual for a linguagem ou o suporte: romances, guiões, reportagens para órgãos de comunicação, *concepts* para jogos de computador ou jogos de mesa, etc.) ou publicar/lançar histórias escritas por outros (edição, "caça" de talentos, aconselhamentos editoriais, traduções de e em diversas línguas, etc.) (MING, 2003, p.08).

O coletivo é bastante conhecido por sua produção teórica contra o direito autoral. Em um livreto intitulado “*Copyright e Maremoto*” (2001), escrito pelo ativista Wu Ming 1 e publicado gratuitamente no Brasil pela editora Conrad, o coletivo vê no *copyleft* um instrumento político para ser usado no embate contra as relações contraditórias entre forças produtivas e as relações de produção no sistema capitalista, onde a própria produção de mecanismos de reprodução acabou por gerar uma crise decorrente de sua apropriação, reprodução e uso na cópia e distribuição de todo o material digitalizado.

Assim também se manifesta a “pirataria colaborativa”, que, mesmo sem descobrir seu potencial político, põe em cheque os limites jurídicos de regulação dos produtos culturais e apresenta uma perversão das leis de direito autoral. A constante transformação da relação entre produção e consumo da cultura na sociedade hoje marca o início de uma disputa política em torno de questões importantes como “o regime de propriedade de produtos do intelecto geral, o estatuto jurídico e a representação política do ‘trabalho cognitivo’ etc” (MING 1, 2002).

A compreensão dessa luta pela democratização dos bens culturais se desdobra do consumo até a produção. É nesse sentido que o coletivo parte para a prática do que acredita ser uma grande conquista do *copyleft*: livrar a produção cultural das amarras das oligarquias culturais. O *copyleft* viabilizou a inversão da lógica da mercantilização da cultura ao não necessitar e nem se amparar obrigatoriamente na figura de um autor proprietário, dono dos direitos patrimoniais da obra. A autoria aqui não precisa mais estar ligada a um indivíduo em especial, podendo manifestar seu caráter mais “colaborativo” e coletivo. O mesmo processo de colaboração que o *copyleft* propiciou no *software* pode ser incorporado na produção de

textos, de música, ou de qualquer outro bem cultural passível de ser produzido colaborativamente.

A open source e o copyleft se estendem atualmente muito além da programação de software: as “licenças abertas” estão em toda a parte, e tendencialmente podem se converter no paradigma do novo modo de produção que liberta finalmente a cooperação social (já existente e visivelmente posta em prática) do controle parasitário, da expropriação da “renda” em benefício de grandes conglomerados industriais e corporativos (MING 1, 2002, p. 5).

Contudo, a tendência da prática coletiva de produção cultural ainda revela, para o coletivo *Wu Ming*, uma faceta da mercantilização autoral: a propriedade. Para eles, as idéias não podem ter proprietários, pois elas fazem parte de um conhecimento comum. O que o autor faz é organizar, hierarquizar e dar um novo sentido para esse conhecimento e imprimir nele seu nome. A partir desse nome, a idéia se torna propriedade, capaz de ser trocada, vendida e capitalizada. A crítica presente no codinome *Wu Ming*, além do precedente que o *copyleft* abriu para viabilizar a inversão da lógica do direito autoral, tem aqui sua faceta mais radical, a saber, o da negação da propriedade cultural e de uma idéia generalizada da autoria individual.

Não fazemos outra coisa que não tornar explícito o implícito. Na verdade, nenhum autor inventa ou escrever sozinho (...), as idéias estão no ar e não pertencem a um único indivíduo. O autor, qualquer que seja ele, é sobretudo um “reduzidor de complexidade” e desenvolve uma função temporária, isto é, fazer uma síntese precária a partir dos fluxos de informação/imaginação que sejam transmitidos por toda a sociedade e que a atravessem de um lado ao outro, sem paragens, como as ondas eletromagnéticas. Por princípio é absurdo querer impor uma propriedade privada da cultura. Se no fundo tudo é produto da multidão, é justo que todo o “produto do engenho” esteja à sua disposição (MING, 2000, p. 82).

The Pirate Bay e a desobediência civil nas redes P2P.

Os três grupos de desobediência civil na Internet que foram apresentados aqui se diferem uns dos outros. Eles foram escolhidos porque exemplificam tipos distintos de ação de desobediência civil por apontarem críticas ao sistema do direito autoral e por promoverem um novo tipo de ação política baseada na ação direta, sendo esse o único ponto convergente entre eles. O Coletivo Sabotagem, por exemplo, têm uma prática de célula anarquista. Conta com a

interatividade dos usuários de seu *website* na publicação do material cultural digitalizado, mas sua popularização na Internet é muito baixa. É um grupo de poucos membros e de atuação restrita e intermitente dentro da Rede e seu *website* já saiu do ar diversas vezes sem anunciar uma perspectiva de volta.

O Coletivo Wu Ming também é de pequena atuação na rede. Sua diferença com o Sabotagem é que ele é um grupo fechado e sua atuação não pressupõe a interação com usuários da rede. Somente disponibilizam produtos culturais produzidos por eles e sua atuação se refere à produção cultural, à crítica ao direito autoral e ao sistema do autor.

Já o terceiro coletivo que apresentaremos agora, diferente dos dois já apresentados, pois é bem mais reconhecido por sua ampla atuação na rede. O coletivo/site sueco *The Pirate Bay*⁵⁷ (TPB) possui uma grande legitimidade frente aos usuários da Internet que praticam o compartilhamento de arquivos e é conhecido internacionalmente. Possui quase três milhões de membros associados e ocupa a posição 102 no *ranking* de sítios mais visitados da companhia de monitoramento de acessos da Internet *Alexa*⁵⁸. Portanto, dentre os grupos de desobediência civil aqui representados, é o TPB que possui maior representatividade em suas ações, praticamente incomparável aos outros.

Entretanto, o critério de escolha dos grupos aqui estudados não foi de representatividade ou popularidade. Escolhemos três grupos que possuem em comum a prática da desobediência civil na rede, mas que diferem em suas atuações e métodos. Queremos deixar claro que a representatividade de suas atuações pode ser importante para a eficiência dos propósitos de alguns grupos de desobediência civil, mas não é indispensável para os dois primeiros grupos. Decidimos por apresentar o Coletivo Sabotagem por ser um grupo de desobediência civil brasileiro que defende a democratização do conhecimento e dos bens culturais, tratando-os como um bem comum, que busca manter um ambiente informacional livre e não-controlativo e incentivando os usuários a formarem novas células de sabotadores ao mercado de livro. Por ser uma célula de princípios anarquistas, ele não busca uma espetacularização de seus atos, não tendo como meta primeira a grande popularidade ou representatividade de sua atuação. Priorizam, portanto, fomentar um espaço de comunhão e de troca de princípios comuns, mesmo que restrito. Uma grande diferença com o TPB é exatamente essa: preferem o anonimato e a atuação pequena dentro de princípios comuns do que a popularização de sua estrutura. Embora reconheçam que a adoção generalizada desses princípios seria de importância fundamental para a revisão das leis de direito autoral, não

⁵⁷ <<http://thepiratebay.org>>

⁵⁸ <http://www.alexa.com/data/details/traffic_details/thepiratebay.org>

focam em estratégias de espetacularização de suas ações, mas sim na disseminação de princípios. Para este coletivo, a adoção generalizada de práticas de desobediência civil não é um fim em si mesmo, mas apenas seria eficiente se fosse alcançada por meio de uma conscientização da sociedade civil. Apresentam, desta forma, certas aproximações com o modelo proposto pelo CAE para a eficiência de uma ação direta na rede. Já o CAE foi utilizado neste trabalho aqui apenas como um modelo teórico – pouco utilizado por sua real eficiência de atuação – que propunha a aproximação de técnicas *hacker* de invasão de computadores com projetos políticos de desobediência civil na esfera pública. Suas atuações práticas só foram levadas em consideração a título de elucidação de alguns pressupostos teóricos que apresentavam de maneira significativa para a nossa análise dos casos aqui apresentados. O coletivo Wu Ming, por sua vez, foi aqui apresentado por ser um grupo de produtores que praticam a desobediência civil às leis de direito autoral através de seus próprios trabalhos culturais, além de produzirem críticas à mercantilização dos produtos culturais e ao sistema do autor. O TPB foi escolhido por ser um grupo de desobediência civil que atua por meio das redes P2P. Possuem grande representatividade na esfera do compartilhamento de arquivos e também vasta atuação na Internet. Associam a prática de desobediência civil a uma atuação massiva dos usuários da Rede – mesmo àqueles que o fazem fora da atuação da desobediência civil, usando sua estrutura apenas para adquirir produtos culturais gratuitos – sendo o único grupo aqui estudado cujas práticas representam realmente alguma ameaça aos detentores do direito autoral. Reafirmamos então que os grupos são, em si, muito divergentes, e essa divergência serve para elucidar as diferentes formas de atuação da desobediência civil contra as leis de direito autoral na Internet, sendo esse o critério de seleção aqui utilizado.

Pois bem, TPB também trabalha em favor da desapropriação da propriedade privada no âmbito da cultura se identifica abertamente como um coletivo de desobediência civil contra as leis de direito autoral, mas sua ação prática é outra: facilitar a prática de compartilhamento de arquivos restritos pelas leis de direito autoral.

O TPB – criado pela organização *anticopyright* sueca *Pirathyrån* em 2003 e emancipado da organização em outubro de 2004 – se auto-intitula “o maior servidor *BitTorrent* do mundo” (em 31/01/2008 o *site* comemorou em seu *blog* ter alcançado um milhão de arquivos indexados). Bittorrent é um serviço de compartilhamento de arquivos de tipo P2P. Nele, os arquivos são baixados diretamente dos computadores dos usuários, e os servidores (ou *trackers*) apenas indexam os endereços dos computadores pessoais conectados em um arquivo com extensão *.torrent*. Portanto, como acontece nas redes P2P, os servidores

de torrent não distribuem os arquivos compartilhados, e sim um endereço indexado de todos os computadores pessoais conectados na rede que possuem o arquivo desejado. Criado inicialmente para servir de modelo de compartilhamento de distribuições *Gnu/Linux*⁵⁹, é hoje um dos mais eficientes métodos de compartilhamento de filmes, vídeos, seriados, *softwares*, etc.

Em entrevista concedida para um documentário dinamarquês intitulado *Good copy, Bad copy*⁶⁰, Gottfrid Svartholm, um dos representantes do TPB identificado como Anakata, declara que o coletivo trabalha em prol da liberdade de informação e com o intuito de forçar as leis de direito autoral a revisarem o estado atual de distribuição do material cultural na Internet. Segundo ele: “Eu vejo o *The Pirate Bay* como um tipo de organização de desobediência civil para forçar uma mudança nas leis de direito autoral atuais⁶¹”.

Como o coletivo é publicamente contra as leis de direito autoral vigente e procura, por esse motivo, facilitar o compartilhamento de arquivos restritos, o TPB foi inúmeras vezes alertado por corporações detentoras de direito autoral a tirar os arquivos indexadores do ar, já que eram ilegais. Empresas de *software* como a Microsoft e a Apple, de entretenimento como a Warner e a DreamWorks e de jogos como a Electronic Arts e a SEGA já tentaram contatar o *site* e forçá-lo a tirar do ar os mecanismos de compartilhamento de dados de sua propriedade, acionando a lei estadunidense *Digital Millennium Copyright Act* e seus mecanismos de *safe harbor*. Segundo o *site*, nenhum torrent foi tirado do ar por causa disso. Isso se explica pelo fato de que, embora a prática de indexação de arquivos torrent e mesmo o *download* de arquivos para uso pessoal sejam considerados contrafação aos direitos autorais em território americano, esses mesmos atos não eram interpretados como crimes contra o direito autoral segundo as leis suecas, e não havia nada que as leis estadunidenses poderiam fazer a respeito.

⁵⁹ Distribuições GNU/Linux são tipos de sistemas operacionais baseados em *software* livre. O “Linux” do nome faz referência a Linus Torvalds, funcionário do Departamento de Ciência da Computação da Universidade de Helsinki, na Finlândia, que inventou, com ajuda de diversos colaboradores, o núcleo do sistema operacional inventado por Stallman. O núcleo, também chamado de *kernel*, é a parte do sistema operacional que faz a conexão entre o sistema operacional e o *hardware* do computador. Durante muito tempo, a equipe do projeto GNU tentava compilar tal núcleo para substituir o do sistema proprietário *UNIX*, que estava sendo utilizado nos *softwares* do projeto GNU para que outras funcionalidades do sistema operacional fossem criadas. Quando Linus publicou o núcleo Linux sob a licença GPL, este foi incorporado aos outros aplicativos do projeto GNU, surgindo assim os sistemas GNU/Linux. Hoje, na seara da produção de *software* livre, a importância do projeto de Linus Torvalds ultrapassou a do projeto GNU de Stallman, e os programas GNU/Linux são usualmente chamados só de Linux. Embora o projeto Linux leve adiante os preceitos do movimento GNU e das licenças GNU GPL, há uma pequena rixa relacionada aos créditos dos programas.

⁶⁰ Vídeo-documentário produzido por Andreas Johnsen, Ralf Christensen e Henrik Moltke, protegido por licenças livres, distribuído gratuitamente e que retrata o atual estado de reorganização do direito autoral e da produção/reprodução cultural na sociedade da informação.

⁶¹ *I see The Pirate Bay as a sort of organized civil disobedience to force a change of the current copyright laws and the copyright climate.*

Mas essa situação mudou em 31 de maio de 2006. Nessa data, a empresa que hospedava o *site* do TPB foi invadida por policiais a pedido da *Motion Picture Association of América* (MPAA), da *International Federation of the Phonographic Industry* (IFPI) e com a conivência das autoridades suecas. Isso porque houve uma reforma nas leis de direito autoral no país, aceitando as diretrizes das leis de direito autoral da União Européia e dos EUA. Em nota enviada para o *site* do TPB, a MPAA acusa o coletivo de ser um dos maiores e mais conhecidos disseminadores da pirataria *on-line*, “facilitando e autorizando a troca de milhões de filmes, músicas, *softwares* e jogos protegidos pelo *copyright*”⁶² (MPAA, 2006, p.1).

Ainda segundo a nota, a MPAA estava, desde novembro de 2004, trabalhando em parceria com autoridades suecas e estadunidenses na tentativa de tirar o *site* do ar. O que de fato aconteceu quando foram executados quinze mandatos judiciais contra vários servidores da Suécia. Contudo, os acusados afirmaram que a medida foi tomada arbitrariamente, e que *sites* como do próprio *Piratbyrån* foram tirados do ar sem ter nenhuma indicação de prática ilegal, já que ele se constituía apenas como um espaço de discussão sobre o direito autoral.

Entretanto, o processo judicial e a apreensão dos servidores do TPB não tiveram sucesso em tirar definitivamente *site* do ar. Quatro dias depois da ação repressora, o portal estava aberto novamente, com servidores instalados em vários lugares da Holanda. Argumentos irônicos – praxe do TPB em resposta às tentativas de processos judiciais – foram publicados no *site*, demonstrando que eles não tinham intenção de acabar com os serviços de indicação de torrent. O TPB continua funcionando atualmente, e contava, no dia 04 de fevereiro de 2008, com 2.515.031 usuários registrados, 9.841.134 pontos de *download* e 990.449 arquivos indexados. Todavia, devido às adequações das leis suecas, a promotoria pública da Suécia apresentou, dia 31 de janeiro deste ano, novas acusações contra o TPB alegando cumplicidade na violação das leis de direito autoral, que poderia resultar em multas ou sentença de até dois anos de prisão para os organizadores do *site* (ZMOGINSKI, 2008).

Partido Pirata Sueco e uma outra forma de inserção política do tema.

Outra resposta para a invasão judicial aos servidores do TPB foram protestos ocorridos em Estocolmo, contando com a presença de seiscentas pessoas e em Gotemburgo, onde trezentas pessoas estavam presentes. Segundo Rickard Falkvinge, um dos políticos do Partido Pirata Sueco em entrevista para o documentário *Good Copy, Bad Copy*, os protestos

⁶² (...) *facilitating and enabling illegal swapping of millions of illegal copyrighted movies, music, software, and games.*

do dia três de junho de 2006 demonstram um grande apoio popular para a causa do livre compartilhamento de arquivos e contra a regulação jurídica da Internet.

A questão principal foi que o Governo Sueco cedeu às pressões da indústria de entretenimento estadunidense, violando os direitos dos cidadãos suecos e não dando a mínima para as leis suecas. Isso incomodou as pessoas!⁶³

O Partido Pirata Sueco⁶⁴ (*Piratpartiet*) é um partido político criado no dia 1 de janeiro de 2006 por Rikard Falkvinge que luta pela revisão das leis de propriedade intelectual no país e a favor da proteção da privacidade dos usuários da Internet. Em seu *site* oficial, o Partido Pirata (PP) esclarece os três únicos princípios de sua agenda política: reformar as leis de direito autoral, abolir o sistema de patentes e lutar a favor do respeito à privacidade dos usuários de Internet.

Sobre a reforma das leis de direito autoral, o PP argumenta a favor de um equilíbrio mais palpável entre os interesses dos produtores e dos consumidores de bens culturais – equilíbrio esse que, segundo o partido, teria inicialmente orientado as leis de direito autoral. Segundo seus representantes, todas as cópias privadas não-comerciais de produtos restritos pelo direito autoral devem ser legais, e as redes de compartilhamento de arquivos deveriam ser encorajadas ao invés de criminalizadas.

Os direitos autorais foram criados para beneficiar a sociedade encorajando atos de criação, desenvolvimento e difusão de expressões culturais. Para alcançar essas metas, precisamos manter um delicado equilíbrio entre as demandas comuns de disponibilidade e distribuição por um lado e a demanda dos criadores de serem reconhecidos e remunerados por outro. Nós denunciemos que o sistema de direito autoral atual está fora de equilíbrio. Uma sociedade onde as expressões culturais e o conhecimento são livres para todos em termos igualitários, pode beneficiar toda a sociedade. Nós denunciemos que os abusos sistemáticos e difundidos dos direitos autorais vigentes são ativamente contra-producentes para esse propósito, por limitar tanto a criação quanto o acesso à nossa própria cultura⁶⁵ (PIRATPARTIET, 2007).

⁶³ *The issue at stake was that the Swedish Government had caved in to pressure from the U.S. entertainment industry violating Swedish citizen's rights and not giving a damn about Swedish law. That upset people!*

⁶⁴ <<http://www.piratpartiet.se/international/English>>

⁶⁵ *Copyrights were created to benefit society by encouraging acts of creation, development and spreading cultural expressions. To achieve these goals, we need a delicate balance between common demands of availability and distribution on one hand, and the demands of the creator to be recognized and remunerated on the other. We claim that today's copyright system is way out of balance. A society where cultural expressions and knowledge is free for all on equal terms would benefit the whole of the society. We claim that widespread and systematic abuses of today's copyrights are actively counter-productive to these purposes by limiting both the creation of, and access to, our own culture.*

Além disso, o partido acredita em uma drástica redução do tempo de monopólio do autor sobre sua obra, de setenta anos após a morte do autor para cinco anos após a publicação. Para eles, a vida comercial dos produtos culturais vem diminuindo progressivamente, e não há necessidade de estender tanto o tempo do monopólio. Por fim, o partido pretende banir qualquer meio técnico ou jurídico que impeça a cópia e a distribuição do produto cultural comprado, pois acredita ser injusto obrigar o consumidor a respeitar uma lei que, além de poder ser considerada injusta, é amparada por uma argumentação duvidosa.

Embora o PP já possuísse uma proposta política, ele ainda precisava ser reconhecido legalmente para concorrer às eleições parlamentares. Nas leis eleitorais da Suécia, para que um partido possa se legalizar e concorrer às eleições parlamentares, ele precisa conquistar 1.500 assinaturas a favor de sua inclusão na disputa política. O partido pirata conseguiu, em trinta e seis horas de recolhimento, 4.725 assinaturas *on-line*. Mas, a lei eleitoral só aceita assinaturas escritas à mão, que foram conseguidas em 10 de fevereiro de 2006. Desta forma, o Partido Pirata conseguiu participar das eleições parlamentares em 17 de setembro de 2006.

A invasão policial aos servidores do *The Pirate Bay* em 31 de maio de 2006 deu maior fôlego ao PP, que organizou, em conjunto com outras entidades *anticopyright*, as manifestações do dia 3 de junho. Antes da invasão, o PP recebia dez novos membros por dia, mas no dia depois da invasão policial, conquistou mais de 500 novos membros. No dia seguinte, outras 930 pessoas se registraram, somando um total de 3611 membros (WIKIPEDIA, 2008).

No entanto, o PP não conseguiu um bom resultado nas eleições parlamentares do dia 17 de setembro. Isso porque, para garantir uma cadeira no parlamento, o partido precisava de 4% de votos a favor, somando um total de 225.000 votos. Contudo, no sufrágio, o partido conquistou apenas 0,63% de votos, exatos 34.918 votantes a favor do partido, e acabou ocupando o décimo lugar no *ranking* de partidos mais votado nas eleições em um total de quarenta.

Mesmo não tendo alcançado seu objetivo político, o PP conseguiu alguns avanços no que diz respeito às discussões sobre o direito autoral na Suécia. De acordo com o *blog The P2P Consortium*⁶⁶ – que monitora os processos relacionados ao direito autoral na Suécia – as discussões e o rápido crescimento do PP forçou outros partidos a colocarem as novas discussões em sua agenda. Segundo o *blog* – que por sua vez cita um artigo publicado em

⁶⁶<<http://www.p2pconsortium.com/index.php?s=025f3966545ed26e76d1b88f2190163c&showtopic=9496&st=20&p=79405&#entry79405>>

sueco pelo jornal local *Expressen* intitulado *Nu vänder v och m i piratfrågan*⁶⁷ –, o Partido Verde Sueco (*Miljöpartiet*) foi o primeiro a incluir a legalização do compartilhamento pessoal de arquivos em seus princípios políticos, seguidos pelo Partido Moderado (*Moderaterna*) e pelo Partido de Esquerda Sueco (*Vänsterpartiet*). Esses três partidos estão agora dispostos a revisar as novas e estritas leis de direito autoral suecas para permitir o compartilhamento doméstico, apesar de os mesmos partidos terem votado a favor do enrijecimento das leis de direito autoral suecas apenas um ano antes. Em pronunciamentos e entrevistas, eles alegam que não podem perseguir toda uma geração de jovens e argumentam que a rigidez das leis era endereçada à pirataria comercial e não direcionada especificamente à criminalização dos casos de cópias privadas. (P2PCONSORTIUM, 2006).

Além disso, o Partido Pirata Sueco é responsável pela proliferação de sua reivindicação política e estrutura partidária para outros países da Europa e em outros continentes. Meses após sua fundação, muitos outros partidos piratas se estabilizaram em diversos países. De acordo com a página oficial do PP Sueco, há partidos piratas estabilizados na África do Sul, Alemanha, Austrália, Áustria, Bélgica, Espanha, Estados Unidos, França, Itália, Peru, Reino Unido e Rússia. Há ainda discussões para uma possível formação de partidos na Argentina, Bulgária, Canadá, Dinamarca, Nova Zelândia, Polônia, República da Irlanda, Romênia, Sérvia, Portugal, Suíça, Ucrânia e até no Brasil, onde possui uma página na Internet⁶⁸ criada em dezembro de 2007 e conta atualmente com 27 membros e uma lista de discussão com 28 participantes.

Pois bem, a formação do Partido Pirata Sueco demonstra uma segunda faceta da luta contra as leis de direito autoral. Com a tentativa de se inserir na disputa política, o partido se configura não somente como uma minoria organizada com interesse de demonstrar a ilegitimidade de uma lei por meio da ação direta – característica clássica da desobediência civil – e sim como uma instituição que visa mobilizar uma maioria nacional por meio da inserção clássica da disputa democrática. É, na verdade, a primeira manifestação de uma nova luta política envolvendo os direitos autorais, e configura um novo terreno de disputa.

Enquanto os movimentos de desobediência civil eletrônica exploram o canal do contra-espetáculo por meio da desobediência pública das leis, o PP busca levar a discussão à esfera pública por meio da politização das demandas dos usuários das redes de compartilhamento. Em vez de colocarem o debate em pauta e forçarem os legisladores a

⁶⁷ <<http://www.expressen.se/1.367477>>

⁶⁸ <<http://partido-pirata.org/>>

reformular as leis de direito autoral por meio da ação direta, os partidos piratas encontraram outra forma de ação: reformular, eles mesmos as leis.

7. O compartilhamento e as relações não comerciais na Internet.

Pois bem, procuramos demonstrar como as novas tecnologias de informação abriram, na atualidade, um precedente para se repensar uma maior flexibilização do direito autoral (por parte dos usuários e de alguns teóricos do direito) que saiu do domínio exclusivo dos órgãos especializados nesse controle e na produção normativa das leis. Foram possíveis certas reformulações nas leis autorais vindas de baixo, como as criações de novas licenças necessárias para proteger uma forma diferenciada de produção e distribuição de produtos intangíveis. A criação e popularização dessas tecnologias digitais também possibilitaram a emergência de um novo tipo de desobediência civil, que buscou deflagrar a ilegitimidade do acirramento das leis de direito autoral e sua tentativa de controlar e normatizar as formas de distribuição dos produtos culturais na Rede. Contudo, a Internet e as tecnologias em rede possibilitaram ainda outras práticas, maiores, mais difusas e espontâneas, a saber, as de compartilhamento e disponibilização de arquivos.

A prática de compartilhamento de arquivos se diferencia das duas anteriormente destacadas por dois motivos principais: o primeiro é que ela não se trata de um movimento diretamente político, que busca declaradamente deflagrar as injustiças das novas leis de direito autoral por meio da ação direta. Trata-se de certas práticas e interesses particulares de muitos usuários que buscam nas tecnologias em rede meios fáceis e gratuitos de aquisição e compartilhamento dos produtos culturais restritos pela lógica da propriedade. Não há aqui interesse de inaugurar uma prática política de desobediência civil, visto que a mesma pressupõe uma declaração direta de que o motivo que levou os contestadores civis a agir de determinada maneira é a de demonstrar a ilegitimidade das leis. A segunda característica que diferencia tal prática das anteriormente estudadas – tais como o *copyleft* ou as licenças *Creative Commons* – é o compartilhamento espontâneo de arquivos não pretende inaugurar uma reformulação das leis de direito autoral a partir das demandas da sociedade civil, pois muitos usuários normalmente ignoram tais leis a favor das novas formas de distribuição dos produtos culturais digitalizados. O que essas ações difusas permitem identificar é o surgimento de movimentações espontâneas que se apropriam da arquitetura da Rede amparadas por um novo tipo de relação de troca colaborativa, não-mercantil e horizontal possibilitada pelas tecnologias digitais. Contudo, esses atores o fazem não tanto pela intenção de questionar as leis que restringem tais trocas, mas sim para fomentar essa “economia da gratuidade”.

Tais práticas inauguraram um novo paradigma de distribuição de produtos culturais. A logística dessa distribuição, que antes era monopolizada pelas indústrias que detinham as tecnologias de produção de seu suporte material, se transformou com o advento da digitalização e da comunicação em rede, podendo agora ser fomentada pelos usuários da Internet em um ambiente parcialmente independente de tais indústrias.

A digitalização consiste em transformar os produtos materiais em códigos binários, passíveis de serem transportados pelas redes informacionais. Através de programas simples de computador, que podem ser conseguidos de maneira simples e gratuita na Rede, é possível transformar todo o conteúdo de um CD em arquivos digitais, em vários formatos diferentes, sendo o *MP3*⁶⁹ o mais popular dentre eles. O mesmo pode ser feito com DVDs, CDs de *software*, programas de televisão, livros, revistas, etc, apenas diferenciando o programa e os equipamentos necessários (para filmes, necessita-se de um tocador de DVD; para livros e revistas, de um *scanner*; para programas de TV, de uma placa que receba sinais de TV no computador etc). O que todos os programas e aparelhos têm em comum é que eles desmaterializam o conteúdo dos suportes materiais dos bens culturais, além de se tornarem cada vez mais baratos e acessíveis. Esses programas e aparelhos eletrônicos transformam o som e a imagem em arquivos digitais, que podem então ser lidos por qualquer computador ou aparelho apropriado e também copiados identicamente e irrestritamente, distribuídos, reorganizados e, principalmente, compartilhados na Rede.

Se por um lado os aparelhos e programas são responsáveis pela digitalização dos bens culturais, a Internet é a base técnica da distribuição dos conteúdos digitalizados. A capacidade da Rede de transmitir informações binárias para seus pontos interligados favorece a constante cópia desses arquivos de um computador para outro. A forma pela qual esses dados são distribuídos na Rede varia muito, dependendo de sua eficiência, popularidade, segurança, anonimato etc. Praticamente toda a forma de transferência e armazenamento de dados na Rede pode ser usada para compartilhar esses arquivos. Existem ambientes propícios para o compartilhamento de arquivos, construídos com essa intenção, como o caso das redes P2P, mas há também ambientes que são subvertidos, que sua criação não pressupunha a utilização para a troca de bens culturais restritos pelo direito autoral, como *blogs*, sites de relacionamento, programas de bate-papo, fóruns etc, mas que acabaram por ser apropriadas e utilizadas de outras formas.

⁶⁹ Sigla para o algoritmo para padrão de compressão de áudio, mpeg-1 Audio-Layer 3, desenvolvido pela indústria alemã *Fraunhofer Schaltungen* em 1987. O MP3 foi o primeiro formato de áudio digital que digitalizava as músicas em um tamanho pequeno, capazes de serem transferidas na Internet. Sua técnica de compressão consiste em apagar, nas músicas, frequências de áudio que não são ouvidas pelo ouvido humano.

A partir dessa estrutura de cópia, há o compartilhamento de quase todos os produtos culturais passíveis de digitalização, e que são chamados por usuários especializados de *warez*. Este termo surgiu a partir de comunidades *hacker* que desenvolviam métodos de burlar tecnologias de segurança de *softwares* proprietários entre as décadas de 1970 e 1990. Atualmente esse termo é usado para denominar a disponibilização de produtos culturais empreendida por grupos organizados, que fazem uso das redes P2P, ou outros serviços de compartilhamento de arquivos, e se organizam entre um grande número de pessoas com interesses similares. Usualmente o termo se refere às práticas não comerciais de digitalização ou disponibilização e bens culturais.

Existem *warez* de diversos tipos e formas. Praticamente todos os *softwares* completos acompanhados de programas que permitem burlar tecnologias de acesso – como senhas ou chaves de segurança – são fornecidos em redes P2P ou em outros ambientes. Por ser um produto já digitalizado e de interesse comum entre os usuários de redes de computador, os *softwares*, assim como os *jogos eletrônicos*, foram os primeiros produtos cuja distribuição ilegal foi fomentada. Antes mesmo da popularização da Internet, grupos de *hackers* já exploravam meios técnicos de quebra de sistemas de segurança dos programas fechados e disponibilizavam seus métodos ou resultados nas redes interligadas.

Músicas sejam talvez os produtos culturais mais compartilhados nas redes eletrônicas. Suas práticas de compartilhamento são um pouco mais recentes que os *softwares* ou os jogos eletrônicos, pois dependeram da evolução técnica da música digital (criação dos CDs), das técnicas de compressão de arquivos de áudio e das tecnologias de compartilhamento. Hoje, devido à popularização da banda larga, as músicas são disponibilizadas na maioria das vezes em álbuns completos, comprimidos em um único arquivo para facilitar a transferência. O compartilhamento de músicas, como veremos a seguir, foi o principal fator que motivou a popularização das redes P2P.

Livros, revistas, histórias em quadrinho e jornais – conhecidos na Internet como *eBooks* – são digitalizados através de *scanners* domésticos e transformados usualmente em arquivos *PDF*⁷⁰ por meio de programas conhecidos como OCR⁷¹, que transformam a imagem das letras em arquivos de texto. Os livros talvez sejam os produtos culturais que mais sofrem modificações quando digitalizados. Há uma grande diferença entre ler um livro físico e no

⁷⁰ *Portable Document Format* – formato de arquivo de padrão aberto, desenvolvido em 1993 pela empresa *Adobe System*, que suporta documentos que contenham textos, gráficos e imagens.

⁷¹ *Optical Character Recognition*, uma tecnologia para reconhecer caracteres a partir de um arquivo de imagem.

computador. Por demandar uma impressora e de gastos com tinta e papel, os *eBooks* são os produtos culturais compartilhados de menor custo/benefício.

Outros *warez* que comumente são compartilhados na Rede são as séries de TV e a produção de legendas para séries e filmes na Internet. As séries são digitalizadas normalmente através de placas de captura de sinais de TV analógica e digital. Há diversos jovens que, trabalhando colaborativamente em pequenas comunidades, produzem legendas gratuitas para diversos filmes e séries que ainda não foram produzidos no Brasil e as divulgam gratuitamente. Um exemplo emblemático desse tipo de produção são as comunidades que digitalizam e produzem legendas para a série *Lost*⁷².

Essas comunidades, compostas por fãs da série que não querem esperar pelo lançamento oficial dos episódios no Brasil, trabalham colaborativamente para copiar, os episódios inéditos no Brasil recém lançados nos EUA. A partir dos episódios em inglês, produzem, em pequenos grupos de quatro ou cinco pessoas, legendas de boa qualidade e em um tempo muito curto, para depois disponibilizarem em *blogs* e no Orkut. A série era transmitida nos EUA, nos primeiros meses de 2008, toda quinta-feira às 22 horas, e sexta-feira às 8 da manhã os episódios já estavam disponíveis e legendados em português na Internet, com meses de antecedência da estréia oficial da série no Brasil pelo canal por assinatura e com mais de um ano de vantagem sobre a TV aberta. Existem pelo menos quatro grupos que legendam a série *Lost* no Brasil, e mais dezenas de grupos que produzem legendas para praticamente todas as séries produzidas e televisionadas. Há até uma competição, um pouco velada, de quem produz legendas de melhor qualidade e em menor tempo. Dezenas de jovens utilizam seus conhecimentos na língua inglesa e seu tempo livre para empreender tal produção gratuita, e obtêm como retorno reconhecimento e todo material que é produzido e disponível por outras pessoas que, da mesma maneira, se organizam e se dispõem autonomamente para realizar esses pequenos trabalhos gratuitamente.

Filmes completos vêm, também, progressivamente sendo baixados na Internet e às vezes – graças à rapidez de disseminação global de informações e às várias técnicas de gravação dos filmes nas salas de cinema (técnicas como *Cam*⁷³, *Telesynk*⁷⁴, *Telecine*⁷⁵ ou

⁷² *Lost* é um seriado exibido pelo canal ABC dos Estados Unidos, onde tripulantes sobrevivem de uma queda de avião em uma ilha enigmática. Por seu roteiro imbricado e sem respostas claras para os acontecimentos da ilha, a série conquistou diversos fãs aficionados pelo mundo todo, interessados em saber quais são os mistérios que envolvem a tripulação. A série é televisionada no Brasil pelo canal pago AXN, que estreou em abril a quarta temporada, e pela Rede Globo, que está televisionando a terceira temporada. Nos Estados Unidos, a ABC televisionou, em 13 de março, o sétimo episódio da quarta temporada.

⁷³ *Cam* é uma técnica de digitalização de filmes que consiste em gravar o filme, com uma filmadora digital, diretamente da sala de cinema. Difere de outros formatos desse tipo por usar a captação de som diretamente do microfone da própria filmadora. A qualidade da gravação é baixa, e normalmente captam sons da platéia, mas é

*Workprint*⁷⁶) – antes mesmo de sua estréia no cinema ou em DVD. Estes foram, junto com as séries de TV, os últimos produtos culturais a serem digitalizados e disponibilizados na Rede. Isso porque a digitalização de filmes dependeu dos progressos e da pesquisa da indústria de filmes na produção digital, do desenvolvimento dos formatos de compressão de filmes e da popularização da Internet de banda larga, pois os arquivos de vídeo são, normalmente, muito grandes para serem trocados através de Internet discada.

O compartilhamento dos *warez* é uma prática massiva na Rede e a maioria dos bens culturais que são digitalizados e distribuídos por meio dessas técnicas está relacionada com a formação de comunidades *hackers* especializadas em trabalhar com tipos específicos de arquivos. Essas comunidades – chamadas de *warez groups*⁷⁷ – surgiram a partir das comunidades de *softwares* na década de 1970/80 e compartilham uma ética semelhante à cultura *hacker* explicitada aqui no capítulo sobre a formação da cultura da Internet.

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.

Esse conjunto de regras escritas é chamado de *Standards*. Elas são definidas por grupos de pessoas que já participam dessa prática há bastante tempo e que mantêm uma grande comunidade ampla e de muitas conexões com outros grupos. São formados comitês de discussão entre diversos grupos *hacker* onde são discutidas e aprovadas as diretrizes técnicas de distribuição de arquivos. As diretrizes são assinadas pelos grupos de maior reputação, e a partir disso ganham validade como regra. Na distribuição de *warez* por grupos organizados, todo produto lançado na Rede deve seguir essas diretrizes definidas para serem aceitas entre seus pares. As regras são separadas para cada tipo de produto digitalizado e sua função é organizar seu lançamento a partir de determinações e padronizações técnicas (como tamanho

comumente utilizado para que filmes que ainda não estrearam em salas de cinema de outros países ou em DVD sejam disponibilizados na rede.

⁷⁴ *Telesynk* (normalmente especificado no nome do arquivo como TS) é uma técnica semelhante a *cam*, mas a captação de áudio do filme é feita por uma fonte externa e não com a da filmadora.

⁷⁵ *Telecine* (TC) é uma cópia de vídeo digitalizado diretamente da bobina do filme de projeção do cinema. Tem qualidade melhor do que o *Cam* e o *TS*, mas é dificilmente encontrada por necessitar de um equipamento muito caro.

⁷⁶ *Workprint* é uma cópia do filme que ainda não foi finalizado. Pode conter alguns cortes e a qualidade pode variar de excelente a muito ruim. Um exemplo de *Workprint* foi a cópia pirata do filme *Tropa de Elite*, copiado e disponibilizado em sua fase de edição.

⁷⁷ O nome dos grupos é normalmente explicitado no nome dos arquivos ou em arquivos adjacentes. Há uma lista, mesmo que incompleta, relacionando os nomes com a história dos grupos no *Wikipedia*, em <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_warez_groups>.

do arquivo, nome, tipo de compressão, tecnologia de digitalização, extensão do arquivo, etc) e também ordenar a disputa entre os grupos, sempre visando a eficiência, qualidade e rapidez na disponibilização dos arquivos⁷⁸.

Um bom exemplo da disputa e da organização desta em regras se refere à digitalização e disponibilização de filmes na Internet. Como já dito, existem várias técnicas de digitalização: as gravações em sala de cinema, do negativo do filme, as digitalizações em VHS (VHSRip), de DVDs (DVDRip) etc⁷⁹. Cada uma delas possui qualidades distintas de áudio e vídeo. Para organizar as versões disponíveis e as diferentes qualidades dos arquivos, há diversas regras a respeito. Uma delas versa sobre a necessidade de se destacar o processo de digitalização no nome do arquivo. Outra fala sobre a proibição de se lançar versões dos filmes digitalizados a partir de técnicas de qualidade inferiores depois que versões de melhor qualidade já estão disponíveis na Rede. Também são malvistas os grupos que lançam filmes iguais e com a mesma qualidade de filmes já disponibilizados por outros grupos.

A disputa dos *warez* e a economia da dívida na Internet.

Todas essas regras são aprovadas visando organizar os arquivos lançados na Rede. A meta da disputa sempre é a melhor qualidade dos arquivos disponibilizados e a organização no compartilhamento de arquivos. O que está em jogo nessa disputa é o reconhecimento da competência de um grupo entre seus pares, pois é a partir desse reconhecimento que se forma a hierarquia entre os grupos. Grupos que seguem as regras e que disponibilizam uma grande quantidade de arquivos rapidamente e com uma boa qualidade são mais bem vistos dentro da comunidade. Já os que não seguem as regras ao disponibilizar algum arquivo – embora não tenham seus arquivos retirados das redes P2P – recebem uma etiqueta no nome do arquivo chamada de *nuke*, que especifica o problema contido no arquivo específico. Os arquivos que contém referências de *nuke* nas redes de compartilhamento são imediatamente desacreditados

⁷⁸ Não cabe aqui uma análise detalhada de todas as regras relacionadas à digitalização dos produtos culturais. Tal tarefa exigiria um grande conhecimento técnico em programas de digitalização, normas de compressão de áudio e vídeo, termos técnicos etc. O que estamos interessados em abordar é como tal digitalização e seu conseqüente compartilhamento é uma prática fundada na organização dos usuários da rede, que se destaca pelo estabelecimento de regras próprias criadas e aprovadas por eles e sua origem na formação de comunidades *hackers* do início da formação da Internet. Para uma melhor explicação sobre os *Standards*, bem como uma lista simplificada das regras estabelecidas pelas comunidades para diversos tipos de digitalização, ver <http://en.wikipedia.org/wiki/Standard_%28warez%29>. Há uma outra lista detalhada sobre as diversas formas de *Standards*, bem como o ano de votação e os grupos assinantes em <<http://datuve.lv/faili/Scene.Rules.Courtesy-FSC.nfo.txt>>.

⁷⁹ Há uma lista detalhada de todos os tipos e formatos de vídeos lançados na rede em <http://en.wikipedia.org/wiki/Pirated_movie_release_types>.

e o grupo que o disponibilizou perde confiança frente a seus pares. A partir do momento que um arquivo é notificado com essa advertência, há a possibilidade de algum grupo disponibilizar um arquivo substituto, chamado de *proper*⁸⁰.

Aqui cabe uma breve comparação entre as práticas de grupos *hacker* de produção de arquivos digitalizados – os grupos de *warez* – e a economia da dádiva, proposta pelo antropólogo Marcel Mauss⁸¹. Em *Ensaio sobre a Dádiva – Forma e razão da troca nas sociedades arcaicas* (1974), Mauss se propõe a analisar, a partir de uma exaustiva análise de dados secundários, a forma da economia da troca presente em tribos da região da Polinésia (*olova* e *tonga*), Melanésia (o *kula*) e no noroeste dos Estados Unidos (o *potlach*, primeiro sistema de dádiva analisado por Mauss e considerado por ele modelo mais puro). Para ele, era interessante dirigir a atenção para o “regime de direito contratual e para os sistemas de prestações econômicas entre as diversas seções ou subgrupos de que se compõem as sociedades chamadas primitivas” (MAUSS, 1974, p. 41), que eram baseadas em trocas e contratos feitos sobre a *forma de presentes*, teoricamente voluntários, mas que pressupunham a obrigatoriedade da retribuição.

Discípulo de Durkheim, Mauss pretendeu descobrir, ao analisar essas economias de troca de presentes, um “fato social *total*” que contivesse a universalidade dos sistemas sociais que hierarquizam outros fatos sociais, cujo papel dentro das sociedades primitivas subjugava todas as instituições – religiosas, jurídicas, morais, econômicas, políticas e familiares – supondo formas peculiares de produção e de consumo. Ele aponta que tais sociedades primitivas possuem um mercado de circulação de bens e de riqueza cujo regime de troca é diferente do nosso. Há um caráter voluntário, aparentemente livre e gratuito em tais prestações econômicas, geralmente tomando a forma do presente ofertado generosamente, mas que possui, no entanto, a imposição da obrigação (de receber, aceitar e retribuir) e de interesses relacionados ao *status*. Tais prestações de troca precedem e se diferem da troca propriamente capitalista. Seu desenvolvimento como fato social total, segundo Mauss, seguiu até a invenção da moeda, e foi em partes sufocada pela inserção de regimes modernos de troca, como o contrato, a venda e os regimes estatutários de direito de propriedade.

O que queremos propor aqui, apontando as semelhanças entre as economias de troca das tribos ditas primitivas e as comunidades *hacker* de compartilhamento – que também foi

⁸⁰ Em <<http://www.edonkers.org/forum/lexicon.php?letter=N>> existe uma lista de todas as razões para se receber um *nuke* em um arquivo de vídeo lançado, bem como um glossário sobre termos técnicos da digitalização e distribuição de filmes na rede.

⁸¹ Tal análise pode ser estendida também aos grupos pertencentes à produção de *Softwares Livres*, mas aqui vamos nos ater apenas nas relacionadas à digitalização e disponibilização de arquivos restritos com o direito autoral por grupos especializados.

proposta por Richard Barbrook, em seus artigos *Manifesto Cibercomunista* (1999) e *The Hi-tech Gift Economy* (1998) – é que a estrutura de produção e distribuição de cópias na Internet, por meio de grupos e comunidades *hacker*, se aproxima – pelo menos nos casos aqui analisados – da troca como presente analisada por Mauss. Isso porque tal estrutura de troca pode se apresentar como uma experiência pontual de relações baseadas em trocas nas quais a produção e distribuição dos produtos são financeiramente gratuitas, não sendo perpassadas diretamente por relações econômicas mercantis e de propriedade.

O primeiro apontamento de Mauss que pressupõe uma semelhança com a troca de arquivos digitalizados praticado pelos *hackers* é que tais trocas primitivas nunca são feitas entre indivíduos, e sim entre coletividades. Quando há a troca de presentes dados como dádiva, esta é realizada em nome da tribo ou clã. Segundo Mauss:

Nas economias e nos direitos que precederam os nossos, não constatamos nunca, por assim dizer, simples trocas de bens, de riquezas ou de produtos no decurso de um mercado entre indivíduos. 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, 1974, p.44-5).

Como nas tribos primitivas, a troca de *warez* nas comunidades de digitalização é sempre feita entre coletivos, não entre indivíduos. Os membros de cada comunidade trabalham colaborativamente para a produção do que será trocado, sempre em prol da coletividade. E o que é trocado entre as tribos, tais como nas comunidades, não são exclusivamente bens, riquezas e coisas economicamente úteis. O que é oferecido como presente pelas comunidades de *warez* são os produtos culturais digitalizados, abstraídos dos direitos de propriedade (pode-se dizer, ao invés, que o que se oferece entre as comunidades não são realmente os produtos, mas o trabalho de digitalizar tais produtos, já que todas as comunidades têm razoavelmente iguais condições de digitalização), enquanto nas sociedades ditas primitivas por Mauss, são oferecidos banquetes, ritos, serviços militares, mulheres, crianças, festas etc. A maior semelhança entre os dois sistemas de trocas aqui comparados é resultante de uma condição apontada pelo próprio autor: só há economia da dádiva quando há abundância de bens. Não há troca de dons na escassez. Nesse sentido, a tecnologia de cópia dos computadores e da Internet pode fomentar um espaço que, nesse caso específico, pode se apresentar de maneira propícia ao desenvolvimento de uma economia da dádiva. Quem copia

multiplica, e quanto mais copiado for, mais abundante será o produto. Isso acontece porque no compartilhamento em rede, não é o produto em si que é trocado, e sim a cópia dele.

Essas prestações são vistas como se fossem voluntárias, altruístas e baseadas em gentileza e generosidade da tribo que oferta o dom, mas na verdade são rigorosamente obrigatórias. Isso porque, segundo Mauss, o que permeia a troca como presente é o princípio de rivalidade e do antagonismo entre tais grupos. São trocas de cunho *agonístico*, que pressupõe uma luta entre os clãs para assegurar entre eles uma hierarquia. O valor e a obrigatoriedade de retribuição repousa nesse fato: as trocas gratuitas são expressão da rivalidade exasperada. Por um lado, a troca como dádiva cria uma solidariedade entre os clãs, mas é, simultaneamente, a base da formação hierárquica entre eles.

Nesse sentido, a finalidade da dádiva é moral. Organizam-se trocas para estabelecer relações morais entre as tribos. Partindo da idéia tirada de Durkheim, de que a sociedade é uma ordem racional capaz de criar regras, o sistema da dádiva pressupõe uma racionalidade entre iguais. Portanto, a economia da dádiva, para Mauss, é a substituição da guerra por hierarquia entre os clãs: é a hierarquia que estabelece a troca de presentes. As dádivas só existem quando as relações sociais entre os clãs são conflituosas, pressupondo uma disputa e ela é o símbolo dessa disputa. Em vez de lutarem fisicamente, o fazem através da troca.

O que está em jogo nessa “guerra de presentes” é a influência política e a posição social de um clã frente aos demais. É por meio da generosidade, da quantidade e da qualidade do que é trocado que a hierarquia se estabelece. Quanto mais um grupo dispõe, quanto mais trabalho insere no produto e quanto mais capacidade eles têm em agir coletivamente, maior será o prestígio que ele terá frente aos outros grupos e mais influência conquistará. A prática da dádiva consiste, portanto, em dar, receber e retribuir. A retribuição é condição obrigatória para quem participa dessa luta hierárquica, pois quando uma dádiva é recebida, há sempre a necessidade de se fazer uma *contra-dádiva* igual ou superior, sob o risco de perder posição na hierarquia social estabelecida.

Dentro das comunidades de *warez*, a estrutura das relações sociais entre os grupos se dá da mesma forma. O prestígio, o reconhecimento e a influência do grupo na hierarquia social da comunidade estão diretamente relacionados com a quantidade e a qualidade do material digitalizado e disponibilizados na Rede a partir de regras estipuladas. É uma disputa entre os grupos que se concretiza por meio de uma luta por reconhecimento da competência e da superioridade frente aos demais, que se realiza por meio da troca generosa de presentes digitais. O resultado dessa disputa é sempre a disponibilização crescente de produtos gratuitos e de qualidade na Rede, produzidos da maneira mais rápida, eficiente e organizada possível.

Certamente, a prática da informação como presente só pôde se concretizar massivamente na Internet tendo como base os avanços sociais e tecnológicos propiciados pela modernização capitalista – que trouxe maior facilidade às técnicas de reprodução e difusão de materiais culturais. Segundo Richard Barbrook, nos artigos em que ele se propõe a associar a economia da dádiva com a digitalização e disponibilização de arquivos, essa possibilidade de troca é algo presente na história da criação técnica da Internet. Para ele, os cientistas responsáveis pelo desenvolvimento da Rede sempre estiveram comprometidos com a livre distribuição de informações. Como já dito aqui, a Internet só pôde se expandir com a dinamicidade atual graças a decisão de que toda a informação e produção seriam livremente distribuídas, que foi incorporada ao próprio desenvolvimento técnico inicial das redes – e que agora vem sendo ameaçada através da criação e desenvolvimento de ambientes controlativos voltados para a valorização.

A economia da dádiva foi fomentada, primeiramente, dentro das universidades e institutos de pesquisa. Como eram financiados pelo Estado para realizarem seus trabalhos científicos, muitos pesquisadores não se viram obrigados a associar o produto de seu trabalho intelectual como as formas jurídicas rígidas que regulam a troca de mercadorias negociáveis. Foi por essa razão que eles tiveram a oportunidade de desenvolver outras formas de divulgação e fomento de pesquisas científicas. No caso das pesquisas sobre tecnologias em rede, tais formas estabeleceram-se inicialmente na incipiente rede informacional que conectava os institutos de pesquisa. Com o avanço e a popularização da tecnologia, a estrutura já estava pronta para que houvesse o progressivo crescimento da troca como presente.

Essa economia da dádiva, presente nas comunidades de digitalização, propõe uma relação de abstração frente às leis de direito autoral. Derivadas historicamente das comunidades *hacker* das décadas de 1970-80, e compartilhando com elas os valores de liberdade de informação e de acesso a qualquer meio computacional, a relativização das leis que regulam a cópia e digitalização já era, por assim dizer, um fato dado. As relações de troca de métodos e resultados da cultura *hacker*, bem como Castells apontou na já citada formação da cultura da Internet, não se baseou em leis de propriedade. Não poderia haver economia da dádiva na Internet se tais produtos estivessem baseados na lógica da escassez e da propriedade imposta pelas leis de direito autoral. Segundo Richard Barbrook:

Ao invés de encorajar a participação, a proteção por direitos autorais provou ser um grande obstáculo para colaboração *on-line*, visto que quase todas as pessoas beneficiam-se mais da circulação de informação sem pagamento do que do comércio de mercadorias culturais. Cedendo seus próprios esforços

personais, os usuários da Internet sempre recebem em troca os resultados de uma quantidade muito maior de trabalho de retorno. A escassez decorrente dos direitos autorais não pode competir contra a abundância dos presentes. Longe de intensificar a mercantilização, a Internet é a prova prática do velho slogan *hacker*: "a informação quer ser libertada" (BARBROOK, 1999, [s.p.]).

As relações de troca aqui analisadas evidenciaram que a propriedade dos produtos culturais não tem como meta beneficiar os consumidores e a circulação de informação. O sistema da troca como dádiva presente nas comunidades *warez* se mostrou muito mais eficiente para esse trabalho do que qualquer forma mercantil de distribuição de produtos culturais. No sistema capitalista, a grande maioria dos bens e dos serviços é produzida sob a forma de mercadoria. Durante a evolução dos sistemas de produção, foram criados artifícios para que qualquer tipo de produção fosse passível de ser comercializada ou controlada pelo mercado. Dessa forma, o direito autoral e a propriedade intelectual acabaram por se configurar como uma solução pragmática para resolver o problema da mercantilização dos bens culturais, ou seja, todos os que tiverem recursos suficientes podem adquirir tais produtos, mas o direito de reproduzi-los está limitado juridicamente.

Portanto, a idéia de que as restrições jurídicas do direito autoral são contraproducentes quando aplicadas às relações de trocas não-mercantis nas redes de computadores se transferiu da comunidade *hacker* para a comunidade *warez* – um desdobramento do trabalho *hacker* de quebra de códigos de programas proprietários. Veremos a seguir que essa idéia se popularizou a partir da inserção dos programas de compartilhamento, que massificaram as trocas gratuitas de bens culturais. Entretanto, as relações simples de compartilhamento de arquivos entre os usuários da Rede, embora marcadas por relações de troca não diretamente mercantis, não se dão exclusivamente sobre a forma estrita da economia da dádiva. Diferentemente dos exemplos acima analisados, essas práticas vêm progressivamente se tornando individuais, não-agonísticas (não há disputas de reconhecimento e de status) e não pressupõe obrigatoriamente a retribuição. Sua ligação com a economia da dádiva é que elas comumente se aproveitam dos produtos digitalizados pelos grupos de *warez* – responsáveis por grande parte do conteúdo das redes de compartilhamento – e reproduzem massivamente uma flexibilização e abstração das leis de direito autoral.

Contudo, Barbrook nos alerta para uma situação importante: essas relações não comerciais – sejam elas baseadas na dádiva ou não – não preconizam de modo algum o fim do capitalismo, não substituem e nem vão substituir as relações mercantis. Aliás, o que está ocorrendo é justamente o contrário: a troca como presente está se tornando crescentemente

um imperativo de lucro para as empresas, que momentaneamente e de forma ainda bastante incipiente, também estão começando a flexibilizar as leis de direito autoral em sua valorização e fundando um novo tipo de negócio. Temos, como exemplo, a venda de aparelhos que reproduzem MP3, ou os *sites* de relacionamento que abrigam essas trocas. Há ainda formas de canalização desse trabalho como presente, onde as pessoas trabalham gratuitamente por prazer, mas simultaneamente ajudam na lucratividade das empresas.

O que Barbrook consegue identificar por meio de sua análise é que, ao contrário do que a Nova Esquerda pensava, a relação dinheiro-mercadoria e as relações não-comerciais não estão apenas em conflito, mas podem também existir em simbiose. Se por um lado a economia do dom *hi-tech* anuncia o fim da propriedade privada nas áreas de ponta da economia, por outro o capitalismo digital quer privatizar os programas compartilhados e restringir os espaços sociais de construção realizadas com esforços voluntários. O *potlatch* e a mercadoria permanecem simultaneamente irreconciliáveis e em simbiose (Barbrook, 1999).

Além disso, até as pessoas mais politicamente conservadoras são capazes de participar do trabalho coletivo na Internet, mas não são capazes de praticar massivamente trocas não mercantis fora dela. A Internet torna-se, nesse sentido, um cercado para poucos, que protege as trocas mercantis fora dela, permitindo o capitalismo a continuar a se desenvolver na esfera da acumulação.

Aliás, pensando no compartilhamento de bens culturais restritos pelas leis autorais em geral, tal economia de troca fica impossibilitada de se apresentar de forma pura nas redes, pois, de qualquer forma, está sempre dependente da cultura comercial, que realmente produz tais bens em um suporte apropriável. Se a indústria cultural deixasse de produzir, parte dessa economia da gratuidade cessaria. Essa é uma das maiores contradições desse tipo de troca assinalada por Barbrook: ela não pode nem pretende superar as economias comerciais, pois está sempre dependente delas. Embora haja, por enquanto, uma forma de negócio prejudicada por essas novas relações, tal prejuízo é capaz de beneficiar várias outras formas.

Napster e o MP3: o início do compartilhamento em massa.

Sobre a massificação da abstração e flexibilização das leis de direito autoral, promovida pelas novas tecnologias de fluxo informacional, temos o exemplo da conturbada luta judicial contra a circulação de músicas digitalizadas na Internet: o MP3. O MP3 é um formato digital de música que é capaz de comprimi-la em um tamanho relativamente pequeno para um arquivo, tornando-o passível de circulação na Rede e facilitando sua transferência

para qualquer outro computador conectado. Isso quer dizer que, em formato digitalizado, músicas protegidas por direito autoral começaram a circular gratuitamente pela Internet, sendo trocadas por milhões de usuários em um tipo específico de rede de compartilhamento de arquivos chamado P2P (*Peer to Peer*). As redes P2P funcionam da seguinte forma: as pessoas interessadas adquirem um programa (gratuito na Internet) e com ele compartilham parte de seu disco rígido (a parte onde está alojada suas músicas) com os outros usuários que estão conectados ao programa (*Napster*, *Kazaa*, *Soulseek*, *eMule*, etc). Com isso, as músicas de cada usuário são compartilhadas por todos os usuários, fazendo da rede P2P uma rede de troca de milhões de músicas gratuitas na Internet (ou de qualquer produto cultural digitalizado). Ou seja, cada ponto (*peer*) passa a ser emissor e receptor simultâneo de informação ou bens culturais.

O sucesso das redes de compartilhamento de arquivos hoje é, em grande parte, atribuído à rede *Napster*. O *Napster* foi o primeiro programa P2P a se popularizar a partir de seu uso como compartilhador de arquivos MP3. Ele foi desenvolvido em 1999 pelo estudante Shawn Fanning, que buscou desenvolver uma forma para que músicas digitalizadas pudessem ser distribuídas na Internet, já que em seu tempo, os arquivos MP3 eram compartilhados via *websites* em ou ambientes complicados e pouco atraentes para o público geral. Dentre essas diversas complicações, poderíamos citar primeiro, que era muito difícil encontrar uma quantidade significativa de músicas, pois não havia muitas redes sociais capazes de reunir todos os *links* das páginas. Como a maioria das conexões com a Internet era discada, era muito mais trabalhoso colocar as músicas em um *website*, pois a atividade demandava muito tempo de conexão. Outro problema dizia respeito ao pequeno espaço de armazenamento disponível pelos servidores que cediam o serviço de *websites* gratuitos, que impossibilitava agregar muitos arquivos. E finalmente, como os arquivos ficavam localizados em um servidor, eram facilmente identificáveis e tirados do ar por infringirem o direito autoral. Pensando sobre esses problemas, Fanning arquitetou um programa baseado em um sistema que permitia aos usuários compartilharem arquivos por meio de pastas dos computadores de outros usuários. Assim, o compartilhamento dos arquivos era descentralizado, e as músicas não ficavam em um servidor central, e sim nos computadores pessoais dos usuários. O programa de Fanning apenas distribuía os *links* dessas músicas pela rede, precisando de espaço para armazenar os arquivos. Segundo Pablo Ortellado, em um manifesto a favor do *Copyleft* vinculado ao Centro de Mídia Independente intitulado “Por que somos contra a Propriedade Intelectual?”:

O *Napster* trazia uma concepção inteligente que descentralizava o armazenamento dos arquivos. Com isso, criava uma situação legal ambígua. Não se tratava mais de um grande servidor distribuindo música, mas de uma rede de usuários trocando generosamente arquivos de música entre si. De certa forma, nada distinguia a troca de arquivos na rede *Napster* do hábito que as pessoas sempre tiveram de gravar fitas cassetes para os amigos. A diferença era que isso era feito numa rede de cinco milhões de usuários – e foi com base nessa grande dimensão que a RIAA, a associação das gravadoras americanas, sustentou um processo contra o *Napster* (ORTELLADO, 2002, [s.p.]).

O programa de Fanning era relativamente simples no que diz respeito a técnicas de programação. O que ele fez foi agregar diversos recursos que já haviam sido desenvolvidos de forma independente – como as salas de *chat* do *Internet Relay Chat* (IRC)⁸² ou recursos de compartilhamento de arquivos em rede do *Microsoft Windows* – para formular um ambiente simples e amigável para o usuário final, o que garantiu sua popularidade. O programa contava com sistemas de busca, um reproduutor de música, um ambiente de transferência e programa de bate-papo. Os usuários que baixavam o programa e o executavam entravam diretamente em uma rede de compartilhamento com milhões de outros usuários. Quando buscavam arquivos MP3 no sistema de busca, o programa vasculhava todas as pastas compartilhadas dos computadores dos usuários conectados e listava os resultados. Com um duplo clique no arquivo desejado, um usuário se conectava a outro e fazia *download* da música diretamente de seu computador. O conceito do programa de Fanning, que foi desacreditado por outros programadores, que argumentavam que as pessoas eram egoístas demais para compartilharem suas conexões com outros usuários, foi um ponto de partida para o reconhecimento de que a generosidade presente nas pesquisas relacionadas ao desenvolvimento da Internet poderia estar presente no grande público. Não em razão de um altruísmo ingênuo, mas em grande parte devido a um tipo de arquitetura e forma de organização e distribuição da informação que tornavam as práticas de compartilhamento e colaboração mais atraentes e vantajosas dentro da Rede.

Fanning tinha apenas 18 anos quando começou a desenvolver o *Napster*. Estudava na *Northeastern University* e abandonou os estudos para se dedicar integralmente na programação do *software*. Ele começou a trabalhar no programa com apoio de seu tio, John Fanning, em *Hull, Massachusetts*. John tinha uma pequena empresa de programação de jogos eletrônicos e ajudou Shawn a transformar seu programa em uma companhia em troca de 70%

⁸² IRC é um programa de bate papo de protocolo aberto que foi escrito pelo programador finlandês Jarkko Oikarinen em 1988. Muito popular nos anos de 1990, ele possibilitava a criação e manutenção das salas de bate-papo pelos próprios usuários da rede.

dos lucros. Após três meses de trabalho intenso, o programa foi lançado na Rede em junho de 1999. O sucesso do foi instantâneo pois, embora o formato MP3 já ter se popularizado na época, todos os usuários interessados em adquirir músicas gratuitamente enfrentavam justamente o mesmo problema para qual o *Napster* tinha sido programado para resolver: a dificuldade de encontrar uma grande variedade de músicas na Internet de maneira fácil e rápida. Nove meses depois de sua estréia, o *Napster* já contava com mais de 10 milhões de usuários e em fevereiro de 2001 com quase 80 milhões de usuários registrados do sistema (LESSIG, 2003).

Contudo, a popularidade do compartilhamento gratuito de músicas centralizadas em um mesmo programa teve suas conseqüências. O *Napster* não foi pioneiro só em revelar que as pessoas poderiam agir colaborativamente para a obtenção de músicas, mas, indiretamente, apontou aos detentores de direitos autorais – alguns autores e principalmente as indústrias fonográficas – a necessidade urgente de proteger seus investimentos através da luta judicial contra as tecnologias de compartilhamento na Internet. A primeira ação contra o *Napster* foi movida pela banda *Metallica* em abril de 2000, obrigando os programadores a banirem todas as músicas da banda em seus mecanismos de busca, mas a batalha judicial que iria decidir definitivamente o destino desse programa P2P só teria início alguns meses depois. Vendo o *Napster* como uma tecnologia que colocava à disposição gratuitamente os produtos em que eles baseavam sua forma de negócio, a RIAA⁸³ moveu uma ação judicial no Tribunal do Distrito do Norte da Califórnia⁸⁴ em setembro de 2000, amparada no DMCA e baseada em três acusações: os usuários da rede *Napster* infringiam diretamente os direitos autorais das empresas; o *Napster* era responsável por contribuir com a infração dos direitos autorais; e também era responsável diretamente por essa no lugar das pessoas que compartilharam arquivos ilegais (infração vicariante aos direitos autorais).

O *Napster* foi considerado culpado nas três acusações e levou o caso para a Corte de Apelação do Nono Circuito⁸⁵ que, durante uma série de reviravoltas, confirmou a decisão do Tribunal do Distrito e ordenou que o *Napster* monitorasse todas as atividades de sua rede e

⁸³ *Recording Industry of America Association* (em português: "Associação da Indústria de Gravação da América") – grupo comercial que representa as maiores indústrias de gravação, selos de gravadoras e distribuidores dos Estados Unidos da América. Seus objetivos são defender judicialmente os direitos autorais dos membros associados; financiar pesquisas relacionadas ao mercado da música; monitorar e solicitar revisões nas leis de direito autoral; emitir certificados e prêmios aos artistas mais vendidos. A RIAA possui mais de 1.600 membros associados, e os maiores e mais influentes membros são os grupos EMI, Sony BMG Music Entertainment, Universal Music Group e Warner Music Group.

⁸⁴ *U.S. District Court in Northern California*.

⁸⁵ *U.S. Court of Appeals for the Ninth Circuit*.

bloqueasse todos os acessos a arquivos que infringissem o direito autoral. Não havia meios técnicos que assegurassem o bloqueio de 100% do material protegido. O *Napster* tentou implementar filtros nos mecanismos de busca, mas eles eram sempre burlados pelos usuários. Destarte, o serviço de compartilhamento do *Napster* foi finalmente tirado do ar em julho de 2001 (DOUGLAS, 2004).

O Compartilhamento Pós-Napster.

O fenômeno *Napster* fez mais do que favorecer a ampla distribuição de músicas gratuitamente na Internet, ele deflagrou um movimento de usuários que praticavam livremente a troca de arquivos. Quando o *Napster* perdeu o processo na justiça em 2001, já havia fundamentado várias discussões polêmicas sobre a prática de troca de músicas: seu caráter indireto de desobediência civil na Internet contra os direitos autorais; o interesse das grandes gravadoras para proteger o direito do autor; a questão da autoria da obra; a questão da legitimidade da prática de baixar conteúdo protegido na Rede etc.

Ainda, tal luta judicial se mostrou contra-produtiva para grandes gravadoras. Ao invés de cessar a troca de arquivos, o fim do *Napster* apenas descentralizou o compartilhamento. Em pouco tempo apareceram na Internet diversas redes P2P com concepções mais eficientes do que a do *Napster* (tais como a rede *e-Donkey*, o *Kazaa*, o *SoulSeek*, a rede *BitTorrent*, etc), além do uso de outras estruturas já prontas para outros fins, como *blogs*, redes de relacionamento e ficheiros virtuais. Somada a esses fatores, a popularização da Internet de banda larga, que multiplicou a velocidade de acesso às redes, colaborou para que outros tipos de produtos culturais fossem colocados à disposição gratuita, tais como filmes, séries, *softwares* etc. O compartilhamento de arquivos se consolidou como uma prática viral e rizomática. Quando o arquivo restrito legalmente é descoberto e retirado da Rede pelo servidor de armazenamento, os usuários prontamente recolocam os arquivos em novos *links*, tornando-os disponíveis novamente.

A diversificação e crescimento das formas de compartilhamento e disponibilização de produtos culturais na Internet, especificamente no Brasil, são evidenciadas pelos resultados de uma pesquisa realizada pelo IBOPE//NetRating, obtida e divulgada pelo site de notícias sobre tecnologia IDG Now! em 05 de maio de 2008 (FELITTI, 2008), que indica que, embora as redes P2P ainda sejam as mais populares no Brasil para o compartilhamento de arquivos – tendo o programa *eMule* maior popularidade entre os brasileiros com 17,2% de participação

entre os internautas residenciais do país – novas formas encontradas por usuários para distribuírem e baixarem os produtos culturais estão se popularizando. Em segundo lugar nas pesquisas de popularidade está o serviço de compartilhamento *RapidShare*, com 12,3% de participação entre os internautas. Tal serviço não é um programa de arquitetura P2P. Ele é um servidor gratuito de armazenamento de arquivos. Lá, os usuários fazem um *upload*⁸⁶ dos arquivos que querem compartilhar e recebem desse servidor um *link*, que é distribuído para aqueles que se interessam em obter uma cópia desse arquivo.

A pesquisa sugere ainda que a popularização desse tipo de serviço tem relação direta com sites de relacionamento, principalmente o Orkut, e com *blogs* mantidos pelos usuários para distribuir tais *links*. Segundo a pesquisa, 30% do tráfego do *RapidShare* se originou dessa rede social no mês de março. Outros serviços de armazenamento de arquivos também têm boa parte de seus acessos originados da mesma fonte: os serviços *Badongo* e *MediaFire* tiveram 28% do tráfego originário do Orkut, o *Megaupload* 26%, *ZShare* 21% e *EasyShare* 10%, com foco principalmente em comunidades que disponibilizam discografias de artistas, muito populares no Orkut. Uma das mais utilizadas chama-se Discografias, que contava, até o dia 19 de junho de 2008, com 621.497 membros associados. Existem também comunidades de compartilhamento de filmes, seriados de TV, livros, *softwares* etc. Essas comunidades são organizadas por moderadores, mas o conteúdo de *links* que apontam aos ficheiros virtuais é inserido colaborativamente pelos próprios usuários/membros da comunidade – que os produzem fazendo *upload* em tais ficheiros ou procurando os *links* na Rede –, favorecendo assim uma maior eficiência das mesmas ao agregar o maior número de arquivos possível. Em uma comunidade como a Discografias, que reúne um grande número de usuários, a quantidade de *links* de álbuns disponibilizados é imensa e incontável. Nem os moderadores e organizadores da comunidade sabem quantos álbuns eles disponibilizam. Somente artistas listados, eram cerca de 6.952 até o dia 12 de junho de 2008⁸⁷.

Outro fenômeno que demonstra a diversificação da troca de arquivos no país são os *blogs* de compartilhamento. Existem hoje no Brasil centenas de *blogs* especializados na troca de arquivos. Neles, os administradores publicam *links* para filmes, músicas, seriados e programas de TV, jogos, *softwares*, livros, revistas e até jornais diários digitalizados. Muitos se especializam em gêneros musicais ou cinematográficos, outros trabalham agregando o máximo de *links* possível, com cada vez mais conteúdo. Atualmente podemos encontrar

⁸⁶ *Upload* é a transferência de dados de um computador para um servidor de armazenamento na Internet. É a ação contrária do *download*.

⁸⁷ <<http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=6244330>>

gratuitamente na Internet praticamente todos os produtos culturais passíveis de digitalização já produzidos pelo homem, disponibilizados apenas pelos usuários e sem nenhuma ajuda de qualquer indústria de produção de entretenimento.

Isso só foi possível por três motivos principais: pela arquitetura descentralizada da Internet, pelas ações táticas, subterrâneas e não divulgadas dos usuários e pela noção não declarada de que as leis de direito autoral podem ser facilmente ignoradas, não precisando necessariamente de uma ação política estruturada para a transgressão de uma lei considerada ilegítima ou até mesmo desconhecida.

A diversificação do compartilhamento de arquivos fez com que os usuários buscassem outras formas de distribuir e de conseguir produtos culturais digitalizados e gratuitos fora das redes especializadas – por meio das redes P2P. Esses outros ambientes são explorados pelos próprios usuários em busca de facilidade, eficácia e velocidade de transferência e se popularizam rapidamente. São exemplos da utilização tática dos ambientes da Internet, em que os usuários se apropriam e sobrepõem um uso não esperado a esses espaços, baseados em seus interesses de compartilhar e receber bens culturais gratuitos e de boa qualidade.

Utilizamos aqui, para definir utilização tática da Rede, a distinção proposta pelo antropólogo Michael de Certeau em seu livro *A Invenção do Cotidiano* (1994), entre tática e estratégia. Seu trabalho procura realizar um estudo das práticas e das “fabricações” do consumidor cultural. O autor define esse consumidor cultural como o indivíduo que não tem a possibilidade de inscrever e difundir o que produz a partir da recepção dos bens culturais simbólicos porque os sistemas dominantes de produção televisiva, urbanística, comercial etc. não permitem essa operação. Ele denomina essa produção dos consumidores culturais como maneiras de empregar produtos impostos por uma cultura dominante. *Uma marginalidade que se tornou maioria silenciosa.*

Segundo o autor, seu trabalho está diametralmente oposto ao Vigiar e Punir de Michel Foucault, pois este privilegia a análise dos aparelhos produtores de disciplina e Certeau, por sua vez, está interessado em mapear e observar formas e maneiras de empregar, de burlar, de tapear – astúcias que compõem o que ele denomina rede de antidisciplina.

Se é verdade que por toda parte se estende e se precisa a rede da “vigilância”, mais urgente é descobrir como é que uma sociedade inteira não se reduz a ela: que procedimentos populares (também “minúsculos” e cotidianos) jogam com os mecanismos da disciplina e não se conformam com ela a não ser para alterá-los; enfim, que “maneiras de fazer” formam a contrapartida, do lado dos consumidores (ou “dominados”?), dos processos mudos que organizam a ordenação sócio-política (CERTEAU, 1994, p.41).

Apesar de Certeau se concentrar nas ações táticas não produtoras de uma discursividade, ele desenvolve importantes ferramentas conceituais para a análise de ações que, por não serem portadoras de um espaço próprio, têm de atuar no terreno do inimigo. E, principalmente, por ele focar sua reflexão nas relações existentes entre a razão e a ação, manifestadas em uma racionalidade situacional. Por a ação tática não ser dotada da mesma visão ampla ou panorâmica das disposições estratégicas, ela é obrigada a atuar golpe por golpe.

No espaço tecnocraticamente construído, escrito e funcionalizado onde circulam as suas trajetórias, formam frases imprevisíveis, “trilhas” em parte ilegíveis. Embora sejam compostas com vocabulários de línguas recebidas e continuem submetidas a sintaxes prescritas, elas desenham as astúcias de interesses outros e de desejos que não são nem determinados nem captados pelos sistemas onde se desenvolvem (CERTEAU, p.45, 1996).

As “micro-ações” analisadas por Certeau se disseminam escondidas nas regiões ocupadas pelos sistemas de produção que os impedem, técnica ou legalmente, de permanecerem com um lugar onde eles possam marcar suas maneiras de empregar os produtos apropriados. Essas ações são “micro” justamente porque, no cálculo das relações de poder, sistemas dominantes de produção cultural possuem hegemonia dos lugares de inserção e disseminação da cultura. Entretanto, seus fazeres são anonimamente disseminados para a rede de consumidores e tornam-se, enfim, ações de uma maioria.

Essa disposição de valores, controle e imperativos dominantes, compõem o elemento estratégico que é sustentado pela manutenção de uma idéia de “espaço próprio”, no sentido de manutenção do poder, em que o outro é encarado como inimigo. Essa estratégia seria dominante e a noção de tática se distingue dela, pois a ação tática seria praticada por quem não é possuidor de um espaço ou meio próprio, mas se realiza utilizando um espaço e o instrumento de quem exerce o poder.

Esta última tipificação caracteriza-se também por não enfrentar ou atacar diretamente um inimigo externo e dominante, mas por dar conformidade a um conjunto de ações de infiltração temporárias, vindas de dentro, capazes de provocar pequenos danos à ordem estratégica. Resumidamente, estratégia seria a forma como os fortes disponibilizam seus aparatos e espaços para dominar os mais fracos e para a manutenção da ordem, e tática seria o meio pelo qual os mais fracos, que não possuem esses instrumentos, se apropriam temporariamente dos mesmos para se tornarem mais fortes.

Denomino (...) 'tática' um cálculo que não pode contar com um próprio, nem, portanto com uma fronteira que distingue o outro como totalidade visível. A tática só tem por lugar o do outro. Ela aí se insinua, fragmentariamente, sem apreendê-lo por inteiro, sem poder retê-lo à distância. Ela não dispõe de base onde capitalizar os seus proveitos, preparar suas expansões e assegurar uma independência em face das circunstâncias. O 'próprio' é uma vitória do lugar sobre o tempo. Ao contrário, pelo fato de seu não lugar, a tática depende do tempo, vigiando para 'captar no vôo possibilidades de ganho. O que ela ganha, não o guarda. Tem constantemente que jogar com os acontecimentos para os transformar em 'ocasiões'. Sem cessar, o fraco deve tirar partido de forças que lhe são estranhas. Ele o consegue em momentos oportunos onde combina elementos heterogêneos (...), mas a sua síntese intelectual tem por forma não um discurso, mas a própria decisão, ato e maneira de aproveitar a 'ocasião' (CERTEAU, 1994, p.46-47).

O uso tático do ciberespaço pressupõe uma série de procedimentos que constantemente utiliza-se de um *lugar* apropriável, mesmo que controlado por várias operações fundadas por um conjunto desigual de relações de poder. Sobre esse *lugar*, quando apropriável, torna-se um *espaço*, ou um *espaço praticado*.

Sua característica é a de que ele só existe quando socialmente utilizado, ocupado e se tornando um lugar de experiências que fogem das operações de poder e de controle. A referência a um (ciber)espaço praticado nos põe sobre a proposta de uma qualidade do ciberespaço em geral: sua particularidade eminentemente social.

As técnicas de compartilhamento de arquivos ou as inovações do *software* livre estão ambas relacionadas com o fato de o computador e a Internet ser meios de produção socialmente *apropriáveis* por um maior número de pessoas. Os interesses de usuários em compartilhar bens culturais ou seu próprio conhecimento em programação encontram em parte da Internet um ambiente propício para o desenvolvimento de novas formas de sociabilidade e de cooperação praticamente impossíveis em outros tipos de mídia. Entretanto, vimos já que tais espaços livres, baseados na arquitetura original da Internet, estão perdendo espaço cada vez mais para ambientes controlados e regulados principalmente voltados para alguma forma de valorização. Alguns desses espaços canalizam parte do interesse e da criatividade dos usuários e desenvolvem seu próprio meio técnico, produzindo conteúdo, pesquisas ou novos implementos. É o caso das redes sociais, onde empresas de tecnologia produzem apenas o meio técnico em que as relações entre os usuários vão se dar. O conteúdo dessas redes é criado a partir da interação entre os usuários e seus interesses comuns. Mesmo que a rede seja utilizada para interesses que não os da mercantilização ou baseadas em um uso tático de tais ambientes – como, por exemplo, o compartilhamento e a troca de produtos

culturais restritos pelo direito autoral – esses ocorrerão dentro de um ambiente regulado, ajudando em uma forma de valorização amparada no controle.

Portanto, tal utilização tática também pode se mostrar um bom negócio para as empresas de entretenimento na Rede. Na diversificação dos métodos de compartilhamento de arquivos, grande parte dos novos ambientes explorados pelos usuários é desenvolvida principalmente por empresas, que visam o lucro sobre seus produtos. De certa forma, a quantidade de acessos de certos ambientes – sua popularidade – é que vai determinar seu valor de mercado. Pelo menos no Brasil, o aumento da popularidade dessas formas alternativas de aquisição de conteúdo digital pode estar vinculado também ao aumento da quantidade acesso dos ambientes virtuais de uma empresa específica: o Google Inc.

A pesquisa citada demonstra que, embora a rede *eMule* seja a mais popular no compartilhamento de arquivos, o uso dos ficheiros virtuais e da distribuição de *links* vêm crescendo, apoiados principalmente pela popularidade de dois tipos de ambientes: o Orkut e os *blogs* de compartilhamento. O Orkut é a rede social mais popular do Brasil. Foi criada por Orkut Büyükkökten em 2004 e é de propriedade da empresa Google. Em relação aos *blogs* de compartilhamento, a empresa também é proprietária do mais popular serviço de publicação de *blogs* do Brasil, o *blogger.com*, que foi criado em 1999 por uma empresa chamada Pyra Labs que, por sua vez, foi comprada pela empresa Google Inc. em 2003. Isso significa que o crescimento das formas alternativas de compartilhamento – fomentado pela utilização tática dos usuários que buscam formas simples e rápidas de conseguirem materiais culturais gratuitos – implica também no crescimento do uso de ambientes privados e voltados para a valorização que, indiretamente, se beneficiam do compartilhamento de arquivos. As empresas não precisam fazer mais nada além de disponibilizar um espaço de interação ou de armazenamento. Todo o conteúdo e a diversificação do ambiente são fomentados pelos próprios usuários.

Segundo dados da mesma pesquisa citada acima, 41,4% dos internautas residenciais no Brasil afirmaram que baixam ou já baixaram músicas, filmes ou seriados no país, até março de 2008. São cerca de 9,4 milhões de usuários brasileiros. Em março de 2007, a pesquisa indicava que 5 milhões de internautas (30,7%) praticavam o *download* de bens culturais.

Em relação ao número de arquivos baixados, no caso arquivos de música, uma outra pesquisa, produzida pela agência *Ipsos Insight*, encomendada pela ABPD (Agência Brasileira de Produtores de Discos) e realizada no primeiro semestre de 2006, apontou que, em 2005, 1,1 bilhão de arquivos musicais foram baixados na Rede. Foram realizadas 1.209 entrevistas

em 10 regiões metropolitanas do Brasil (São Paulo, Rio de Janeiro, Ribeirão Preto, Belo Horizonte, Porto Alegre, Curitiba, Salvador, Fortaleza, Recife e Brasília) com pessoas acima de 15 anos de idade. Na época, a pesquisa indicava que apenas 8,2% dos entrevistados baixaram músicas em 2005, uma estimativa de 2,9 milhões de pessoas. O perfil dos internautas que mais baixavam música em 2005 era o jovem de 15 a 34 anos (84% dos entrevistados), estudante (30%), do sexo masculino (54%), das classes B ou C (51% e 30%) e com Ensino Médio completo/Superior incompleto (52%) (ABPD, 2006).

Já em 2007, segundo outra pesquisa produzida também pela agência de consultoria Ipsos e divulgada pela IFPI (Federação Internacional da Indústria Fonográfica) no *IFPI Digital Music Report 2008*, 1,8 bilhões de músicas foram adquiridas nas redes informacionais no país – entre *downloads* legais e ilegais – e mundialmente, a proporção entre *downloads* ilegais e *downloads* legais de música foi de 20 para 1 (IFPI, 2008).

Os dados demonstram que a prática de baixar arquivos restritos pelo direito autoral é comum e de grande abrangência. Demonstram também que tal prática está se expandindo e se diversificando entre os internautas, acompanhando o aumento do número de acessos à Rede no país, que, segundo pesquisa produzida pelo IBOPE//NetRating em março deste ano e divulgada pela Folha Online, cresceu 40% em um ano e 3,2% em um mês em números de acessos residenciais, que chegou a 22,7 milhões de pessoas.

O crescimento do número de pessoas que praticam o compartilhamento de arquivos é acompanhado também por outros países. Uma pesquisa realizada em junho de 2007 pelas empresas de consultoria *Olswang* e *Entertainment Media Research* no Reino Unido apontou que 43% dos 1.721 entrevistados haviam baixado conteúdos não-autorizados nesse mês (OLSWANG, 2007). Nota-se o aumento no número quando comparado ao mesmo mês no ano de 2006 (36%) e de 2005 (40%). Segundo a pesquisa, o crescimento está relacionado à diminuição do número de internautas que estão preocupados em serem processados por copiarem conteúdos protegidos pelo direito autoral. Em 2006, o número de usuários que responderam que diminuiriam a quantidade de *downloads* por esse motivo foi de 42%, e em 2007, 33%. A pesquisa procurou ainda saber os motivos que levaram os internautas a infringirem as leis de direito autoral na Internet. Quando questionados sobre o porquê que eles gostavam de baixar músicas em sites de compartilhamento ao invés de comprá-las em sites de vendas de música digital, 79% alegaram a gratuidade como principal motivo, e 42% alegaram que eles conseguiam encontrar tudo o que procuravam.

Já em janeiro de 2008, a *Entertainment Media Research* publicou, no *2008 Digital Entertainment Survey*, uma pesquisa aprofundada sobre os hábitos dos internautas do Reino

Unido, incluindo o *download* ilegal. A pesquisa indicou que 29% dos 1608 entrevistados compartilharam músicas na Internet no mês de janeiro, divididos em 8% que o fizeram regularmente, 10% ocasionalmente e 11% raramente. 21% alegaram que compartilharam filmes ou programas de TV (5% regularmente, 7% ocasionalmente e 9% raramente). Esses dados não compõem os percentuais dos usuários que somente fizeram *download*, e sim os que, de alguma forma, compartilharam o conteúdo ilegal em redes de compartilhamento (EMR, 2008).

A pesquisa ainda indicou que 70% dos entrevistados que praticaram o compartilhamento de arquivos gratuitos e ilegais o fizeram porque não encontraram a variedade de arquivos em sites de *downloads* pagos; 68% concordaram que conseguiam tudo o que procuravam muito mais rápido em compartilhadores de arquivos comparados aos sites legais. Sobre a possibilidade de serem processados por infringirem os direitos autorais, 70% dos entrevistados afirmam que poderiam parar compartilhar arquivos se recebessem alguma notificação do provedor de serviços, 66% disseram que parariam completamente com o compartilhamento se aumentassem as chances deles serem pegos e 62% alegaram que ficam preocupados com as histórias nos noticiários sobre usuários que são processados por compartilhar arquivos restritos. Por outro lado, 68% dos internautas disseram acreditar que o fato deles serem pegos por compartilhar arquivos é muito improvável.

Com essa pesquisa, a *Entertainment Media Research* concluiu que duas medidas são eficientes para combater o compartilhamento de arquivos: a primeira é uma melhoria nos sistemas de vendas de arquivos legais e a segunda é a intensificação dos processos legais e as notificações aos provedores de serviço de Internet contra os usuários das redes de compartilhamento. Veremos a seguir que ao menos a segunda medida não tem uma eficácia comprovada. A estratégia baseada nos processos contra os usuários, quando executada nos Estados Unidos, não resultou na diminuição dos *downloads* ilegais. Por outro lado, tal medida desgasta a imagem das indústrias associadas em tais ações por perseguirem potenciais consumidores de seus produtos.

Contudo, embora os usuários tenham medo de sofrerem processos por baixar conteúdos ilegais, poucos acreditam que essa prática se constitui como uma ofensa séria às leis. Em uma pesquisa realizada pela empresa de pesquisa *SOLUTION Research Group* realizada nos Estados Unidos entre junho e setembro de 2006 por meio de 2.600 entrevistas, somente 38% dos entrevistados consideraram que baixar ilegalmente músicas – e 40% sobre baixar filmes – protegidos pelo direito autoral era uma ofensa séria às leis. Por outro lado, roubar um CD ou um DVD de uma loja foi considerado uma falta grave para 78% dos

entrevistados e estacionar em rotas prescritas para bombeiros, 59% (ACKERMAN & YIGIT, 2006).

Em uma pesquisa semelhante produzida pela mesma empresa de pesquisa no Canadá, por meio de 1.119 entrevistas com usuários canadenses de Internet, com idade acima de 12 anos, e de outra pesquisa realizada em setembro de 2006 com 2.302 entrevistas, 41% dos entrevistados acreditam que baixar vídeos protegidos pelo direito autoral é uma violação muito grave, enquanto 77% responderam o mesmo sobre pegar um DVD de uma loja sem pagar, e sobre estacionar em vias restritas aos bombeiros, 66%. Em relação ao número de usuários que fazem *downloads* ilegais, a pesquisa canadense apontou que 41% dos entrevistados baixaram músicas em maio de 2007, representando um pequeno aumento comparado com uma pesquisa realizada em setembro de 2006, que apontava um percentual de 38. Já os que baixaram vídeos e filmes, o percentual é de 16% (contra 11% em setembro de 2006) (ACKERMAN & WALTON, 2007).

Essas pesquisas demonstram que há, para os usuários, uma percepção diferenciada sobre os suportes dos bens culturais adquiridos ilegalmente. Enquanto pegar sem permissão um CD ou um DVD em suporte físico de uma loja pressupõe o roubo de um exemplar material e único – que poderia ser vendido –, baixar um exemplar digital parece não ser percebido da mesma maneira, provavelmente por não implicar diretamente a perda do exemplar ou um exemplar não vendido, já que o compartilhamento é baseado em cópias digitais. Tais indicadores apontam também a visão dos usuários sobre as leis de direito autoral. Por não verem o *download* de arquivos como um crime sério, pressupõe-se a baixa legitimidade que essas leis têm sobre sua obediência. Como é a obediência às leis de direito autoral a única barreira hoje que protege os bens culturais de sua cópia indiscriminada nas redes eletrônicas, sua falta de legitimidade pode sinalizar que, para grande parte dos usuários, que a facilidade e gratuidade de aquisição e compartilhamento de bens culturais digitais é uma liberdade adquirida na Internet muito significativa para ser cerceada.

O compartilhamento e as estratégias antipirataria.

Já nos EUA, o compartilhamento de arquivos supostamente respeitou, por algum tempo, as estratégias antipirataria das associações das indústrias de entretenimento estadunidenses, como a RIAA. Foi o que sugeriu uma pesquisa realizada pelas agências *Pew Internet Project*, *American Life Project* e *comScore Media Metrix* em 2004. A pesquisa, realizada com base em 1.358 entrevistas com internautas acima de 18 anos nos EUA entre 18

de novembro e 14 de dezembro de 2003 e comparada com outra pesquisa realizada entre 12 e 19 de abril e entre 29 de abril e 20 de maio do mesmo ano indicou que houve uma grande queda no número de usuários de Internet que praticavam o *download* ou o compartilhamento de arquivos: 14% (cerca de 18 milhões de usuários) entre novembro e dezembro contra 29% (cerca de 35 milhões) entre abril e maio. Foi a porcentagem mais baixa em quase quatro anos de pesquisa (julho/agosto de 2000 – 22%; fevereiro de 2001 - 29%). Em uma avaliação diária, a pesquisa apontou que no fim de 2003, apenas 1% fazia *download*, contra 4% da primeira pesquisa (RAINIE & MADDEN, 2004).

Os motivos apontados pela pesquisa para a grande queda no percentual foi a estratégia adotada pela *Recording Industry of America Association* para combater a pirataria digital de arquivos musicais, principalmente em redes P2P, durante o ano de 2003. Em janeiro deste ano, a RIAA ganhou um processo contra o serviço de Internet da empresa *Verizon Communication*, obrigando-a a ceder dados pessoais de seus assinantes que estavam sob suspeita de infringir os direitos autorais relacionados à música, principalmente dos usuários da rede P2P *Kazaa*, baseando-se nas cláusulas de responsabilização dos provedores contidas no *1998 Digital Millennium Copyright Act* (DMCA).

A Verizon se recusou a ceder os dados pessoais de seus clientes, alegando que ela era responsável apenas por conteúdos que estavam armazenados em seus servidores, e não nos computadores dos usuários. Assim sendo, ela entrou com uma apelação afirmando que tal decisão afetava a privacidade de seus clientes. Em junho de 2003, a Corte Federal de Apelação manteve a decisão a favor da RIAA, e essa decisão abriu um precedente para que as indústrias de gravação e outras detentoras de direito autoral pudessem processar e, posteriormente, propor acordos com indivíduos suspeitos de infringirem as leis de direito autoral sem a abertura de um processo legal ou a intervenção de um juiz federal.

Com esse “sinal verde”, a RIAA começou a enviar intimações para vários provedores de serviço a partir de julho de 2003, solicitando dados pessoais de clientes que eram potenciais infratores dos direitos autorais. Com a posse desses dados, a RIAA executou 382 processos entre setembro e dezembro de 2003 contra usuários que distribuíram gratuitamente mais de mil arquivos de música protegidos pelo direito autoral pela Internet.

Contudo, assim que a pesquisa acima referida – a produzida pelas empresas *Pew Internet Project*, *American Life Project* e *comScore Media Metrix* em 2004 – foi publicada, sofreu diversas críticas aos seus procedimentos metodológicos. Isso porque ela foi baseada em entrevistas feitas por telefone em um período em que usuários que faziam *downloads* ilegais estavam sendo reprimidos. As medidas de repressão aos usuários, tomadas pela RIAA,

podem ter, pelo menos, induzido os usuários a mentir nas entrevistas, já que outras pesquisas que utilizaram metodologias de monitoramento diversas e não a baseadas em entrevistas apontaram que o tráfego nas redes de compartilhamento de arquivos continuou aumentando no mês de setembro de 2003. Um exemplo foi a pesquisa realizada pela *BigChampagne*, empresa de monitoramento de tráfego nas redes P2P. Segundo notícia divulgada na página de notícias *Salon.com* em janeiro de 2004 – uma pesquisa baseada na contagem do tráfego das duas maiores redes de compartilhamento P2P nos EUA, a *FastTrack* e a *e-Donkey* – o número máximo de usuários disponíveis aumentou em dezembro de 2003 (4.819.203 e 1.801.023 usuários) em relação a dezembro de 2002 (3.746.961 e 668.000) (MANJOO, 2004). Já em um artigo escrito pela *Electronic Frontier Foundation*⁸⁸ (EFF), em 2007, intitulado *RIAA v. The People: Four Years Later*, há uma tabela baseada nos dados de pesquisa da *BigChampagne* que demonstra que a média global mensal de acesso simultâneo dos usuários nas redes P2P aumentou significativamente entre setembro e dezembro de 2003 (agosto: 3.847.565 usuários; setembro: 4.319.182; outubro: 6.142.507; novembro: 4.392.816; dezembro: 5.602.384) (EFF, 2007, p. 11).

Isso significa dizer que as medidas tomadas pelas associações representantes das detentoras dos direitos autorais nos Estados Unidos, especificamente a RIAA, amparadas em processos contra pessoas físicas suspeitas de infringirem o direito autoral na Internet não tiveram resultados esperados. Mesmo depois da primeira onda de processos, o número de usuários que compartilhavam produtos culturais protegidos continuou aumentando e se diversificando. Contudo, isso não significou o fim dos processos movidos pela RIAA contra os usuários. Segundo artigo citado da EFF, estima-se que até 2007 foram emitidos mais de 20.000 processos.

A estratégia de processar usuários da Rede foi a sucessora de uma outra, a de processar serviços de compartilhamento de arquivos, que teve início com o já citado processo contra a rede *Napster*. Ao invés de efetivamente acabar com as trocas baseadas em P2P, o fechamento do *Napster* acabou por pulverizar o compartilhamento de arquivos por meio da criação de diversas outras redes que também foram processadas. As atividades do *Napster* foram migrando para redes como a *Aimster* e a *Audiogalaxy* que foram então fechadas e substituídas pelas redes *Morpheus* e *Kazaa* e que, por fim, foram superadas tecnicamente por

⁸⁸ A *Electronic Frontier Foundation* (EFF - <<http://www.eff.org/>>) é uma importante organização não-governamental sem fins lucrativos sediada em São Francisco, Califórnia e fundada em 1990 por Mitch Kapor, John Gilmore e John Perry Barlow. Ela trabalha para defender as liberdades civis e a livre expressão na Internet. Os advogados, técnicos e ativistas da EFF defendem a liberdade da expressão, a aplicação apropriada da propriedade intelectual, a privacidade e a inovação tecnológica, representando as pessoas cuja privacidade, direitos e liberdades são ameaçados.

outras redes, como a *eDonkey* e a *BitTorrent*. As redes P2P normalmente são construídas sobre códigos-fonte abertos e são relativamente simples de serem programados. Com a pulverização da tecnologia e de seu *know-how*, a estratégia de processar redes de compartilhamento não se apresentava mais de maneira satisfatória para a RIAA que, em 2003, apontou suas estratégias de combate para os usuários (EFF, 2007).

O marco do início dessa nova fase de processos foi a vitória da RIAA sobre o provedor de Internet Verizon. A partir desse momento, os advogados da RIAA conquistaram uma “carta branca” para iniciarem a leva de processos contra internautas baseado no “direito de intimação” previsto no DMCA. Com esse direito, a RIAA e qualquer detentor de direitos autorais estava autorizado a enviar intimações para os provedores de serviços de Internet requisitando informações sobre assinantes acusados de infringirem os direitos autorais. Os advogados da RIAA usaram esse recurso enviando “alegações de infração” para os provedores, sem a necessidade de uma ação judicial ou de assinaturas de juizes.

Em dezembro de 2003, graças às pressões exercidas pelos provedores, pela EFF e por diversos grupos de interesse da sociedade civil, a Corte Federal de Apelação dos EUA aceitou o recurso da Verizon e considerou ilegal a estratégia adotada pela RIAA. A partir dessa data, os detentores de direitos autorais só poderiam utilizar o direito de intimação da DMCA contra os provedores se os dados que supostamente infringem o direito autoral fossem encontrados em seus computadores, não mais nos computadores dos usuários e em situações envolvendo as redes P2P. Se o processante quisesse obter a identidade dos usuários através dos provedores, tinha que enviar uma ação judicial sob os cuidados e a supervisão de um juiz. Contudo, até a decisão da corte, a RIAA já tinha agido, e centenas de usuários já tinham sido processados. Segundo a EFF,

No momento em que a corte de apelação resolveu o caso *RIAA v. Verizon*, mais de 3.000 intimações já haviam sido enviadas [para os provedores]. Mais de 400 ações judiciais já haviam sido apresentadas baseadas nos nomes obtidos a partir das intimações, e mais centenas foram negociadas depois de recebida a carta de reclamação da RIAA. Mesmo que a RIAA tenha usado táticas ilegais para exercer essas ações, nenhum dos acusados que pagaram recebeu seu dinheiro de volta⁸⁹ (EFF, 2007, p. 05).

⁸⁹ By the time the court of appeals decided *RIAA v. Verizon*, more than 3,000 subpoenas had been issued. More than 400 lawsuits had been brought on the basis of the names obtained with them, and hundreds more had settled after receiving the RIAA demand letter.⁴⁶ Even though the RIAA had used illegal tactics to pursue these lawsuits, none of the defendants who paid received any money back.

Essa medida interrompeu por pouco tempo a estratégia da RIAA e não marcou o fim dos processos contra pessoas civis. Em 21 de janeiro de 2004, a RIAA enviou para a justiça mais 532 processos contra usuários que praticavam o compartilhamento em larga escala. Entretanto, tais processos não eram mais baseados nas intimações do DMCA, mas em uma nova tática empregada pela associação: a do processo por “anonimato” (em inglês: *John Doe Lawsuit*. Em tradução literal: Intimação ao “Fulano de Tal”). Segundo artigo publicado no dia em que as intenções foram enviadas, pelo *New York Times*, intitulado “*Recording Industry Is Accusing 532 People of Music Piracy*”:

As novas intimações são “Intimações ao Fulano de Tal”, um tipo de litígio utilizado de modo crescente na época da Internet, que favorece aos autores das ações judiciais processarem pessoas cujas identidades não são conhecidas. Os processos identificam os suspeitos de compartilhar arquivos apenas por sua identificação numérica, conhecida como *Internet Protocol* [IP], atribuído a eles por seus provedores de serviço de Internet⁹⁰ (SCHWARTZ, 2004).

Essas novas intimações eram enviadas para um tribunal e necessitavam da autorização de juízes. Se fossem aprovadas, elas obrigavam os provedores de Internet a cederem a identificação dos usuários possuidores do IP. A partir desses nomes, a RIAA enviava uma carta propondo um acordo entre as partes. Se o acordo não fosse possível, o usuário era processado.

Segundo o artigo da *Electronic Frontier Foundation*, em 2004 foram enviadas 5.460 intimações baseadas nos processos “*John Doe*”, e no final de 2005 o número total de processos chegaram a 16.087. Em fevereiro de 2006, quando o número de processos chegou a 17.587, a RIAA decidiu parar os anúncios mensais referentes ao número preciso de processos em sua página oficial.

Como resultado, agora é impossível precisar a contagem exata do total de processos que foram enviados em juízo. Contudo, os processos continuaram, com a RIAA admitindo que, em abril de 2007, mais de 18.000 indivíduos foram processados pelas companhias que ela representa. Assumindo que a RIAA continua a enviar centenas de processos mensalmente, o número total de processos pode chegar aproximadamente a 30.000 no quarto aniversário da campanha de processos⁹¹ (EFF, 2007, p.06).

⁹⁰ *The new lawsuits are “John Doe” lawsuits, an increasingly common type of litigation in the Internet age, which allow plaintiffs to sue people whose identities are not known. These suits identify the suspected file traders only by the numerical identifier, known as an Internet Protocol number, assigned to them by their Internet service provider.*

⁹¹ *As a result, it is now impossible to get an exact count of the total number of lawsuits that have been filed. The lawsuits, however, have continued, with the RIAA admitting in April 2007 that more than 18,000 individuals had*

Com essa nova estratégia de processos, a RIAA facilitou aos acusados chegarem a um acordo com as empresas antes de serem processados, e esses acordos foram aceitos na maioria dos casos. Segundo a EFF, os valores dos acordos foram negociados entre US\$ 3.000 e US\$ 11.000 e, dependendo do caso, ficava mais barato aceitá-lo do que contratar advogados e entrar com uma apelação contra o processo. Dessa maneira, ao acusado não se apresentavam muitas alternativas. Em 2007, a RIAA ainda criou um *website* – <http://www.p2plawsuits.com> – para que os acusados pagassem seus acordos mais facilmente, com cartão de crédito, sem que qualquer aspecto do caso fosse inserido no sistema legal. “Isso, por sua vez, poupa uma quantia substancial de dinheiro das indústrias de gravação por escapar completamente dos custos efetivamente empregados no envio dos processos ‘*John Doe*’”⁹² (EFF, 2007, p.09).

Paralelamente aos processos anônimos, em fevereiro de 2007 a RIAA anunciou uma nova estratégia de combate à pirataria *on-line*, tendo como alvo estudantes universitários dos Estados Unidos. Segundo dados publicados em um anúncio da RIAA, um levantamento feito pelo *Student Monitor* em 2006 apontou que “mais da metade dos estudantes universitários fazem *download* de músicas e filmes ilegalmente” (RIAA, 2007). Outro estudo citado, produzido pela agência de pesquisa NPD, apontou que estudantes universitários baixam mais músicas pelas redes P2P do que o resto da população, “25% contra 16%” (idem). A partir desses dados, a RIAA enviou, nessa data, 400 cartas de acordo pré-litígio (*pre-litigation settlement letters*) para 13 universidades em todo os Estados Unidos. As cartas possuíam os números de *IPs* dos alunos investigados por usarem as redes universitárias para trocar arquivos, e eram endereçadas aos diretores das universidades solicitando que as instituições identificassem e remetessem as cartas para os alunos. Os alunos, por sua vez, tinham um prazo de vinte dias para entrar em contato com a RIAA aceitando um acordo que propunha um “desconto” no pagamento dos direitos autorais das músicas compartilhadas. Se os alunos não entrassem em contato, ou se a universidade se recusasse a enviar as cartas para seus alunos, os advogados da RIAA iniciariam os processos “*John Doe*”. Segundo notícias publicadas no *website* da RIAA, foram enviadas, em todo o ano de 2007, 4.553 cartas de aviso às universidades americanas⁹³.

been sued by its member companies. Assuming that the RIAA has continued to file hundreds of lawsuits each month, the total number of suits likely will approach 30,000 on the fourth anniversary of the lawsuit campaign.

⁹² *This in turn saves the recording industry a substantial sum of money by completely avoiding the costs associated with actually having to file a "John Doe" suit.*

⁹³ http://www.riaa.com/news_room.php

Pois bem, as estratégias adotadas pela RIAA para conter o compartilhamento de arquivos – a partir de processos judiciais aleatórios a mais de 20.000 pessoas físicas suspeitas de infração dos direitos autorais, de um universo muito maior do que 20 milhões de usuários de redes de compartilhamento – não foram eficazes desde seu início. Durante toda a operação, os números relacionados ao compartilhamento sempre tenderam a aumentar, e a prática a se diversificar.

Em uma pesquisa realizada pela agência *Pew Internet* em 2005, baseada em 1.421 entrevistas com internautas acima de 18 anos nos EUA, 27% dos entrevistados – cerca de 36 milhões de pessoas – disseram ter feito *downloads* de músicas ou vídeos, e 48% destes disseram ter encontrado outras formas de baixar produtos culturais fora das redes P2P, que estavam no centro do processo da RIAA (RAINIE & MADDEN, 2005).

Outra pesquisa, publicada no *Washington Post* no dia 18 de maio de 2004 e produzida pela empresa de pesquisa *Haris Interactive*, apontou que em 2004, 88% dos internautas entrevistados com idades entre 8 e 18 anos sabiam que baixar arquivos protegidos em redes P2P era uma atividade ilegal, mas 56% praticavam o *download*. (McGUIRE, 2004). A pesquisa diz ainda que mais entrevistados estavam preocupados com a infecção de vírus de computador pelas redes P2P, do que em serem processados pela indústria de entretenimento (as crianças e adolescentes também eram alvo dos processos da RIAA). Segundo a Electronic Frontier Foundation, esses resultados demonstram que a tática da RIAA – que freqüentemente justifica a campanha de processos como a forma mais efetiva dos fãs de música entenderem que essa prática de *download* é ilegal e que pode gerar graves conseqüências – foi uma “lição aprendida e ignorada” (EFF, 2007, p.13). As pessoas entenderam que a prática era ilegal, mas isso não foi o suficiente para que parassem de fazê-la. Segundo o artigo, o uso indiscriminado dessa estratégia banalizou os processos, tirando o interesse da mídia e fazendo com que a RIAA desistisse de anunciar mensalmente os processos em seu *website*.

Se a meta da RIAA era aumentar a atenção para as leis de direito autoral, essa missão foi concluída, ainda que pelo preço de apuros financeiros de cerca de 20.000 indivíduos arbitrariamente escolhidos. Mas assim que a atenção da imprensa enfraqueceu, o “custo/benefício” provido pelos processos contra compartilhadores de arquivo randomicamente escolhidos também diminuiu. Em outras palavras, se processos continuarem indefinidamente, eles não poderão mais ser justificados como uma medida “educacional”⁹⁴ (EFF, 2007, p.13).

⁹⁴ *If the goal of the RIAA was to increase awareness of the copyright laws, that mission has been accomplished, albeit at the expense of financial hardship to over 20,000 arbitrarily chosen individuals. But as press attention*

Contudo, a estratégia de processos da RIAA, embora tenha diminuído, ainda continuou no ano de 2008. Em janeiro, a associação de gravadoras anunciou o envio de mais 407 cartas de acordo para 18 universidades por todo os EUA. Segundo o *website* da associação, essa foi a vigésima onda de envio de cartas de acordo encaminhadas às universidades estadunidenses. A justificativa continuou sendo a de que “(...) a RIAA ajuda a educar estudantes de todas as idades sobre os riscos das redes de compartilhamento ilegal de arquivos e a importância do comportamento responsável *on-line*”⁹⁵ (RIAA, 2008). Já em 21 de fevereiro, a RIAA anunciou o envio de mais 401 cartas endereçadas a 12 universidades, acusando os universitários de praticarem *downloads* ilegais em redes de P2P.

Na Europa, outra medida controversa está sendo discutida e adotada por diversos países com a intenção de controlar o compartilhamento de arquivos. A estratégia, em forma de projeto de lei, apelidada de “*Three-Strikes and you are out*”⁹⁶, foi criada por Denis Olivennes – presidente da rede de lojas FNAC – e proposta por Nicolas Sarkozy ao parlamento francês, consiste no bloqueio da conexão de Internet do usuário que receber três advertências avisando-o que ele está agindo ilegalmente ao praticar o compartilhamento de arquivos. As advertências serão enviadas por uma nova agência de combate à pirataria *on-line* criada pelo parlamento, a Hadopi (*Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet* – Autoridade Superior para a difusão das obras e a proteção dos direitos na Internet), que também solicitará aos provedores de Internet que cortem a conexão do usuário reincidente, de três meses até um ano. O projeto de lei tem prazo para entrar em vigor em janeiro de 2009.

Uma medida parecida está sendo discutida no Reino Unido, onde o Departamento de Cultura, Mídia e Esporte propôs, em fevereiro de 2008, um documento de discussão sobre o tema (*Green Paper*) no qual os usuários poderiam ser punidos com a suspensão de sua conexão de Internet após uma segunda advertência sobre o compartilhamento de arquivos e, após a terceira advertência, o acesso à Rede seria completamente negado. Segundo notícia publicada no *website* do jornal *Times* em 12 de fevereiro de 2008, a medida prevê ainda que

fades, the “bang for the buck” provided by suing randomly-chosen filesharers has diminished as well. In other words, if the lawsuits are to continue indefinitely, they cannot be justified as an “educational” measure.

⁹⁵ (...) the RIAA helps educate students of all ages on the risks of illegal file-sharing networks and the importance of responsible online behavior

⁹⁶ Em português: três advertências e você está fora.

os provedores de Internet sejam legalmente responsáveis por agir contra os usuários que praticam o compartilhamento ilegal de arquivos⁹⁷.

Paralelamente ao projeto governamental, a *British Phonographic Industry* (BPI – Indústria Fonográfica Britânica, equivalente inglesa da RIAA) tentou negociar com os provedores de Internet do Reino Unido para que a medida das três advertências fosse praticada voluntariamente, mas segundo notícia da BBC News, a medida foi refutada pelos provedores com o argumento de que o controle do comportamento dos usuários da Internet não é, legalmente, responsabilidade deles, além de serem incapazes de inspecionar todos os dados que trafegam em suas redes. Segundo nota da *Internet Service Provider Association* (Associação dos Provedores de Serviço de Internet) da Inglaterra, enviada à BBC: “Provedores de Internet não são mais capazes de inspecionar e filtrar cada pacote que passa por sua rede do que os Correios são capazes de abrir cada envelope⁹⁸” (BBC, 2008).

Contudo, o maior provedor de Internet do país – a *Virgin Media* – está de acordo com a estratégia da BPI. O provedor foi o único do país a assinar a proposta “três advertências” da BPI, e em junho de 2008 iniciou uma campanha de “educação dos usuários” enviando 800 cartas de aviso para os internautas que abusam do compartilhamento de arquivos. Todavia, o provedor afirmou à BBC News que nenhuma medida de suspensão do serviço de acesso à Internet será executada⁹⁹.

A Espanha passa por uma discussão parecida. Embora o governo tenha afirmado que não vai entrar em negociação com as detentoras de direito autoral para mudar a legislação do país – na Espanha, o compartilhamento de arquivos sem fins lucrativos é juridicamente legal –, as empresas de *copyright* estão buscando um acordo com os provedores para que eles adotem voluntariamente uma medida similar à lei francesa. As associações das empresas de entretenimento ainda estão tentando entrar em acordo com o Governo espanhol. A Espanha – graças à sua legislação – é o país europeu onde o compartilhamento de arquivos é mais disseminado. Segundo pesquisa publicada no jornal *El Pais* em janeiro de 2008, os espanhóis lideram o *ranking* de compartilhamento de arquivos na Europa com 35% de usuários que

⁹⁷ Francis Eliot. *Internet users could be banned over illegal downloads*. **Times Online – Technology**. Londres, 12/02/08 <http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/the_web/article3353387.ece>

⁹⁸ *Internet providers are no more able to inspect and filter every single packet passing across their network than the Post Office is able to open every envelope.*

⁹⁹ *Warning letters to 'file-sharers'.* **BBC News – Technology**. Londres, 03/07/08. <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7486743.stm>>

utilizam redes P2P, seguida da Holanda¹⁰⁰. Esse quadro fez com que o Departamento de Comércio Exterior dos Estados Unidos e o comitê Antipirataria Internacional do Congresso dos Estados Unidos incluíssem a Espanha na lista dos países com maiores índices de ataques contra a propriedade intelectual, argumentando que a legislação espanhola não está cumprindo os requisitos mínimos para proteger os detentores dos direitos autorais na Internet¹⁰¹.

Contudo, mesmo com a pressão de alguns países contra os compartilhadores de arquivos, a União Européia tem se mostrado receosa em relação às novas estratégias antipirataria, pondo-se a favor das liberdades fundamentais de proteção da identidade e de privacidade dos internautas. Em 29 de janeiro de 2008, o Tribunal de Justiça da União Européia se recusou a impor aos países-membros uma lei que os obrigassem a solicitar aos provedores de Internet a identidade de seus usuários sem um processo criminal, embora não negue que os países aprovem leis locais para esse fim. Segundo informe do Tribunal de Justiça:

Quanto às directivas em matéria de propriedade intelectual, o Tribunal de Justiça verifica que as mesmas também não impõem aos Estados-Membros que prevejam, para garantir a efectiva protecção dos direitos de autor, a obrigação de transmitir dados pessoais no âmbito de uma ação cível (UE, 2008, p. 02).

O pedido de revisão dessa matéria foi proposta pela *Promusicae*, associação dos produtores musicais da Espanha, que apelou ao tribunal superior da UE após perder um processo tramitado nos tribunais espanhóis, no qual pedia que a justiça espanhola obrigasse a operadora de telefonia e de Internet *Telefónica de España* a ceder os endereços físicos dos clientes suspeitos de utilizarem a rede de compartilhamento *Kazaa* por meio de um processo civil. Entretanto, as leis espanholas só permitem o acesso a essas informações mediante um processo criminal ou para proteção da segurança pública e nacional.

Parlamento Europeu, em abril de 2008, negou também que medidas similares às aplicadas na França e no Reino Unido se estendessem por toda a União Européia. Por 319

¹⁰⁰ L.P. España, líder en intercambio de música en internet. **El País – Cultura. Madri, 25/01/2008.** <http://www.elpais.com/articulo/cultura/Espana/lider/intercambio/musica/internet/elpepicul/20080125elpepicul_2/Tes>

¹⁰¹ Luz Fernández. EE UU acusa a España de no proteger la propiedad intelectual en Internet. **El País, Internet. Madri, 26/05/2008.** <http://www.elpais.com/articulo/internet/EE/UU/acusa/Espana/proteger/propiedad/intelectual/Internet/elpepuncet/20080526elpepuncet_8/Tes?print=1>

votos a 297, foi aprovada uma emenda em um relatório – produzido sob supervisão do parlamentar italiano Ruy Bono, que dissertava sobre as indústrias culturais da Europa – apelando para que os Estados-Membros da União Européia não aprovassem medidas drásticas que pudessem acarretar o bloqueio do acesso à Internet. O parlamento alegou que essa estratégia contraria as liberdades civis do continente, pois pressupõe a vigilância e o controle dos acessos dos usuários.

O caso da lei francesa contra o compartilhamento de arquivos pode não ser tão repressivo quanto os processos da RIAA nos Estados Unidos, mas marca um processo controverso em relação à privacidade do usuário e à aplicabilidade das leis. Primeiro porque a lei implica em uma maior vigilância dos passos dos internautas na Rede ao impor aos provedores de Internet a adoção de tecnologias de filtros de conteúdo para detectar o acesso a arquivos protegidos. Contudo, o Parlamento Europeu aprovou uma emenda em junho de 2008 que exige a aprovação da Comissão Européia de Liberdades Civis para medidas desse tipo.

Além disso, a lei francesa esbarra em um outro problema prático: a proliferação do acesso nas redes *wireless*¹⁰². Tendo em vista que uma rede sem fio de acesso à Internet desprotegida pode ser acessada por diversas pessoas sem autorização do assinante do serviço, pessoas inocentes podem ter o acesso cortado por conta de usuários que utilizam a rede indevidamente. O mesmo pode acontecer com redes compartilhadas, redes públicas ou empresariais, onde funcionários podem utilizar a Internet do trabalho para compartilhar arquivos.

Já no Brasil, o controle e a repressão ao compartilhamento de arquivos na Internet não é prioridade para as associações de detentores de direito autoral, que voltam seus esforços ao combate da pirataria física, de CDs, DVDs e *softwares* vendidos no mercado informal. Destarte, não há muitas medidas tomadas pela justiça para combater o compartilhamento ilegal.

Em outubro de 2006, o presidente da Federação Internacional da Indústria Fonográfica (do inglês, IFPI) John Kennedy veio ao Brasil e anunciou, em uma coletiva organizada pela Associação Brasileira de Produtores de Disco (ABPD), que 20 usuários, considerados como grandes disponibilizadores de músicas no país (aqueles que oferecem mais de 3 mil músicas na Internet), seriam processados, em uma onda de processos que atingiria 8 mil usuários em 7

¹⁰² Redes sem fios que permitem a conexão entre diferentes pontos sem a necessidade do uso de cabos. Usadas para conectar vários computadores razoavelmente distantes entre si à Internet. Tais computadores se ligam a um ponto de acesso, que pode ser privado ou público – aberto a qualquer computador com tecnologia de acesso a redes sem fio. A tecnologia *wireless* de acesso à Internet vem progressivamente sendo adotada como base para a inclusão digital.

países. Contudo, nada mais foi noticiado sobre tais processos no país, indicando que tal medida não se concretizou.

Em Abril de 2007, foi anunciada a criação de uma nova entidade de combate à pirataria no Brasil, a Associação Anti-Pirataria de Cinema e Música (APCM)¹⁰³, fundada através da fusão das operações da *Motion Picture Association* do Brasil e a Associação Brasileira de Produtores de Discos (ABPD). Na criação do novo órgão, as duas associações responsáveis pelas ações de repressão e conscientização que atuavam anteriormente, a Associação de Defesa e Proteção de Propriedade Intelectual (ADEPI) e Associação Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos (APDIF), foram extintas¹⁰⁴.

Desde sua fundação, a APCM vem trabalhando em conjunto com a Polícia Federal na tentativa de conter a pirataria no Brasil. Seu foco principal é o combate à pirataria física, mas ela também vem buscando estratégias para conter o compartilhamento de arquivos na Internet, mesmo que de forma pouco eficiente e sem recorrer aos processos contra os usuários que compartilham gratuitamente produtos culturais. Sua estratégia consiste no envio de cartas aos provedores de serviços *on-line* – utilizados por usuários para disponibilizar arquivos sem o pagamento dos direitos autorais – obrigando-os a retirarem os conteúdos ilegais.

Segundo dados da extinta Associação Brasileira de Produtores de Disco, desde meados dos anos 2000 há trabalhos de monitoramento e notificação de páginas ilegais na Internet, acompanhados de solicitações à Polícia Federal para que sejam tomadas as devidas providências. Até 2005, 37.560 páginas foram notificadas à polícia federal e dentre elas, 36.014 foram removida dos servidores. Os *websites* removidos se dividiam em páginas de *download* de música, de venda de CDs e DVDs falsificados e de grupos de trocas de CDs. Foram retirados também usuários de páginas de leilão virtual onde eram comercializados produtos ilegais.

Já em 2007, a APCM, mudou sensivelmente de estratégia ao incluir o monitoramento de redes P2P e de fóruns de usuário, além de aumentar o número de casos notificados. Segundo matéria publicada pela revista eletrônica IDG NOW! em 27 de setembro de 2007 através de um boletim enviado pela APCM, houve uma redução de cartas enviadas para os serviços onde usuários ofereciam conteúdo multimídia sem autorização dos autores e um aumento no combate a esses novos ambientes (FELITTI, 2007).

¹⁰³ A APCM é uma associação que trabalha para proteger os direitos de propriedade intelectual das entidades associadas no país, investigando denúncias e acompanhando a ação da Polícia Federal no combate à pirataria de músicas e filmes.

¹⁰⁴ Guilherme Felitti. *Brasil ganha nova entidade para combate à pirataria de músicas e filmes. IDG Now!. São Paulo, 11/04/07.* <http://idgnow.uol.com.br/internet/2007/04/11/idgnoticia.2007-04-11.2669701635/IDGNoticia_view/>

E, ainda, em agosto de 2007, 1.823 arquivos de filmes foram retirados da Rede, um aumento significativo em relação a julho do mesmo ano, no qual foram retirados 653 arquivos. No que se refere aos fóruns de discussão, 537 discussões onde usuários disponibilizavam *links* de álbuns e filmes completos foram retirados do ar. Em relação às redes P2P, a APCM teve 692 ações durante junho. Dois meses depois, foram registradas 8.727 ações. Todavia, os números apresentados são ainda muito baixos frente à realidade do compartilhamento de arquivos no Brasil.

Pois bem, os casos de processos acionados por infração dos direitos autorais na Rede, seja contra usuários, provedores de acesso ou de serviço, nos dão exemplos de como a Internet está deixando de ser um ambiente livre e incontrolável por instituições como o mercado ou o governo. De fato, a relação entre os processos movidos por essas empresas ou seus representantes e o respaldo que elas buscam nas leis de direito autoral – não importando sua eficácia – é uma demonstração prática da já citada teoria de Lawrence Lessig, em *Code: Version 2.0* (2006). O autor analisa de que forma uma lei pode ser usada como uma aliança entre o poder do mercado e o poder estatal para obter um controle sobre o comportamento dos usuários da Internet. A lei do direito autoral é utilizada aqui para que certos comportamentos – precisamente o de compartilhar gratuitamente bens culturais cujos direitos patrimoniais pertencem às empresas de entretenimento – sejam controlados e inibidos na Rede. Os processos contra provedores, que os forçam a retirarem conteúdos protegidos do ar, a ceder a identificação de seus clientes ou a utilizarem filtros de monitoramento de pacote de dados, são medidas que os obrigam – por intermédio da lei – a modificar os códigos de suas redes para favorecer o controle e o monitoramento dos usuários.

Segundo Lessig, os direitos autorais sempre estiveram em guerra com a tecnologia. Quanto mais baratas e difundidas são as tecnologias de cópia, mais ineficientes se tornam as leis de direito autoral. Porém, a última investida legal sobre a tecnologia inverteu a lógica do enfraquecimento da lei, e essa inversão causou transformações também na arquitetura livre do ciberespaço. É certo que a Internet se fundou como uma tecnologia cuja arquitetura não se pautava pelas leis de direito autoral para transmitir seus dados. A simplicidade de suas operações, baseadas nos protocolos TCP/IP, tornava quase impossível a identificação de dados protegidos pela lei em pacote de dados transmitidos. A partir do uso massivo dessas redes para o compartilhamento gratuito de produtos culturais, acreditou-se que a Internet nunca seria passível de regulamentação pelas leis de direito autoral. Após os processos contra os programas de compartilhamento de arquivos e posteriormente contra os usuários da Rede, viu-se o quão frágil eram essas afirmações. Primeiro porque, a partir da transformação dos

códigos que comandam a Rede, o ciberespaço está se tornando um ambiente cada vez mais controlável, principalmente através de leis que forcem tal alteração. Depois, o constante fortalecimento das leis reforça a idéia de que o direito autoral está cada vez mais apto a controlar o comportamento dos usuários na Rede. Segundo Lessig,

Nós não estamos entrando em um período quando o direito autoral está mais ameaçado do que no espaço real. Ao invés disso, nós estamos adentrando em um período quando o direito autoral é mais efetivamente protegido do que em qualquer outra época desde Gutenberg. O poder de regular o acesso e o uso do material protegido pelo direito autoral é quase perfeito. Seja o que for que os especialistas da última metade da década de 1990 tenham pensado, o ciberespaço está prestes a dar, para os detentores dos direitos autorais, o maior presente de proteção que eles já tiveram¹⁰⁵ (LESSIG, 2006, p. 190).

Lawrence Lessig afirma que, a partir da reavaliação das leis de direito autoral, estes aumentaram sua proteção de forma nunca antes vista. Do ponto de vista jurídico, é a primeira vez que leis de direito autoral tem a capacidade de interferir no consumo comum de produtos culturais, inserindo neles formas adequadas de uso para o consumidor final. As ondas de processos contra internautas baseadas nas leis de direito autoral, e acionadas por uma associação de indústrias de entretenimento, foi a situação mais extrema que as leis de direito autoral puderam alcançar.

Breve análise sobre o mercado fonográfico e as estratégias de integração à realidade digital.

Contudo, mesmo atingindo o grau máximo de proteção até então, as estratégias utilizadas pelos detentores de direitos autorais para coibir o compartilhamento ilegal de arquivos não obtiveram os resultados desejados. Segundo as pesquisas aqui citadas, não houve uma diminuição dos números relacionados aos *downloads* ilegais durante o período dos processos. Pelo contrário, o compartilhamento de arquivos continua crescendo e se aperfeiçoando.

O que vem se apresentando de maneira evidente é que a digitalização dos produtos culturais e seu compartilhamento na Rede representam mais do que uma ameaça às indústrias

¹⁰⁵ *We are not entering a time when copyright is more threatened than it is in real space. We are instead entering a time when copyright is more effectively protected than at any time since Gutenberg. The power to regulate access to and use of copyrighted material is about to be perfected. Whatever the mavens of the mid-1990s may have thought, cyberspace is about to give holders of copyrighted property the biggest gift of protection they have ever known.*

de entretenimento. Esses eventos representam um marco no mercado de entretenimento, assim como foi a transformação dos suportes na década de 1990 – de LP para CD ou de VHS para DVD. Mais do que isso, representam também um marco na distribuição dos produtos culturais, não mais determinada apenas pelas empresas mediadoras entre o autor e o público. Afinal, a crise do mercado cultural produzido pelas novas redes de distribuição é prioritariamente a crise de um modelo de negociar os produtos culturais e de um modelo de indústria, justamente as empresas mediadoras, e não a crise da produção musical ou do cinematográfica.

Indústrias fonográficas como a Sony BMG, EMI, Polygram ou indústrias do cinema como a Walt Disney, NBC Universal e a 20th Century Fox e recentemente empresas de *software* como a Microsoft conquistaram durante todo o século XX um poder de monopólio tanto sobre a produção quanto sobre a distribuição dos produtos culturais. Durante esse período, o monopólio dos meios de produção e distribuição permitia que os avanços tecnológicos relacionados às produções culturais favorecessem e reforçassem tal modelo de negócio. Contudo, a digitalização e as tecnologias em rede possibilitaram a emergência de uma nova forma de negociar os produtos culturais, que pulverizou os campos de distribuição. Elas foram, talvez, as primeiras tecnologias de distribuição utilizadas massivamente fora dos domínios das indústrias de entretenimento. A partir desse novo paradigma da história da produção e distribuição dos bens culturais, fez-se necessário tomar decisões de combate e de adaptação a esse novo quadro.

As estratégias iniciais das indústrias de entretenimento foram declaradamente de combate. Os processos contra “bodes expiatórios” e a rigidez das leis de direito autoral foram medidas tomadas por quem pretendia agir contra as novas formas encontradas para distribuir gratuitamente os produtos culturais. Para uma indústria que sempre até então se pautou no monopólio da venda de tais produtos, não havia muitas alternativas de ação em relação à concorrência com uma distribuição gratuita.

Todavia, as estratégias de combate ao novo mercado cultural que surgiu não foram as únicas vias de ação. Progressivamente, velhos e novos agentes do mercado cultural – incluindo tardiamente as gravadoras – começaram a repensar a distribuição digital, seja ela gratuita ou não, como um novo nicho de mercado na comercialização de bens culturais.

Um dos primeiros atores a adotar estratégias de integração à distribuição digital de produtos culturais foi os artistas independentes, especificamente do meio musical. As bandas independentes foram as primeiras a utilizarem a Internet como meio de divulgação de seus produtos, sabendo que não haveria espaço de divulgação nos mercados tradicionais de

música. O que ocorre é que a Internet, como tecnologia de divulgação, cumpre parte do papel das indústrias fonográficas – o de colocar o artista em contato com o público –, só que de maneira independente, direta e abrangente.

O mercado fonográfico tradicional, amparado no monopólio das grandes indústrias de entretenimento, sempre se pautou prioritariamente na eficiência econômica dos artistas distribuídos. Como o principal foco era a mercantilização em massa do suporte, o critério da escolha do que ia ou não ser distribuído era quase sempre o econômico. Destarte, a potencialidade econômica era um funil muito fino no qual separavam pouquíssimos artistas contratados de muitos outros que, para continuarem a produzir, tornavam-se independentes.

Contudo, a partir da popularidade do compartilhamento de arquivos, a Internet tornou-se uma aliada aos artistas independentes para repensarem a forma de relacionamento com o público e de auferirem lucros com seus produtos sem a mediação da indústria cultural e do direito autoral. Bandas novas como as brasileiras Cansei de Ser Sexy, Bonde do Rolê ou a inglesa *Arctic Monkeys* iniciaram suas carreiras no meio musical distribuindo gratuitamente suas músicas e lucrando apenas com apresentações ao vivo, para depois negociarem com as gravadoras. Até bandas que se firmaram no meio musical antes da popularização do compartilhamento de arquivos – como o *Radiohead* ou o *Nine Inch Nails* – já repensaram sua relação com o direito autoral e com as indústrias de entretenimento e lançaram álbuns na Rede.

A Internet é, na atualidade, o meio mais eficiente de publicidade para artistas independentes. A partir da distribuição gratuita de suas músicas, alguns artistas conseguem visibilidade no mercado cultural, que possibilita aos mesmos produzirem turnês nacionais e internacionais e lucrarem com apresentações ao vivo. A Rede também facilitou e ampliou para o público o acesso à música. Segundo dados da Associação Brasileira de Produtores de Disco, até 2006, a gravadora Som Livre contava com 7 artistas brasileiros contratados por produtos. A *Universal Music* tinha em seu *cast* 21 artistas brasileiros e a Warner, 14. Segundo *websites* das gravadoras, a EMI tem ao todo, atualmente, 34 artistas nacionais, (17 contratados, 9 licenciados e 8 distribuídos) e a Sony BMG, 14. Já a Trama Virtual¹⁰⁶ – um *website* nacional ligado à gravadora Trama, mas que abre espaço para artistas independentes publicarem gratuitamente seus trabalhos – conta com cerca de 56.750 artistas, e a rede social *MySpace*¹⁰⁷ conta com cerca de 91 mil perfis de artistas brasileiros¹⁰⁸. Os dados demonstram

¹⁰⁶ <<http://tramavirtual.uol.com.br/>>

¹⁰⁷ <<http://br.myspace.com/>> - o maior e mais popular serviço de rede social do mundo, contando com mais de 110 milhões de usuários cadastrados. É conhecido internacionalmente por ser uma rede de comunicação

o quão fechado é o mercado tradicional da música para os artistas e como o modo de distribuição independente promovido pelas redes digitais pode inverter o cenário e colocar mais artistas e mais músicas à disposição do público.

A Internet possibilitou, enfim, a criação de uma nova forma de negócio para os produtos culturais dos artistas independentes. Sua capacidade de interação com o público fez com que o compartilhamento de arquivos se tornasse um mercado da gratuidade, imprescindível para os artistas independentes. Ambientes como as redes sociais, *blogs*, *websites*, rádios *on-line* etc. são a base de divulgação de novas bandas. As músicas geralmente são distribuídas gratuitamente, o que facilita a publicidade e o acesso de um público que esses artistas nunca alcançariam em outro suporte. Para as novas bandas, o que determina a possibilidade de sucesso com o público é a facilidade de acesso aos seus produtos, e isso é resultado da gratuidade e do compartilhamento. Tal sucesso vai determinar o faturamento dos artistas em relação ao seu trabalho, seja em apresentações ao vivo, seja em uma posterior venda de CDs.

Uma pesquisa produzida por David Blackburn – na época estudante de Phd. em Harvard – intitulada *On-line Piracy and Recorded Music Sales* (BLACKBURN, 2004) aponta que o compartilhamento de arquivos pode ajudar os novos artistas não só na valorização das apresentações ao vivo, mas também na venda de CDs. Blackburn realizou a pesquisa para investigar os dados relacionados à queda na venda de CDs nos Estados Unidos e sua associação com as redes P2P. Ele combinou dados obtidos sobre a venda de álbuns nos EUA relacionados à popularidade dos artistas (CDs mais ou menos vendidos) com os dados sobre as atividades de compartilhamento de arquivos durante 60 semanas, entre setembro de 2002 e novembro de 2003. Os resultados mostraram que a relação entre a venda de álbuns nos Estados Unidos e a prática de compartilhamento de arquivos não é homogênea a todos os artistas, pois ela varia de acordo com sua popularidade. Isso significa que, a partir dos resultados publicados por Blackburn, o compartilhamento de arquivos atua negativamente nas vendas de álbuns dos artistas mais populares, enquanto afeta positivamente para grande parte dos artistas menos populares.

apropriada por bandas independentes para trocarem seus trabalhos e se comunicarem com o público. O serviço foi criado em 2003 por estudantes universitários dos Estados Unidos, mas em 2005 a empresa que era proprietária do *MySpace*, a *eUniverse*, foi comprada pelo conglomerado midiático *News Corporation*, de propriedade de Rupert Murdoch por US\$ 580 milhões.

¹⁰⁸ Lygia de Luca. *Internet toma lugar das gravadoras e promove artistas independentes*. IDG Now!, São Paulo, 10/06/08. <http://idgnow.uol.com.br/internet/2008/06/09/internet-toma-lugar-das-gravadoras-e-da-espaco-a-artistas-independentes/paginador/pagina_5>

Os resultados sugerem que a não constatação antecipada da heterogeneidade da popularidade do artista resulta em estimativas incorretas do efeito do compartilhamento de arquivos nas vendas. Deduzindo que o efeito do compartilhamento de arquivos no mercado varia com a popularidade do artista antes do evento [da venda de álbuns], eu descobri que o compartilhamento de arquivos tem tido fortes impactos distributivos na venda de álbuns. O efeito do compartilhamento de arquivos nas vendas se torna mais negativo quando a popularidade do artista antes do evento aumenta, resultando em um ponto estimado de elasticidade entre as atividades de compartilhamento de arquivos e vendas de aproximadamente -0.5 para os mais populares artistas no grupo de dados¹⁰⁹ (BLACKBURN, 2004, p. 06).

A partir da afirmação que o compartilhamento de arquivos afeta negativamente apenas os artistas mais populares, Blackburn produziu uma estimativa simulando um resultado no mercado de música se o compartilhamento de arquivos diminuísse 30%. O resultado foi que apenas 25% dos artistas mais populares teriam um aumento de vendas de seus álbuns, enquanto os outros 75% – dos artistas menos vendidos – teriam suas vendas afetadas negativamente pela queda no compartilhamento.

Em um mundo contrafactual com 30% menos compartilhamento de arquivos, os 75% menores na distribuição de vendas são deslocados ainda mais para a esquerda, enquanto os artistas mais importantes da distribuição aumentam suas vendas. (...) Artistas que são desconhecidos de antemão, e que são mais ajudados pelo compartilhamento de arquivos, são aqueles artistas que vendem relativamente poucos álbuns, enquanto artistas que são prejudicados pelo compartilhamento de arquivos e que ganham com sua remoção, os mais populares, são artistas cujas vendas são relativamente altas¹¹⁰ (BLACKBURN, 2004, p. 45 - 46).

Essa pesquisa aponta para o fato de que o compartilhamento de arquivos, como uma forma eficiente de divulgação de novos artistas musicais, pode de fato ajudar em um melhor equilíbrio no mercado da música. Sua relação independente frente aos meios tradicionais de divulgação faz com que a Internet possa trazer mais liberdade aos artistas do que um contrato

¹⁰⁹ *The results suggest that not accounting for the heterogeneity of ex ante artist popularity results in inaccurate estimates of the effect of file sharing on sales. By allowing for the effect of file sharing on market outcomes to vary with ex ante artist popularity, I find that file sharing has had strong distributional impacts on the sale of albums. The effect of file sharing on sales becomes more negative as ex ante artist popularity increases, resulting in a point estimate of an elasticity between file sharing activity and sales of approximately -0.5 for the ex ante most popular artists in the data set.*

¹¹⁰ *In the counterfactual world with 30% less file sharing, the lower 75% of the distribution of sales is shifted further to the left, while the top of the distribution increases its sales. (...) Artists who are ex ante unknown, and thus most helped by file sharing, are those artists who sell relatively few albums, whereas artists who are harmed by file sharing and thus gain from its removal, the ex ante popular ones, are the artists whose sales are relatively high.*

com as grandes gravadoras, além de poder ser mais rentável, pelo menos para os artistas menores.

Contudo, o potencial mercadológico da música digital também foi percebido por artistas já consolidados no mercado musical. Uma das primeiras bandas grandes e estabelecidas a escolherem o formato digital de distribuição de suas músicas foi o grupo inglês *Radiohead*, em seu sétimo disco de estúdio intitulado *In Rainbows*. Para a divulgação de seu álbum, a banda rompeu seu contrato com a indústria fonográfica EMI e decidiu inovar na distribuição do disco. No dia 10 de outubro de 2007, a banda disponibilizou o álbum em seu *website* oficial, deixando o público decidir o quanto iria pagar pelo *download* (podendo até não pagar nada). No mesmo sítio foi comercializado também, sobre encomenda e apenas para a Inglaterra e Estados Unidos, uma versão física de luxo do álbum pelo valor de US\$ 82,00. O álbum esteve disponível por três meses nesse formato, e somente a partir de 31 de dezembro foi comercializado fisicamente.

A estratégia adotada pela banda foi encarada como um marco no mercado cultural. Ao adotar a distribuição digital, o *Radiohead* foi apontado como inovador ao buscar conciliar diretamente a venda de suas músicas digitais com a distribuição gratuita. Em tempos de discussões a respeito do compartilhamento de arquivos em detrimento da comercialização dos produtos culturais, a estratégia do *In Rainbows* foi vista como uma saída inteligente para a suposta crise do mercado musical.

Contudo, a empresa de pesquisas *on-line comScore Inc.* publicou uma pesquisa na qual afirmava que 60% dos internautas que baixaram o álbum do *Radiohead* no *website* durante o mês de outubro não pagaram nada por ele. Segundo a pesquisa, a página foi visitada 1,2 milhão de vezes. O valor médio gasto para a compra do álbum foi de aproximadamente US\$ 6,00 para o total de *downloads* pagos e de US\$ 2,60 para o total geral de *downloads* (COMSCORE, 2007).

Embora não tenha apresentado dados oficiais sobre as vendas do álbum na Rede, a banda contestou os números da *comScore*, qualificando-os de “completamente incorretos”. Além disso, a contabilização dos ganhos da banda vai além da soma simples dos álbuns vendidos. Por ser um álbum digital, não foram contabilizados os custos com a produção e a distribuição física. Também não se inclui o custo elevado com divulgação e propaganda. Por se tornarem uma banda independente – sem contrato com uma grande gravadora, já que em 2003 eles romperam a relação contratual com a EMI – e estarem presentes em todas as etapas do processo de gravação do disco, o lucro adquirido por cada álbum vendido ultrapassa

aqueles 15% estipulados por contrato com a gravadora¹¹¹ (PARELES, 2007). Além disso, em uma entrevista para a revista digital *Wired*, o líder do *Radiohead* Thom Yorke declarou que a banda nunca tinha ganhado dinheiro algum com a venda digital de suas músicas quando eram contratados pela gravadora EMI.

Em termos de renda digital, nós temos feito mais dinheiro com esse disco do que com todos os outros álbuns do *Radiohead* colocados juntos – no que se refere à renda obtida pela comercialização de álbuns na rede. E isso é loucura. Isso se deve parcialmente pelo fato de que a EMI não estava nos dando nenhum dinheiro pelas vendas digitais. Todos os contratos assinados naquela época não previam essas coisas¹¹² (BYRNE, 2007).

Em novembro de 2007, a banda assinou novamente com uma gravadora – dessa vez com a *XL Recordings* – para que o *In Rainbows* fosse fisicamente comercializado com o formato tradicional de CD. Em sua primeira semana de vendas na Inglaterra e nos EUA – na primeira semana de 2008 – o álbum foi o mais vendido nos dois países.

Finalmente, os últimos atores do mercado fonográfico que vêm buscando se adaptar ao novo modelo de negócio digital são as grandes gravadoras. Novas estratégias de negócios para a mercantilização da música na Internet vêm progressivamente se estabelecendo, seja por assinaturas mensais, seja na venda de *pendrives* ou de aparelhos reprodutores de músicas digitais. A venda de músicas digitais na Internet a partir de sítios especializados tem se ampliado de maneira significativa desde 2001, principalmente quando as gravadoras Warner Music, EMI e BMG entraram em acordo com a empresa *MusicNet* e a *Universal Music* e *Sony Music* com a empresa *Pressplay* para comercializarem suas músicas.

Embora a comercialização de músicas digitais fosse vista como uma incógnita em relação à sua viabilidade, o mercado digital de música está cada vez maior. Em 2004, segundo a IFPI, as vendas de música renderam às gravadoras um total de US\$ 380 milhões. Em 2005, foram US\$ 1,1 bilhões (IFPI, 2006), e em 2006, os rendimentos da venda de músicas digitais chegam a US\$ 2,1 bi. Em 2007 as vendas atingiram US\$ 2,9 bilhões, cerca de 15% do rendimento total do mercado de música no mundo (IFPI, 2008). Ainda segundo a IFPI, há, em todo mundo, cerca de 500 serviços legais de venda de músicas. No Brasil, o mercado de música digital moveu em 2007 cerca de R\$ 24,5 milhões, 8% da receita do setor fonográfico

¹¹¹ Dado retirado de <<http://www.nytimes.com/2007/12/09/arts/music/09pare.html>>

¹¹² *In terms of digital income, we've made more money out of this record than out of all the other Radiohead albums put together, forever — in terms of anything on the Net. And that's nuts. It's partly due to the fact that EMI wasn't giving us any money for digital sales. All the contracts signed in a certain era have none of that stuff.*

no país e um aumento de 185% em relação a 2006, segundo a Associação Brasileira de Produtores de Disco. A venda de música digital no Brasil é maior pelo celular do que pela Internet, cerca de R\$ 18,54 milhões (ABPD, 2008).

Dois eventos principais marcaram o crescimento do mercado digital de venda de música e os dois estão diretamente ligados a uma só empresa: a Apple. O primeiro foi a comercialização de aparelhos portáteis de reprodução de música digital, dentre os quais o iPod da Apple obteve maior sucesso no mercado. O segundo evento foi a criação do *iTunes Music Store*, maior loja de comercialização de músicas digitais do mundo, também de propriedade da Apple. O *iTunes Music Store* foi a primeira loja virtual a oferecer os catálogos unificados das maiores gravadoras do mundo, e o fez de maneira fácil e acessível para o público¹¹³. Ela entrou no mercado em 28 de abril de 2003, e em 16 dias já havia vendido 2 milhões de músicas a US\$ 0.99 cada. Em agosto de 2005, a Apple já havia vendido mais de 500 milhões de músicas e mais de 20 milhões de iPods. Em junho de 2008, a Apple anunciou ter vendido mais de 5 bilhões de músicas através do *iTunes Music Store*.

Ainda sobre as indústrias fonográficas, a relação da Internet e da pirataria física com a queda dos rendimentos na venda de música fez as gravadoras reverem seu papel no mercado musical e transformarem suas relações com os artistas. Mesmo com o crescimento da venda de música digital, o faturamento das indústrias fonográficas continua em queda. Segundo dados da IFPI, em 2006 o mercado mundial de música, incluindo as vendas digitais, caiu 5% em seu valor de mercado (IFPI, 2007), e em 2007, caiu 8% (IFPI 2008B). As vendas no varejo caíram de aproximadamente US\$ 31,813 bilhões para US\$ 29,922 bi. No mercado brasileiro, o rendimento no mercado de música caiu de aproximadamente R\$ 462,5 mi em 2006 para R\$ 336,8 mi em 2007, incluindo as vendas de músicas digitais (ABPD, 2008).

Por outro lado, a suposta crise do mercado fonográfico está fazendo com que os próprios artistas busquem estratégias mais rentáveis para seus produtos. Grandes gravadoras estão perdendo parte importante de seus *casts* de artistas interessados em terem mais controle sobre a produção e a distribuição de seus trabalhos. Artistas como o já citado grupo *Radiohead*, Paul McCartney, The Eagles, Madonna, Nine Inch Nails, o *rapper* Jay-Z etc.

¹¹³ A disponibilização à venda de todo o acervo das gravadoras também é coisa nova no mercado musical. A partir dela, a gravadora é capaz de valorizar todas as músicas contidas em seu arquivo. Dado os custos de produção e distribuição físicas de músicas, a indústria fonográfica atualizava no mercado apenas os discos mais vendidos, os novos lançamentos e valorizavam apenas pequena parte de seu acervo com as coletâneas. Fred 04, vocalista da banda recifense Mundo Livre S/A, denominou o curto período em que os discos novos permaneciam no mercado por proporcionarem uma valorização econômica compensadora para as gravadoras – normalmente dois anos para discos com pouco sucesso de vendas – de *prazo de validade musical*.

estão procurando novas formas de negociar suas carreiras em detrimento aos tradicionais contratos por produção e distribuição com grandes gravadoras.

Mas não só os artistas têm procurado novos modelos de negócios, mas também as empresas procuram ocupar outros espaços e nichos de mercado mais rentáveis e ainda pouco explorados. Uma dessas novas formas de negociar os produtos dos artistas é a formação de um novo tipo de empresa no mercado fonográfico que se envolve principalmente em apresentações ao vivo, promoção de festivais e campanhas publicitárias em detrimento da valorização pautada exclusivamente sobre os direitos autorais. A maior empresa desse tipo hoje é a *Live Nation*, que assinou contrato Madonna, U2 e Jay-Z, Shakira etc. Outros tipos de empresa que se inseriram no mercado fonográfico são aquelas responsáveis pela divulgação e distribuição *on-line* de músicas. Em 2007, a banda Nine Inch Nails deixou a gravadora *Universal Music Group* para firmar contrato mais flexível com uma dessas empresas, a *Musicane*, responsável por toda a promoção e venda do artista na Internet.

A partir desse cenário, as grandes gravadoras estão buscando diversificar sua relação contratual com artistas. Empresas como a EMI, a Universal e a Sony BMG passaram a cobrar uma porcentagem nos ganhos dos artistas em apresentações ao vivo e em publicidade. Segundo notícia na Folha de S. Paulo em 06 de abril de 2006, a Universal e a Sony BMG cobram cerca de 10% na bilheteria dos shows de artistas novos, previstos nos contratos de gravação¹¹⁴.

A Sony BMG foi além e criou uma nova subsidiária, a *Day 1 Entertainment*, visando aumentar as receitas da empresa a partir de outras formas de contratos com os artistas. A *Day 1* é chamada de “companhia de desenvolvimento de talentos”. Seu trabalho consiste em gerenciar toda a carreira dos artistas: agendamento de shows, negociação de patrocínios, *merchandising* etc, além da gravação, distribuição e divulgação de discos. Desta forma, a empresa avança sobre o espaço ocupado pelos empresários musicais, mantendo uma relação direta com os artistas em todos os aspectos da carreira. Segundo *website* oficial da *Day 1*¹¹⁵, a empresa gerencia atualmente no Brasil cerca de 7 artistas.

Pois bem, vimos brevemente que tanto os artistas quanto as grandes empresas de entretenimento – principalmente na música – tiveram que se adaptar a partir da inserção da Internet como tecnologia de divulgação, distribuição e mercantilização de produtos culturais. Para além do compartilhamento gratuito de arquivos, a Internet também fundou uma nova forma de negociar tais produtos que transformou o mercado fonográfico. Não há espaço aqui

¹¹⁴ <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u59410.shtml>>

¹¹⁵ <<http://www.day1entertainment.com/>>

para uma investigação aprofundada sobre o tema, pois uma análise completa do impacto da Internet nas transformações no mercado fonográfico já é, em si, um outro tema de trabalho próprio, de grandes proporções. Outrossim, os fatos aqui anunciados são ainda muito recentes, a maioria tendo ocorrido partir o fim do ano de 2007, não estando eles previstos na estratégia de abordagem analítica da presente investigação. O que tentamos fazer aqui é propor uma indicação, apontando os principais fatores que sinalizam possíveis transformações, pois acreditamos que eles são imprescindíveis para os futuros desdobramentos das disputas que tentamos apreender, bem como para futuras abordagens desse tema. Acreditamos também na não desvalidação das análises anteriores, pois elas formaram a base histórica para esse novo cenário ainda em formação.

O que se vê então é que a Internet não pode ser acusada de estar “aniquilando a música” e nem o autor, como bradava a indústria de entretenimento. O que ela fez – baseada em uma forma de apropriação – foi impor novas diretrizes para o mercado cultural e para a indústria fonográfica, que pela primeira vez teve que encarar uma nova tecnologia de distribuição não fomentada e nem controlada completamente por eles. A Internet como nova tecnologia de distribuição é uma ameaça a uma certa forma de negociar os produtos culturais, e não uma ameaça ao mercado cultural, ao artista ou à música como um todo.

A partir dessa constatação, houve a formulação de novas estratégias para encarar tal transformação. Antes amparadas apenas em estratégias de combate à digitalização da música, baseadas no enrijecimento do direito autoral e no estabelecimento de batalhas judiciais, as indústrias de entretenimento tiveram que formular novas formas de inserção no mercado digital. Algumas dessas estratégias caminham, em parte, para o lado oposto das estratégias de combate. Ao pautar sua rentabilidade a partir da organização das apresentações ao vivo, da gerência da carreira do artista ou ao disponibilizar gratuitamente as músicas na Rede, os atores do mercado fonográfico – artistas, produtores, gravadoras e novos ramos de negócio – *também promovem uma relativização dos direitos autorais*. Estamos passando por uma fase de transição nos negócios culturais quando o direito autoral está deixando de ser a principal fonte direta de lucratividade das empresas e dos artistas. Já existem hoje medidas tomadas pelas gravadoras onde elas próprias disponibilizam gratuitamente seu conteúdo musical, pautando seus rendimentos em parte dos anúncios publicitários. Dia 6 de maio de 2008, a Universal Music Group – unindo-se aos grupos EMI, Warner e Sony/ATV¹¹⁶ – declarou parceria com o site de compartilhamento *Qtrax* para permitir o *download* gratuito e legal de

¹¹⁶ Ver notícia em <<http://blog.wired.com/music/2008/05/qtrax-signs-wit.html>>

todo seu catálogo, mas com certas restrições técnicas, como travas de segurança, na América do Norte e em alguns países da Europa, Ásia e Oceania. A gravadora anunciou também parceria com outro serviço de compartilhamento, o *Deezer.com*, que distribuirá gratuitamente suas músicas na Europa, na região do Magreb e no Oriente Médio e dividirá com a gravadora os lucros com publicidade.

Essas novas formas de negócio, cujos rendimentos não se pautam diretamente na valorização do direito autoral, estão ainda em um estágio embrionário de desenvolvimento, mas podem, em um futuro próximo se tornar hegemônicas no mercado fonográfico digital. Decorrentes da constatação de que o compartilhamento de arquivos não pode mais ser evitado, essas novas estratégias podem diminuir a tensão existente na luta entre a liberação e a retenção dos produtos culturais, colocando a relativização parcial do direito autoral e a distribuição gratuita dos produtos culturais sob o domínio e controle das próprias indústrias de entretenimento.

Todavia, vimos que as estratégias de inserção do mercado cultural na Internet, principalmente nas novas formas de distribuição de produtos culturais, estão sendo acompanhadas pelas estratégias de combate. A relativização do direito autoral como forma de valorização dos produtos culturais não é acompanhada pelo desinteresse de se proteger tais produtos pelos meios jurídicos e nem pelo relaxamento das estratégias de combate ao compartilhamento ilegal. Vimos há pouco que medidas recentes estão sendo tomadas para combater o compartilhamento de arquivos e a distribuição gratuita de produtos culturais fomentadas pelos usuários. O que pode parecer à primeira vista uma contradição, faz parte da estratégia tanto de proteção das velhas formas de negociar os produtos culturais – já que as vendas físicas ainda representam cerca de 85% do rendimento das indústrias fonográficas – como das novas formas que estão sendo desenvolvidas para a inserção do mercado fonográfico nos modelos de distribuição da Internet. Destarte, a união das estratégias tende a transformar os ambientes digitais de distribuição de produtos culturais da Internet em ambientes cada vez mais controlativos, passíveis de valorização. Enquanto há uma perseguição jurídica aos usuários dispostos a compartilharem ilegalmente arquivos protegidos pelo direito autoral, os ambientes promovidos para a valorização dos produtos das empresas – sejam diretamente por meio do direito autoral ou não – vão se estabelecendo como os únicos meios legais e seguros para adquirir bens culturais, gratuitos ou pagos. Assim sendo, o enrijecimento das leis de direito autoral e as medidas tomadas para o controle do compartilhamento de arquivos ilegais cumprem o papel tanto de proteger as velhas formas de negociar os produtos culturais quanto às novas. O direito autoral tende a continuar sendo a

medida para garantir um monopólio na distribuição de produtos culturais, mesmo que em uma forma relativizada e valorizada por outros meios que não ele mesmo.

Contudo, vimos que lutar contra o compartilhamento de arquivos na Internet não é uma tarefa fácil, e nenhuma estratégia implementada até agora deu conta de diminuir a troca ilegal de arquivos. Vimos também que o compartilhamento de arquivos é uma prática massiva e que faz parte do uso habitual de grande parte dos usuários da Internet. Esse hábito diz respeito até às formas de aquisição de produtos culturais, que podem concorrer com as novas estratégias que de disponibilização legal de produtos culturais gratuitos na Rede. É o que, de certa maneira, sugere uma recente pesquisa intitulada *In Rainbows, On Torrents*, produzida por Will Page, economista da organização britânica MCPS-PRS Alliance e Eric Garland da empresa de monitoramento de redes P2P *BigChampagne*, publicada em 27 de julho de 2008 que analisa a troca ilegal do já citado álbum *In Rainbows*, do *Radiohead*, nas redes P2P e aponta que a maioria dos fãs da banda preferiu baixar o arquivo em redes ilegais – no caso da pesquisa, em redes BitTorrent – do que fazê-lo gratuitamente no *website* oficial. Só no dia da estréia do álbum na Internet, 10 de outubro de 2007, ele foi baixado mais de 400.000 vezes em redes torrent, e até 03 de novembro, foi baixado 2,3 milhões de vezes (PAGE & GARLAND, 2008).

O estudo concorda que, no caso específico do *In Rainbows*, o compartilhamento ilegal não concorreu com o legal, já que a banda teve um grande sucesso na venda de discos e está fazendo uma turnê mundial de apresentações ao vivo que superou suas expectativas. Mas os dados apontam para o fato de que não basta simplesmente disponibilizar gratuitamente as músicas e esperar que o fator “legalidade” possa fazer alguma diferença no sentido de colaborar para que os usuários deixem as formas pelas quais eles habitualmente adquirem produtos culturais digitalizados em favor de ambientes controlados. Vimos em pesquisas acima citadas que a contrafação de direitos autorais não é vista como um delito grave para grande parte dos usuários. Ao abstrair o fator “legalidade”, os produtos gratuitos disponibilizados por bandas ou pela indústria fonográfica não são coisa nova, pois tais produtos iriam, uma hora ou outra, ser disponibilizados nas redes ilegais. As práticas não tradicionais de aquisição de produtos culturais estão fortalecidas e incorporadas nos hábitos dos usuários de uma tal maneira que dificilmente podem ser modificadas. Foram apropriadas através de anos de prática, pelo menos desde o surgimento da rede *Napster*. Resta-nos saber se as novíssimas estratégias de repressão ao compartilhamento de arquivos – tal como a nova lei francesa – serão eficientes o suficiente para fomentar o acesso de tais ambientes controlados pelas grandes gravadoras.

8. Conclusão.

Apresentamos aqui, nessa pesquisa que se encerra, as delineações de uma luta inaugurada em fins do século XX e que vem delineando parte dos caminhos da produção e distribuição dos produtos culturais em nossa sociedade. Longe de querer encerrar uma discussão que ainda se encontra em disputa, apresentamos durante o andamento da pesquisa, seus atores principais e suas ações, bem como o cenário e o terreno do confronto. Trata-se de uma polêmica séria, que tem como principais debatedores os agentes relacionados às orientações da esfera da produção, reprodução e distribuição cultural.

De um lado dessa rusga temos as indústrias de produção e distribuição cultural, e do outro, os artistas e o público consumidor. As indústrias têm a seu favor as restrições de uma lei apropriada para proteger tais produtos e mantê-los sob o zelo da mercadoria. Elas fomentaram seu poder sobre a monopolização da distribuição cultural durante todo o século XX, se apresentavam no início da disputa como a única esfera da sociedade capaz de fazer circular os bens culturais, sempre sob a forma de mercadorias comercializáveis. Sua força e influência eram pouco questionadas, tanto pelos consumidores de tais bens – que não tinham opção de ter acesso aos bens culturais de outras formas que não as do consumo – quanto pelos autores, efetivos produtores dos bens culturais, que estariam fadados ao fracasso caso não aceitassem as imposições que lhes eram feitas sob a forma de contratos de uso. Dado o estágio de desenvolvimento das forças produtivas de reprodução e distribuição dos produtos culturais, as indústrias culturais se configuravam com o único mecanismo de circulação cultural em nossa sociedade. Dentro desse contexto e sob essas condições, elas foram capazes de criar uma forma de negócio que abarcava toda a logística dessa distribuição, fazendo com que sua estrutura se tornasse indispensável para a circulação de tais produtos, não havendo outra instância que pudesse desempenhar seu papel.

As leis a seu favor são propriamente as leis autorais. Elas tinham sido inicialmente construídas para garantir os direitos do autor sobre suas próprias criações e também para o beneficiar o público quando findava o breve monopólio de exploração econômica das obras. Estas proteções eram também mantidas como meio de regulação da ainda incipiente indústria cultural do século XVII e XVIII. Entretanto, essas leis autorais foram sendo progressivamente apropriadas e instrumentalizadas durante o período de consolidação de tais indústrias, tomando um cunho cada vez mais restritivo e que visava proteger uma forma de negócio em detrimento de sua função social. Procuramos evidenciar como tais leis foram apropriadas por uma indústria robusta de entretenimento e, conseqüentemente, como foram sendo

transformadas em um instrumento que incorporava uma que privilegia o mercado em detrimento da dimensão social do conhecimento e da criação e que vêm predominando até os dias atuais. Todavia, até o presente estágio de desenvolvimento das tecnologias de produção e reprodução, as leis de direito autoral – mesmo tendo sido apropriadas pela Indústria Cultural – não eram ainda percebidas pelo público consumidor como obstáculo evidente para a difusão cultural, tendo em vista que as tecnologias de produção e reprodução cultural daquela época eram monopolizadas pelas indústrias de entretenimento e as formas de cópia não autorizadas empreendidas pelos consumidores se manifestavam de maneira tão incipiente que não se apresentavam uma ameaça grave ao mercado.

De certa maneira, as leis protegiam exclusivamente as indústrias de outras indústrias – já que eram estas as únicas capazes de criar cópias idênticas e em uma quantidade significativa para se consolidarem como concorrentes no mercado cultural – e eram as leis autorais que formavam a base para uma suposta concorrência leal nos negócios de entretenimento. A cultura não comercial permanecia desregulada, dado seu caráter incipiente e seu pouco alcance.

Como desafiantes dessa disputa temos uma parte do público consumidor dos produtos culturais. Antes encarados pela indústria como atores passivos – tendo como única ação possível o consumo – os consumidores, ávidos para ter acesso a tais produtos, sempre procuraram meios, por mais rudimentares que fossem, de se apropriarem dos mesmos, mas ainda estavam muito dependentes da autoridade logística das indústrias de entretenimento. Só tinham maior acesso àquilo que lhes era restritamente disponibilizado, e não possuíam meios de romper com essa dependência – justamente a distribuição. Se nos interessássemos por alguma banda que, por motivos meramente comerciais, não tinha seus álbuns distribuídos em nossa região, dificilmente teríamos acesso às suas produções, e se tivéssemos, seria-nos dispendioso e caro. Talvez nem chegássemos mesmo a conhecer tal banda ou estilo musical pois, dentro da lógica de mercado do entretenimento, o gosto individual passa longe da equação econômica que determina o acesso ou não aos bens produzidos. Incluídos na equação equilibrada dos direitos autorais em seus primórdios, o público consumidor mal pôde perceber a erosão de seus direitos, pois a proteção jurídica não era a única barreira que os separavam da distribuição gratuita, irrestrita e autônoma de tais bens: existia ainda a restrição técnica.

É aqui que se apresenta o terreno da disputa. A partir da segunda metade do século XX, novas tecnologias de cópia e distribuição de bens culturais – mais descentralizadas, de maior alcance e muito mais baratas – foram criadas, são elas o computador e a Internet. Baseados em uma concepção mais eficiente de digitalização e distribuição de informações,

fomentadas por pesquisadores – que em boa parte estavam interessados em criar uma tecnologia aberta de livre de compartilhamento informações digitalizadas – a Internet e os computadores pessoais conectados se apresentaram, no fim do século, como uma tecnologia de cópia e distribuição apropriável por parte do público, que agora tem em mãos uma forma logística que nenhuma indústria teve no passado.

A Internet aboliu parte das restrições impostas ao consumidor para a aquisição e distribuição dos produtos culturais, como por exemplo, o monopólio técnico das tecnologias de reprodutibilidade técnica. Agora ela é uma tecnologia que conecta várias partes do globo de forma desterritorializada e rápida. A Rede, aliada à capacidade do computador de digitalizar grande parte dos produtos culturais, se tornou o mais eficiente meio de distribuição desses bens culturais, satisfazendo os anseios do público consumidor ao viabilizar uma estrutura ampla, democrática e gratuita de compartilhamento. Como tecnologia altamente apropriável, essa nova forma de distribuição não precisava mais ser fomentada “de cima”, e foram justamente os usuários que se prontificaram a criar e aperfeiçoar as estruturas técnicas dentro das redes para melhor aproveitar essa potencialidade. Quando difundidas, essas potencialidades inauguraram formas de troca baseadas não mais no consumo mercantil, mas sim em relações de disponibilidade e colaboração.

Isso porque tal abertura proporcionada pelas novas tecnologias de compartilhamento pôs em evidência também o fato de que as leis de direito autoral se apresentam como uma forma artificial de estabelecer um tipo de escassez em uma estrutura técnica que é capaz de empreender um tratamento desses produtos simbólicos tornando-os cada vez mais abundantes em nossa sociedade, já que é somente dessa forma que tal produto torna-se passível de monopólio e de exploração financeira. A abolição do monopólio técnico de reprodução e compartilhamento demonstrou o quão tênue é a proteção baseada puramente na legitimidade da normatização de uma lei, ainda mais quando tal legitimidade é colocada em xeque. Essa aposta na proteção jurídica deflagrou novos movimentos políticos, preocupados em alertar sobre a ilegitimidade de uma lei que se apresenta como uma forma de restrição dos bens culturais e de controle das liberdades conquistadas pelos usuários das redes informacionais, e também sobre a possibilidade de criação de novas licenças capazes de dar conta da livre circulação de novos produtos e formas de distribuição, criadas pelos usuários e fomentadas fora do ambiente clássico de produção jurídica.

Contudo, se tais movimentos iniciados nas redes informacionais – políticos ou não – representam uma contradição dentro de uma forma obsoleta de negociar a produção cultural, eles estão longe de se apresentar como a síntese da negação das economias de mercado.

Difícilmente a reestruturação das leis de direito autoral significará o fim da mercantilização da cultura. Isso se, na melhor das hipóteses, houver uma reestruturação social das leis de direito autoral. Resta-nos ainda saber se os futuros desenvolvimentos dessa tecnologia continuarão se pautando em um processo crescente de construção de meios e práticas que estimulem a livre distribuição ou em um processo progressivo de restrição e controle impostos por meios técnicos e jurídicos.

Pois bem, a Internet se popularizou, em meados dos anos de 1990, como uma promessa de inaugurar uma nova fase na acumulação capitalista. Sua estrutura foi facilmente utilizada nos negócios, permitindo a realização de uma descentralização da produção e da financeirização. Contudo, essa nova tecnologia, anunciada como um avanço nas relações mercantis, acabou apresentando-se, num primeiro momento, como contraproducente para a indústria cultural. Agora amplamente difundidas, as práticas de compartilhamento acabaram se transformando em um dos maiores desafios que um tipo de modelo mais tradicional de indústria cultural pôde encontrar. Para se protegerem dessa nova ameaça, tais indústrias recorreram novamente às velhas leis autorais, aperfeiçoando-as conservadoramente para abarcar novos produtos e novos suportes, tornando-as simultaneamente mais rígidas e mais amplas. Tais leis, atualmente, estão sendo utilizadas para proteger o tradicional modelo de negócio de entretenimento das artimanhas da cultura não comercial difusa, além de fomentar as novas formas de acumulação criadas justamente a partir das tecnologias digitais, buscando normatizar toda e qualquer forma de uso privado dos bens culturais, relacionados ou não com as redes informacionais. Em posse dessa nova proteção, a indústria iniciou uma busca por “bodes expiatórios”, baseando a necessidade de proteção em processos judiciais aos usuários da Internet.

Por outro lado, a recente história da relativização massiva do direito autoral indica que o enrijecimento das leis não será suficiente para que as indústrias de entretenimento naveguem novamente em águas calmas. O processo de transformação do suporte de distribuição dos bens culturais deve necessariamente resultar no desenvolvimento de novas formas de negociar tais produtos. Num primeiro momento os artistas, e mais recentemente as empresas responsáveis pela distribuição da cultura comercial – principalmente as grandes gravadoras – compreenderam que devem reavaliar as estratégias de mercantilização da cultura para aproximarem-se desse novo paradigma.

O ponto de partida já foi dado. Primeiramente pelos artistas independentes – especialmente os do mercado musical –, que melhor têm se apropriado da distribuição gratuita de bens culturais com o intuito de explorar as novas formas de relacionamento com o público,

com os direitos autorais e com seus próprios produtos. Em um segundo momento, alguns artistas renomados e já consolidados no mercado cultural vêm utilizando a Rede como uma alternativa aos contratos desvantajosos impostos pelas grandes gravadoras, pautando a valorização de seus produtos em outras áreas que não a do direito autoral – tais como as apresentações ao vivo, a publicidade ou a venda da imagem.

Por fim, foi a vez do mercado fonográfico vislumbrar a Internet, a música digital e as relações de compartilhamento gratuito de arquivos, não somente como uma ameaça às tradicionais formas de negociar seus produtos culturais, mas também como uma alternativa para superar a suposta crise no mercado de discos. A primeira estratégia de inserção das indústrias fonográficas foi explorar formas de negociar músicas digitais na Rede, seja por meio da venda direta de cada produto, por meio da venda de assinaturas mensais. Embora estivessem se inserindo no mercado digital, elas ainda pautaram sua comercialização na valorização direta dos direitos autorais que possuíam. Essa lógica de inserção das obras estava explorando as formas de distribuição da Rede, mas não do compartilhamento gratuito de arquivos.

Contudo, acontecimentos mais recentes na seara da negociação dos produtos culturais e das indústrias fonográficas apontam para outros desdobramentos relacionados à aproximação ainda incipiente das estratégias de inserção das indústrias de entretenimento com o compartilhamento e a disponibilização gratuita de produtos culturais. A partir de novos serviços legais de disponibilização gratuita de músicas, as grandes gravadoras também inauguraram formas distintas de negociação de seus produtos culturais não baseadas diretamente na valorização dos mesmos ou dos direitos autorais, e sim pautando seus lucros em anúncios publicitários ou em parte dos ganhos de seus artistas contratados em áreas tradicionalmente não exploradas – como as apresentações ao vivo ou a negociação de *merchandising*. Mas, como aqui afirmamos, essas estratégias de inserção não pressupõem, pelo menos não nesse momento, uma substituição às estratégias de combate e nem em um desinteresse ao potencial restritivo das leis de direito autoral. Vimos que cada vez mais as leis de direito autoral estão sendo utilizadas como legitimadores das formas de controle do comportamento dos usuários na Rede – tais como as leis discutidas na França ou no Reino Unido durante o ano de 2008 – e que têm facilitado a construção de ambientes controlativos e regulados, cada vez mais hegemônicos na Internet. Estamos sugerindo que a associação das estratégias de combate e de inserção relacionadas ao compartilhamento de arquivos não substituem e nem contradizem uma a outra. Elas estão sendo empregadas para proteger simultaneamente a forma tradicional de negociar os produtos culturais – que marcam ainda

85% da lucratividade das indústrias de entretenimento – e ao mesmo tempo construindo os ambientes de compartilhamento e disponibilização legal de arquivos, controlados e regulados por essas empresas e que baseiam parte dessa nova forma de lucratividade no acesso desses ambientes.

O que essas estratégias combinadas parecem apontar é que, progressivamente, o combate aos meios ilegais de compartilhamento de arquivos, pautado ainda pelas restrições das leis de direito autoral, deve servir de medida legitimadora de ambientes controlativos e regulados – base de uma das novas formas de valorização das empresas de entretenimento – como espaços legais e seguros para aquisição bens culturais digitalizados. Nesse sentido, as leis de direito autoral não serão mais tomadas exclusivamente como medida direta da valorização das indústrias fonográficas, mas continuariam a servir como proteções legais para uma forma de negócio, um tipo de indústria de entretenimento e para a consolidação crescente de um novo tipo de monopólio na produção e distribuição dos produtos culturais.

A partir desse novo desdobramento, em que as empresas poderão de algum jeito lucrar com o compartilhamento gratuito – seja distribuindo diretamente os arquivos ou suportando ambientes que possam ser utilizados pelos usuários para fomentarem eles próprios o compartilhamento – a noção da luta pela liberdade de distribuição dos produtos culturais pode ganhar novo significado. Não se tratará apenas de defender a relativização do direito autoral e o compartilhamento de arquivos, mas sim que esses sejam fomentados por usuários, principalmente em ambientes não-controlativos que potencializem novas formas de relação de troca não comerciais entre eles. Desta forma, a luta pela liberdade de compartilhamento – como a presente nas formas de desobediência civil eletrônica contra as leis de direito autoral – não perdem a validade, mas deve se transformar na luta pela liberdade da própria Internet, contra a formação hegemônica de ambientes controlativos e regulados e desenvolvendo ambientes não controlados, livres e democráticos.

Bibliografia:

ABPD, Associação Brasileira de Produtores de Disco. **Música na Internet**. [S.l.]: ABPD, 2006. Disponível em: <http://www.abpd.org.br/musicaInternet_pesquisa.asp>. Acesso em: 13 jun 2008.

_____, Associação Brasileira de Produtores de Disco. **Mercado Fonográfico Brasileiro: 2007**. [S.l.]: ABPD, 2008. Disponível em: <http://www.abpd.org.br/noticias_internas.asp?noticia=156>. Acesso em: 13 jun 2008.

ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: LIMA, Luiz C. (Org.). **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ALVES, Giovanni. **Trabalho e Mundialização do Capital: a nova degradação do trabalho na era da globalização**. Londrina: Práxis, 1999.

ACKERMAN, David & YIGIT, Kaan. **Digital Life America Release**. Toronto: SOLUTION Research Group, 2006. Disponível em: <<http://www.srgnet.com/pdf/Movie%20File-Sharing%20Booming%20Release%20Jan%2024%2007%20Final.pdf>>. Acesso em: 22 mai. 2008.

_____, & WALTON, Ross. **File-Sharing Continues to Boom and “Familycasting” is Becoming Mainstream**. Toronto: SOLUTION Research Group, 2007. Disponível em: <[http://www.srgnet.com/pdf/FF_Q2_SRG_Release\(June%202007\).pdf](http://www.srgnet.com/pdf/FF_Q2_SRG_Release(June%202007).pdf)>. Acesso em 22 mai. 2008.

ARENDT, Hannah. **Crises da República**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito Autoral**. Rio de Janeiro: Ed. Forense, 1997.

_____. **Direito da Internet e da Sociedade da Informação**. Rio de Janeiro: Ed.Forense, 2001.

BARBROOK, Richard. Manifesto Cibercomunista. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 3 out. 1999, p. 4-6. Caderno Mais.

_____. **The Hi-tech Gift Economy**. First Monday, 1998. Disponível em: <http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_12/barbrook/index.html>. Acesso em: 15 dez. 2007.

BARRETO, Juliano. Partido Sueco quer pirataria on-line legalizada. **Folha Online**. São Paulo, 30 de agosto de 2006. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20513.shtml>>. Acesso em 15 jan. 2008

BBC, British Broadcasting Corporation. Illegal downloaders 'face UK ban'. **BBC News – Business**, Londres, 12 fev. 2008. Disponível em <<http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/7240234.stm>>. Acesso em 15 mai. 2008.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz C. (Org.). **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

_____. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BITTAR, Carlos. A. **Direito do autor**. Rio de Janeiro: Forense, 2000.

BLACKBURN, David. **On-line Piracy and Recorded Music Sales**. Harvard: Harvard University, 2004. Disponível em:
<http://www.katallaxi.se/grejer/blackburn/blackburn_fs.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2008.

BOAS, Gustavo V. Partido Pirata responde a ataques. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 19 set. de 2007. Caderno Folha Informática.

BRASIL. Congresso. Senado. Parecer Nº 657, de 2008. Redação final do Substitutivo do Senado ao Projeto de Lei da Câmara nº 89, de 2003. **Diário do Senado Federal**, Brasília, DF, 17 ago 2008. Disponível em:
<<http://www.senado.gov.br/sf/atividade/Materia/getHTML.asp?t=13674>>. Acesso em: 20 jul 2008.

_____, Lei nº. 9.609 de 19 de fevereiro de 1998. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**. Brasília 19 de fev. 1998.

_____, Lei nº. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**. Brasília 19 de fev. 1998.

BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 2003.

_____ & BRIGGS, Asa. **Uma história social da mídia: De Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

BYRNE, David BYRNE. David Byrne and Thom Yorke on the Real Value of Music. **Wired Magazine**, [S.l.], Issue 16.01, 18 jun. 2007. Disponível em:
<http://www.wired.com/entertainment/music/magazine/16-01/ff_yorke?currentPage=all>. Acesso em: 19 jul 2008.

CAE, Critical Art Ensemble. **Distúrbio Eletrônico**. São Paulo: Conrad, 2001.

_____. **Digital Resistance: Explorations in Tactical Media**. Nova York: Autonomedia, 2001. Disponível em: <<http://www.critical-art.net/books/digital/index.html>>. Acesso em: 30 jun. 2005.

_____. **Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas**. Nova York: Autonomedia, 1998. Disponível em: <<http://www.critical-art.net/books/ecd/index.html>>. Acesso em 30 jun. 2005.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2003A.

_____. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003B.

_____. Internet e sociedade em rede. In MORAES, Denis (org). **Por uma outra Comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro: Record, 2003C.

CC, Creative Commons. **“Some Rights Reserved”: Building a Layer of Reasonable Copyright.** [S.l.]: creativecommons.com, 2006. Disponível em: <<http://wiki.creativecommons.org/History>>. Acesso em 13 jun. 2007.

CERTEAU, Michel De. **A invenção do cotidiano – Artes de fazer.** Petrópolis: Vozes, 1994.

CHESNAIS, François. **A Mundialização do capital.** São Paulo: Xamã, 1996.

COMSCORE. For Radiohead Fans, Does “Free” + “Download” = “Freeload”? **comScore Press Release**, Reston - Vancouver, 05 nov. 2007. Disponível em : <<http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1883>>. Acesso em: 20 jul. 2008

CTS, Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da FGV. **Esclareça suas Dúvidas sobre os Vários Problemas do Projeto de Ciber Crimes Aprovado Pelo Senado.** [S.l.]: A2KBrasil, 2008. Disponível em: <<http://a2kbrasil.org.br/Esclareca-suas-Duvidas-sobre-os>>. Acesso em: 23 jul. 2008.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia. Vol 1.** São Paulo: 34, 1995.

DIAMANTAS, Hernani. **A MetaReciclagem.** [S.l.]: Comunix, 2006. Disponível em: <<http://comunix.org/node/4>>. Acesso em: 03 jun. 2007.

DORIGATTI, Bruno. **Tecnosubversivos: Pelo fim da propriedade intelectual.** [S.l.]: Portal Literal, 2005. Disponível em: <<http://portalliteral.terra.com.br/Literal/calandra.nsf/0/57914382B6C8521E03256FB900537436?OpenDocument&pub=T&proj=Literal&sec=Especial>>. Acesso em: 25 jun. 2007.

DOUGLAS, Gui. Copyright and Peer-To-Peer Music File Sharing: The Napster Case and the Argument Against Legislative Reform. **Murdoch University Electronic Journal of Law**, Murdoch, Austrália, Volume 11, Number 1, Março de 2004. Disponível em: <<http://www.murdoch.edu.au/elaw/issues/v11n1/douglas111nf.html>>. Acesso em: 10 jul. 2004.

DOWNING, John D. H. **Mídia Radical: Rebeldia nas comunicações e movimentos sociais.** São Paulo: Senac, 2002.

EFF, Electronic Frontier Foundation. **RIAA vs. The People: Four Years Later.** [S.l.]: EFF report, 2007. Disponível em: <http://w2.eff.org/IP/P2P/riaa_at_four.pdf>. Acesso em: 30 mai. 2008.

EMR, Entertainment Media Research. **2008 Digital Entertainment Survey.** [S.l.]: Entertainment Media Research, 2008. Disponível em: <http://www.entertainmentmediaresearch.com/reports/DigitalEntertainmentSurvey2008_FullReport.pdf>. Acesso em: 12 jul 2008.

FELITTI, Guilherme. 9,4 mi de brasileiros baixam conteúdo pela internet, diz Ibope. **IDG Now! Online**, [S.l.], 25 mai 2008. Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/internet/2008/05/05/p2p-9-4-mi-de-brasileiros-baixam-conteudo-pela-internet-diz-ibope/>>. Acesso em: 10 jun. 2008.

_____. Combate à pirataria digital no Brasil muda foco para fóruns e redes P2P. **IDG Now! Online**, [S.l.], 24 set. 2007. Disponível em:

<<http://idgnow.uol.com.br/internet/2007/09/24/idgnoticia.2007-09-24.6433912929/>>. Acesso em: 10 jun. 2008.

FOUCAULT, Michel. **O que é o autor?** Lisboa: Passagens, 1992.

_____. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 2004.

HARDT, Michael & NEGRI, Antonio. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Loyola, 2002.

IFPI, International Federation of the Phonographic Industry. **Digital Music Report 2006**. [S.l.]: IFPI, 2008. Disponível em <<http://www.ifpi.org/content/library/digital-music-report-2006.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2008.

_____. **Digital Music Report 2008**. [S.l.]: IFPI, 2006. Disponível em <<http://www.ifpi.org/content/library/DMR2008.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2008.

_____. **Music Market Sales Data 2006**. [S.l.]: IFPI, 2007. Disponível em <<http://www.ifpi.org/content/library/music%20market%20sales%20data%202006.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2008.

_____. **Recorded music Sales 2007**. [S.l.]: IFPI, 2008B. Disponível em <<http://www.ifpi.org/content/library/Recorded-music-sales-2007.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2008

INTERVOZES. **Por democracia e liberdade na rede mundial de computadores**. [S.l.]: Coletivo Intervozes, 2008. Disponível em: <http://www.intervozes.org.br/sala-de-imprensa/agenda/posicionamentointervozes_plazeredo.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2008.

LEMO, Ronaldo. **Direito, tecnologia e cultura**. Rio de Janeiro: FGV, 2005.

LESSIG, Lawrence. **Code and Other Laws of Cyberspace: How Will the Architecture of Cyberspace Change the Constitution?** New York: Basic Books, 1999. Disponível em: <<http://www.code-is-law.org>>. Acesso em: 23 out. 2007

_____. **Free Culture**. Nova York: Penguin press, 2004. Disponível em: <<http://www.freeculture.cc/freeculture.pdf>>. Acesso em: 12 abr. 2007.

_____. **Code: Version 2.0**. Nova York: Basic Books, 2006. Disponível em: <<http://codev2.cc/>>. Acesso em: 18 nov. 2007.

LOJKINE, Jean. **A Revolução Informacional**. São Paulo: Cortez, 2003.

LOCKE, John. **Segundo tratado sobre o governo civil e outros escritos – A Propriedade**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MANJOO, Farhad. Is the war on file sharing over? **Salon.com**, [S.l.], 15 jan 2004. Disponível em: <http://archive.salon.com/tech/feature/2004/01/15/filesharing_tide_turned/print.html>. Acesso em: 04 jun. 2008.

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita: história do livro, da imprensa e da biblioteca**. São Paulo: Ática, 2001.

McGUIRE, David. **Kids Pirate Music Freely**. Washington: *WashingtonPost.com*, 18 mai. 2004. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A37231-2004May18.html>>. Acesso em 03 jun 2008.

MERCADANTE, Aloizio. **Entenda o projeto de lei dos crimes cometidos por meio de computadores**. Brasília: Agência Senado, 2008. Disponível em: <<http://www.senado.gov.br/agencia/verNoticia.aspx?codNoticia=76844&codAplicativo=2>>. Acesso em: 20 jul. 2008.

MING, Wu. Declaração de intentos In. MING, Wu. **Textos em português**. [S.l.]: eBooks Brasil, 2003. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/wuming.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2006.

_____. **Entrevista sobre o copyright na newsletter da Associação Italiana das Bibliotecas**. [S.l.]: Wu Ming, 2000. Disponível em: <http://www.wumingfoundation.com/italiano/aib_portugues.html>. Acesso em: 09 nov. 2007.

MING 1, Wu. **Copyright e Maremoto**. São Paulo: Conrad, 2002. Disponível em: <www.wumingfoundation.com/italiano/maremoto.pdf>. Acesso em: 23 fev. 2005.

MORAIS, Rodrigo O. **www.sabotagem: pirataria ou resistência**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28, **Anais**. São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM. Disponível em: <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/17824/1/R1494-1.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2008

MPAA, Motion Picture Association of America. **Swedish Authorities Sink Pirate Bay**. Los Angeles: MPAA, 2006. Disponível em: <http://www.mpaa.org/press_releases/2006_05_31.pdf>. Acesso em: 15 out. 2007.

NIMUS, Anna. **Copyright, Copyleft and the Creative Anti-Commons**. Berlim: SubSol, 2006. Disponível em: <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/nimustext.html>. Acesso em: 12 out. 2007.

OLSWANG. **The 2007 Digital Music Survey**. Londres: Olswang, 2007. Disponível em: <http://www.olswang.com/dms07/digital_music_survey2007.pdf>. Acesso em: 10 de jul. 2008.

ORTELLADO, Pablo. **Por que somos contra a propriedade intelectual**. São Paulo: CMI, 2002. Disponível em: <<http://www.midiaindependente.org/en/blue/2002/06/29908.shtml>>. Acesso em: 25 mai. 2005.

P2PCONSORTIUM. **Larger parties bend to support filesharing under political pressure**. [S.l.]: P2P Consortium, 2006. Disponível em: <<http://www.p2pconsortium.com/index.php?s=025f3966545ed26e76d1b88f2190163c&showtopic=9496&st=20&p=79405&entry79405>>. Acesso em: 02 fev. 2008.

PAGE, Will & GARLAND, Eric. In Rainbows, On Torrents. **Economic Insight** No. 10, 29 jul 2008. Disponível em: <<http://www.mcps-prs-alliance.co.uk/monline/research/Documents/Economic%20Insight%2010.pdf>>. Acesso em 03 set. 2008.

PATTERSON, Lyman R. **Copyright in historical perspective**. Nashville: Vanderbilt University Press, 1968.

PIRATPARTIET. **Pirate Party Declaration of Principles 3.1**. Estocombo: PiratPartiet, 2007. Disponível em: <<http://docs.piratpartiet.se/Principles%203.1.pdf>>. Acesso em: 02 fev. 2008.

RAINE, Lee & MADDEN, Mary. **The impact of recording industry suits against music file swappers**. [S.l.]: Pew Internet Project and comScore Media, 2004. Disponível em: <http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_File_Swapping_Memo_0104.pdf>. Acesso em: 02 mai. 2008.

_____. **The Music and video downloading moves beyond P2P**. [S.l.]: Pew Internet Project and comScore Media, 2005. Disponível em: <http://www.pewinternet.org/pdfs/pip_filesharing_march05.pdf>. Acesso em: 02 mai. 2008.

RIAA, Recording Industry Association of America. **RIAA Launches New Initiatives Targeting Campus Music Theft**. [S.l.]: RIAA News Room, 28 fev. 2007. Disponível em: <http://www.riaa.com/newsitem.php?news_month_filter=2&news_year_filter=2007&resultpage=&id=0BB7A35D-544B-2DD2-F374-4F680D6BAE9B>. Acesso em: 01 jun 2008.

_____. **Continues College Deterrence Campaign Into 2008**. [S.l.]: RIAA News Room, 10 jan. 2008. Disponível em: <<http://riaa.com/newsitem.php?id=36720A8F-FF55-2886-C2A2-EAB629C662BD>>. Acesso em: 01 jun 2008.

ROSE, Mark. **The author as proprietor: Donaldson v. Becket and the genealogy of modern authorship**. [S.l.]: Representations, vol.0, Issue 23 Summer, pg. 51-85, 1988.

SABOTAGEM. **O Movimento somos nós**. [S.l.]: Coletivo Sabotagem, 2004A. Disponível em: <<http://sabotagem.revolt.org/node/207>>. Acesso em: 04 jan. 2008.

_____. **Conhecimento não se compra! Se toma!** [S.l.]: Coletivo Sabotagem, 2004B. Disponível em: <<http://sabotagem.revolt.org/node/201>>. Acesso em: 04 jan. 2008.

SCHWARTZ, John. Recording. Industry Is Accusing 532 People of Music Piracy. **New York Times Online**, Nova York, 21 jan. 2004. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2004/01/21/business/21WIRE-MUSIC.html?ex=1390107600&en=706dffd15587ee53&ei=5007&partner=USERLAND>>. Acesso em: 30 mai 2008.

SILVEIRA, Newton. **A propriedade intelectual e as novas leis autorais: propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares**. São Paulo: Saraiva, 1998.

SIMON, Imre. **A propriedade intelectual na era da Internet**. [S.l.]: DataGramaZero, v.1, n.3, jun. 2000. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/jun00/Art_03.htm>. Acesso em: 05 dez. 2006.

SOUZA, Ana P. Estante Clandestina. **Carta Capital**. [S.l.]: Ano XI - Número 326, 2005. Disponível em: <<http://cms.cartacapital.com.br/carta/2005/01/1913>>. Acesso em: 23/01/08.

STALLMAN, Richard. Copyright and Globalization in the Age of Computer Networks In: GHOSH, Rishab Aiyer (Org.). **CODE: Collaborative Ownership and Digital Economy**. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/copyright-and-globalization.html>>. Acesso em: 15 Jan. 2007

_____. **O que é o Copyleft**. Boston: FSF, 1996. Disponível em: <<http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.pt.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

_____. **Porque o Software Deveria Ser Livre**. Boston: FSF, 1998A. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/shouldbefree.pt.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

_____. **The Gnu Project**. Boston: FSF, 1998B. Disponível em: <<http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

_____. **Copyright e Globalização na Era das Redes de Computadores**. Boston: FSF, 2001. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/copyright-and-globalization.pt.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

_____. **Manifesto GNU**. Boston: FSF, 1993. Disponível em: <<http://www.gnu.org/gnu/manifesto.pt.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

UE, Tribunal de Justiça das Comunidades Europeias. O Tribunal de Justiça Pronuncia-se Sobre a Protecção de Propriedade Intelectual na Sociedade de Informação. **COMUNICADO DE IMPRENSA**, Luxemburgo, n.º 5/08, 29 jan. de 2008. Disponível em: <<http://curia.europa.eu/pt/actu/communiques/cp08/aff/cp080005pt.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2008.

VAIDHYANATHAN, Siva. **Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How It Threatens Creativity**. Nova York: NYU Press, 2001.

WIKIPEDIA contributors. **Pirate Party**. [S.l.]: Wikipedia, The Free Encyclopedia. 2008. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Pirate_Party&oldid=191897757>. Acesso em: 25 fev. 2008.

ZMOGINSKI, Felipe. Suécia coloca The Pirate Bay sob risco. [S.l.] **Plantão Info – Info Online**, 31 jan. 2008. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/aberto/infonews/012008/31012008-8.shl>>. Acesso em: 11 fev. 2008.

SIMON, Imre. **A propriedade intelectual na era da Internet**. [S.l.]: DataGramaZero, v.1, n.3, jun. 2000. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/jun00/Art_03.htm>. Acesso em: 05 dez. 2006.

SOUZA, Ana P. Estante Clandestina. **Carta Capital**. [S.l.]: Ano XI - Número 326, 2005. Disponível em: <<http://cms.cartacapital.com.br/carta/2005/01/1913>>. Acesso em: 23/01/08.

STALLMAN, Richard. Copyright and Globalization in the Age of Computer Networks In: GHOSH, Rishab Aiyer (Org.). **CODE: Collaborative Ownership and Digital Economy**. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/copyright-and-globalization.html>>. Acesso em: 15 Jan. 2007

_____. **O que é o Copyleft**. Boston: FSF, 1996. Disponível em: <<http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.pt.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

_____. **Porque o Software Deveria Ser Livre**. Boston: FSF, 1998A. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/shouldbefree.pt.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

_____. **The Gnu Project**. Boston: FSF, 1998B. Disponível em:
<<http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

_____. **Copyright e Globalização na Era das Redes de Computadores**. Boston: FSF, 2001. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/copyright-and-globalization.pt.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

_____. **Manifesto GNU**. Boston: FSF, 1993. Disponível em:
<<http://www.gnu.org/gnu/manifesto.pt.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

UE, Tribunal de Justiça das Comunidades Europeias. O Tribunal de Justiça Pronuncia-se Sobre a Protecção de Propriedade Intelectual na Sociedade de Informação. **COMUNICADO DE IMPRENSA**, Luxemburgo, n.º 5/08, 29 jan. de 2008. Disponível em:
<<http://curia.europa.eu/pt/actu/communiques/cp08/aff/cp080005pt.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2008.

VAIDHYANATHAN, Siva. **Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How It Threatens Creativity**. Nova York: NYU Press, 2001.

WIKIPEDIA contributors. **Pirate Party**. [S.l.]: Wikipedia, The Free Encyclopedia. 2008. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Pirate_Party&oldid=191897757>. Acesso em: 25 fev. 2008.

ZMOGINSKI, Felipe. Suécia coloca The Pirate Bay sob risco. [S.l.] **Plantão Info – Info Online**, 31 jan. 2008. Disponível em:
<<http://info.abril.com.br/aberto/infonews/012008/31012008-8.shl>>. Acesso em: 11 fev. 2008.