**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ**
**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS**
**DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA E HISTÓRIA**
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA**

**Aracele Lima Torres**

# *Copy me* e *Remix me*: o movimento de contestação do *copyright* no contexto da cibercultura

Monografia apresentada à Banca Examinadora da Universidade Federal do Piauí, como exigência para obtenção do título de graduada em história.

**Orientadora: Profª Msc. Maria do Socorro Rangel**

**Teresina – Piauí**
**2009**

**Aracele Lima Torres**

***Copy me* e *Remix me*: o movimento de contestação do *copyright* no contexto da cibercultura**

Monografia apresentada à Banca Examinadora da Universidade Federal do Piauí, como exigência para obtenção do título de graduada em história.

**Banca Examinadora:**

_____

Profª Msc. Maria do Socorro Rangel (orientadora)
Universidade Federal do Piauí

_____

Profº Dr. Denilson Botelho de Deus
Universidade Federal do Piauí

_____

Profª Drª. Shara Jane Holanda Costa Adad
Universidade Federal do Piauí

**Teresina, 21 de Dezembro de 2009**

À todos os *hackers,* que fizeram e fazem da rede espaço de liberdade e ferramenta de luta por um acesso irrestrito ao conhecimento.

## Agradecimentos

A minha família pelo apoio e amor, em especial a minha mãe, Maria da Cruz, pelo(s) exemplo(s) de força.

A minha orientadora, Socorro Rangel, pelo apoio e afeto, por acreditar nas possibilidades deste trabalho, na minha capacidade e por compreender os meus limites.

A Filipe Saraiva, por ter me apresentado o *software* livre como mais uma forma possível de resistência à selvageria do capitalismo que nos engole diariamente. E também pelas horas de apoio, carinho, dedicação; pelos sonhos divididos; pela vida partilhada.

Aos meus amigos queridos, meus corações fora do peito: Tainah Negreiros, Phelipe Cunha, Paulo Roberto, Natali Veras, Elton Larry, Maurício Feitosa, Elisângela Amaral, Bianca Oliveira, Mara Katyara, Eline Tavares, Elaine Naira, Allyson Jullyan, Emanuel Alcântara, André Igor, Natasha Karenina, Chicão Junior, André Café e muitos mais que o meu amor pode abarcar; agradeço pelo afeto, pelo apoio, pela vida partilhada.

A todos os professores que me ajudaram durante esses anos que passei na universidade, em especial, a Paulo Ângelo, João Kennedy e Socorro Rangel, figuras que gostei desde sempre e que contribuíram de forma decisiva para a escolha do tipo de historiadora que quero ser.

A toda comunidade do *software* livre que me fez e me faz acreditar na liberdade e na justiça social.

*Caminhos não há, mas os pés na grama os inventarão.*

Ferreira Gullar

## Resumo

Este trabalho procura historicizar o movimento social contemporâneo de contestação do *copyright* no contexto da cibercultura, identificando seus personagens, seus discursos e práticas. Este movimento, constituído a partir da relação com as novas tecnologias digitais surgidas nas últimas décadas do século XX, defende a liberdade de acesso e compartilhamento de bens culturais e informações no ciberespaço.

**Palavras-chave**: História, Movimentos Sociais, Cibercultura, Copyright, Compartilhamento.

## Abstract

This work search to historicize the contestation contemporary social movement copyright in the context of cyberculture, indentifying its characters, speeches and practices. This moviment, constructed from the relationship with the new digital technologies that have arisen in the last decades of the twentieth century, defends the freedom of access e sharing of cultural and information on the Internet.

**Keywords**: History, Social Movements ,Cyberculture, Copyright, Sharing.

## Lista de Figuras

Figura 1 - Guia de Utilização do *Community Memory* 1.....21
Figura 2 - Guia de Utilização do *Community Memory* 2.....21
Figura 3 - Guia de Utilização do *Community Memory* 3.....22
Figura 4 - Guia de Utilização do *Community Memory* 4.....22
Figura 5 - *Computer Lib*.....30
Figura 6 - Educação com a hipermídia.....31
Figura 7 - Símbolo do *Copyright*.....48
Figura 8 - Símbolo do *Copyleft*.....48
Figura 9 - *Home taping is killing music*.....50
Figura 10 - Logo do *The Pirate Bay*.....50
Figura 11 - *Home Taping is Killing Business*.....73
Figura 12 - *Home Cooking is Killing the Restaurant Industry*.....73
Figura 13 - *Pirates of the Internet*.....90
Figura 14 - Rickard Falkvinge do *Piratpartiet*.....90
Figura 15 - Fredrik Neij do *Pirate Bay*.....91
Figura 16 - *This is what a criminal looks like*.....101
Figura 17 - Peter Sunde.....104
Figura 18 - Gráfico da McAfee.....106

# SUMÁRIO

**Introdução.....10**

**CAPÍTULO I: Um novo espaço comunicacional. Uma nova cultura.....15**

1.1 Computador: de máquina de calcular à máquina de libertar.....15
1.1.2 O nascimento do computador.....16
1.2. O nascimento da Internet.....24
1.3. A *World Wide Web*: um salto tecnológico.....28
1.4. Ciberespaço: um novo espaço de comunicação.....32
1.5. Cibercultura: a cultura da liberdade, do remix e da produção coletiva.....36
1.6. Apresentando os personagens.....42

**CAPÍTULO II: A luta pela liberdade de acesso e partilha do conhecimento e da cultura.....52**

2.1. Movimento *Software* Livre, a informática como questão de liberdade.....52
2.2. *The Pirate Bay*, uma desobediência civil organizada.....71
2.2.1. Da criação à invasão.....71
2.2.2 – Do julgamento à condenação.....92

**Considerações Finais.....109**

**Referências.....110**

**Fontes.....111**

## Introdução

Meu interesse por esse tema surgiu em meados de 2007, quando fui apresentada ao universo do *software* livre. Nessa época comecei a me interessar pelas questões relacionadas a cultura livre e ao conhecimento colaborativo. Me tornei, então, além de usuária, uma militante engajada na defesa desse modelo de produção e de partilha do conhecimento. Me intrigava o funcionamento cooperativo das comunidades, a ideia do *copyletf,* o debate em torno da necessidade de mudanças nas leis de propriedade intelectual, enfim, todo o sistema de pensamento deste movimento novo e suas novas práticas políticas.

A curiosidade e a inquietação por saber como tudo isso se constituiu ao longo do tempo, o que dava sustentação a essas ideias, me impeliram então a pesquisar sobre o tema, decisão difícil porque aquela altura eu já estava cursando monografia três e a um período de me formar. Difícil, mas acertada. Eu não poderia ignorar aquelas questões que remetiam diretamente a mim, a maneira como me localizo neste mundo.

Dessa forma foi que cheguei a ideia de produzir um trabalho que procurasse historicizar o movimento contemporâneo de contestação do *copyright,* buscando elucidar como se deu a sua constituição e quais são os seus personagens e discursos. A intenção é refletir sobre as mudanças ocorridas na produção e consumo do conhecimento desde o final do século XX, em função da revolução tecnológica de base informacional. Pensar sobre como esta revolução acabou (re)acendendo o debate a respeito da produção e distribuição das informações. Em como o conhecimento se tornou, mais uma vez, uma pauta política importante tanto dentro da academia como fora dela.

A leitura é que este debate foi e está sendo permeado por novas formas de experienciar a política, a cultura e o conhecimento, constituídas sobretudo a partir das experiências do movimento contracultural, que, nos últimos anos do século passado, se apropriou das tecnologias digitais visando democratizar o acesso a informação.

Neste meu percurso, pelo menos três pessoas me ajudaram a pensar na

pertinência deste debate para a contemporaneidade. Fora da academia, Gilberto Gil, que figura para mim como um dos pensadores mais instigantes dessas novas relações com a cultura e com o conhecimento surgidas com o uso das tecnologias digitais. Gil, desde o final da década de 60 tem incorporado ao seu repertório canções que buscam falar dessas novas formas de produção e consumo da arte; que buscam pensar não só o artista, mas o próprio homem na sua relação com o mundo virtual. Em 69, exilado em Londres, Gil produziu um disco que marcava a sua entrada neste debate com as músicas Futurível (*Pode ser que o novo movimento lhe pareça estranho // Seus olhos talvez sejam de cobre, seus braços de estanho // Não se preocupe, meu sistema manterá // A consciência do ser // Você pensará // Seu corpo será mais brilhante // A mente, mais inteligente // Tudo em superdimensão*) e Cérebro eletrônico (*O cérebro eletrônico faz tudo // Faz quase tudo // Faz quase tudo // Mas ele é mudo*).

Desde então, Gil procurou discutir as implicações da cultura digital e não só como músico. Quando ocupou o cargo de ministro da cultura por pouco mais de 5 anos, Gil manteve uma postura de defesa da liberdade de acesso e cópia dos bens culturais via internet. Seu último disco, Banda Larga Cordel, defendia a popularização da internet banda larga no país: *Ou se alarga essa banda e a banda anda Mais ligeiro pras bandas do sertão //Ou então não, não adianta nada // Banda vai, banda fica abandonada Deixada para outra encarnação//,* diz ele em um trecho da música. *Quem não vem no cordel da banda larga Vai viver sem saber que mundo é o seu,* afirma também, explicitando a nova condição cibercultural em que estamos vivendo ao tempo em que denuncia a permanência de desigualdades de acesso.

Em entrevista dada ao Portal Terra em março deste ano, Gilberto Gil defendeu a pirataria como uma postura de desobediência civil e classificou a indústria do entretenimento como acomodada: *Nós precisamos ter bases experimentais para essa elasticidade, para essa visão nova, para essa nova formação de compartilhamentos*[1], afirmava. *A pirataria tem direito a desafiá-los. Pirataria é desobediência civil. Tem que ser vista assim, também. Não tem que ser vista só como criminalidade. Tem que ser vista como desobediência civil! Assim como os protestos das esquerdas, dos sindicatos...* Gil, no entanto, não entra neste

1 Disponível em: http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI3605448-EI6581,00-Gilberto+Gil+Pirataria+e+desobediencia+civil.html Acesso: 16/12/09.

trabalho de forma pontual, apenas como mais um dos personagens apresentados aqui como defensores do compartilhamento, mas como uma figura que me motiva na militância e no trabalho acadêmico e  já que esta pesquisa não se encerrará neste trabalho, quem sabe no futuro Gil não possa ser também inspiração para um tema, um problema, uma questão?

Já no âmbito da academia foram dois importantes estudiosos que me ajudaram a refletir sobre o tema, Michel de Certeau e Pierre Lévy. Eles são para mim referências no estudo das questões relacionadas as mudanças sociais e, consequentemente, a inteligencia histórica  ocorridas na ultimas décadas do “Breve séc. XX”.

Na década de 70, o historiador Michel de Certeau foi convidado pelo governo francês para fazer um projeto com o fito de compreender as mudanças culturais e políticas decorrentes do movimento maio de 68. Desta pesquisa nasceram dois livros: *A cultura no plural*, publicado em francês em 1974; e *A invenção do cotidiano*, dividido em: volume 1, artes de fazer e volume 2, cozinhar, morar; e publicado em francês em 1980. O trabalho de Certeau procurava identificar as *maneiras de fazer*, os processos que envolvem o consumo/produção da cultura e do conhecimento.

A pesquisa empreendida tinha como objetivo, como ele próprio afirmou, *voltar a esta “coisa” que aconteceu e compreender aquilo que o imprevisível nos ensinou a respeito de nós mesmos, ou seja, aquilo que, então, nos tornamos* (CERTEAU apud GIARD, 1994:12). Certeau construiu uma teoria das práticas cotidianas, onde evidencia que os consumidores, supostamente entregues à passividade, na verdade se apropriam ou se reapropriam dos produtos culturais dispostos por uma ordem dominante e fabricam a partir destes o seu próprio produto, fazendo bricolagens, seguindo seus interesses próprios e suas regras. Sua presença neste trabalho extrapola o espaço das citações para funcionar como um recurso para pensar uma época e a construção de uma epistemologia onde o lugar dos sujeitos do conhecimento não só se pretende plural, mas igualmente inventivo e indeterminado.

Já o filósofo Pierre Lévy, também herdeiro de maio de 68, foi um dos pioneiros no movimento de constituição de um campo de estudos sobre o tema da cibercultura. De suas pesquisas nasceram obras importantíssimas para entendimento da formação e desenvolvimento da cibercultura, assim como também

para a compreensão das implicações do ciberespaço nos vários âmbitos da vida humana, como arte, educação e política. Destacam-se entre elas, *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática,* livro publicado em francês em 1990; *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*, publicado em francês em 1994; *Cibercultura,* publicado em francês em 1997; e *O que é o virtual?*, publicado em francês em 1995. Lévy, assinala em suas pesquisas a importância do movimento contracultural na constituição do movimento social contemporâneo que concebe as tecnologias digitais como tecnologias da inteligência e da liberdade. A sua importância neste trabalho está na criação deste campo de saber sobre a cibercultura e no fato de que ele, assim como Certeau, conseguiu enxergar ainda no final do século passado, uma mudança na concepção e produção do conhecimento, e tornou esta mudança objeto de estudo.

Hoje, passados 30 anos das pesquisas de Certeau e 20 anos dos primeiros escritos do Pierre Lévy, o debate sobre as questões que rodeiam a produção e o consumo do conhecimento só aumenta, e suas obras parecem conseguir alcançar ainda mais essas questões. Aumenta, como já disse, porque o conhecimento se tornou (ou retornou como?) uma pauta política importante. A revolução digital provocou reflexões sobre as questões relacionadas à sua produção, distribuição e consumo. Não que o debate a respeito da comercialização do conhecimento nunca tenha sido feito ou que antes as pessoas não se preocupassem com essas questões. Não podemos pensar que nossa época é a primeira a discutir este tema: *A mercantilização da informação é tão velha quanto o capitalismo*, explica Peter Burke (2003). Mas porque graças a ela estamos vivendo agora numa “sociedade em rede”, onde a base fundamental é a informação e sob uma nova fase do capitalismo, caracterizada por Manuel Castells (2007) como “capitalismo informacional”.

Este trabalho, ao procurar historicizar o movimento contemporâneo de contestação do *copyright,* identificando seus personagens, suas práticas e seus discursos, tenta se inserir no debate há muito feito por filósofos, sociólogos, antropólogos e comunicólogos: Como as mídias digitais estão transformando profundamente a relação do homem com o conhecimento e como os homens também as transformam ao longo do tempo. Dito de outra forma, quais são as implicações da cibercultura na produção e consumo do conhecimento.

Enquanto historiadora o meu trabalho é o de procurar definir as peculiaridades deste novo, e já velho, debate sobre o conhecimento na contemporaneidade. Cabe a mim, identificar o que é continuidade e o que é ruptura com os debates já feitos e tentar compreender como nos tornamos copiadores e remixadores, como nos tornamos *ciberculturais*. O meu desejo é de que este tema torne-se interessante e familiar para os historiadores assim como se tornou para os filósofos, sociólogos, antropólogos e comunicólogos. Afinal, o advento da cibercultura interferiu também na produção historiográfica e no lugar do historiador. Ele provocou mudanças nos seus objetos de estudo e nos seus procedimentos. Este trabalho é um exemplo claro disto. Os procedimentos utilizados aqui encontram-se relacionados com essas novas formas de fabricação do conhecimento. Para falar da cultura digital não pude e, mais importante, não quis escapar do uso de fontes digitais nem das novas práticas que as constitui. Este trabalho foi todo construído tendo como fontes as noticias, textos, imagens e documentários encontrados nas páginas da internet. Além disso, boa parte da documentação encontrada estava em inglês e em sueco, e se não fossem os recursos disponíveis na rede para me auxiliar na tradução, a fabricação deste trabalho teria sido muito mais difícil e demorada.

Me encontro presa a este debate enquanto espectadora e enquanto historiadora. O meu lugar de historiadora do presente não é confortável. Lidar com uma memória ainda quente, fervilhando, não é tão seguro para mim como seria lidar com acontecimentos dos quais já se sabe o desfecho. Refletir sobre acontecimentos ainda tão presentes, ainda em desenvolvimento, é cheio de incertezas e reticências. É auto-reflexão, mas é também um exercício de olhar pra si mesmo e para o movimento de constituição desse tempo e dessa experiência social que ainda não se encerrou e notá-lo cheio de possibilidades ainda realizáveis.

Este movimento do qual procuro falar aqui, é um movimento social do qual eu também faço parte e que por isso me toca tão profundamente a ponto de me inquietar e me conduzir à construção desta pesquisa. Acredito que falar daquilo que lhe toca mais intimamente seja importantíssimo para o historiador, por esse motivo decidi pesquisar sobre movimentos sociais na cibercultura, por se tratar de um tema relacionado diretamente com as minhas escolhas políticas.

## Capítulo I: Um novo espaço comunicacional. Uma nova cultura

> *Uma coisa é certa: vivemos hoje em uma dessas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um destes raros momentos em que, a partir de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado.*
>
> Pierre Lévy[2]

### 1. Computador: de máquina de calcular à máquina de libertar

O século XX foi palco do surgimento de várias tecnologias da informação e da comunicação. O homem deste século produziu mídias digitais e, a partir delas, novas linguagens, novas práticas culturais, novas formas de produzir e de distribuir o conhecimento. Estas novas tecnologias potencializaram nossas formas de comunicar, de fazer cálculos, de automatizar tarefas, de armazenar dados, de produzir cultura e distribuí-la.

O homem deste século conseguiu construir um *fino enredamento dos humanos de todos os horizontes em um único e imenso tecido aberto e interativo* (LÉVY,1999:14), descobriu novas formas de vivenciar o tempo e o espaço. Isso tudo foi possível, sobretudo, pela invenção de três tecnologias da comunicação: o computador moderno, a Internet e a *Web*. A invenção destas três ferramentas, além de enredar os homens, de uma forma inédita, em torno de um espaço comunicacional novo, nos tornou novamente nômades, num espaço que não tem por referência o território geográfico.

Nos parágrafos que se seguem discutirei sobre o desenvolvimento dessas três ferramentas, sobre como elas transformam profundamente a relação do homem com o conhecimento e como os homens também as transformam ao longo do tempo, a partir dos diferentes usos que fazem delas. Explicarei como esse desenvolvimento, impulsionado pelo desejo da juventude contracultural de novas

---

2 In: As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

experiências comunicacionais, diferentes daquelas propostas pelas mídias clássicas, acaba por criar um novo espaço comunicacional e uma nova forma de cultura (Idem:11).

## 1.1 O nascimento do computador

A invenção dos primeiros computadores modernos[3] se deu no auge da Segunda Guerra mundial, mais precisamente durante a década de 40. Eles nascem como parte de projetos militares e sua função original foi a de subsidiar estes projetos através da realização mais rápida de cálculos científicos. As experiências iniciais de produção destas ferramentas que se tem registro são: o *Colossus*, produzido pela Inglaterra em 1943 para decifrar códigos inimigos; o Z-3 alemão, de 1941, que foi criado com o intuito de auxiliar os cálculos das aeronaves; e o ENIAC, computador produzido pelos norte-americanos em 1946 na Universidade da Pensilvânia, com o patrocínio do seu exército. Este foi o primeiro computador para uso geral, ele foi considerado mil vezes mais rápido do que qualquer máquina produzida anteriormente. Pesava 30 toneladas e era construído sobre uma estrutura metálica de 2,75 m de altura, (CASTELLS, 2007:78), não se parecia nada com os computadores que usamos hoje, os primeiros computadores chegavam a ocupar andares inteiros de um prédio e não possuíam telas, mouses ou teclados.

Como podemos ver, então, a origem da informática está ligada a esses projetos militares e seu uso inicial foi restrito a eles. Os primeiros computadores desenvolvidos era grandes máquinas de calcular operadas por cientistas, dentro de salas isoladas e refrigeradas. A informática no seu início servia apenas para realização de cálculos científicos, cálculos estatísticos de Estados e grandes empresas etc. (LÉVY, 1999:31), mas não permaneceria assim por muito tempo.

Alguns anos depois, já na década de 60, o uso civil do computador moderno

---

3 A Ciência da Computação define computador como qualquer máquina capaz de realizar o processamento automático de informações. Ela também cria a distinção entre os computadores modernos, aqueles que podem ser programados, ou seja, que podem receber instruções, armazená-las e executá-las; e os outros tipos de computadores, como é o caso da calculadora e do ábaco, máquinas não programáveis. Mais informações em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Computador

já começava a se expandir, em 1960 contabilizava-se cerca de 5 mil computadores nos EUA e no final da década cerca de 100 mil espalhados pelo mundo[4]. No entanto, foi durante a década seguinte que aconteceu a verdadeira disseminação dessas máquinas, isso porque foi na década de 70 que os primeiros microprocessadores foram desenvolvidos e comercializados.

O surgimento dos microprocessadores possibilitou o surgimento da microinformática que significou a produção de máquinas muito menores e muito mais potentes do que as produzidas anteriormente. Esse avanço técnico produziu uma série de implicações econômicas e sociais. Do ponto de vista econômico, houve mudanças nos processos de automação industrial, desenvolvimento da robótica e do controle digital das máquinas, e a automação de serviços bancários (idem).

As implicações sociais também foram significativas. O desenvolvimento da tecnologia dos microprocessadores foi crucial para o desenvolvimento dos primeiros computadores pessoais, no entanto, não foi só o avanço da técnica que determinou o surgimento dessas máquinas. Seu surgimento está relacionado também com uma postura libertária dos usuários, que viram no nascer desta nova tecnologia a possibilidade de alargamento do acesso à informação.

Pierre Lévy, filósofo da informação, foi um dos primeiros, senão o primeiro, a teorizar a nova forma de cultura nascida pelo uso das tecnologias digitais e a concebê-la como campo de estudos. Desde a década de 80 vem desenvolvendo trabalhos e construindo um campo de conhecimento sobre as tecnologias da informação e as implicações de seu uso. De forma que se torna quase impossível falar sobre as novas formas de acesso ao conhecimento, sem citá-lo. Por isso, ao longo deste trabalho, ele será um ponto de apoio para a discussão que se propõe aqui.

Em seu livro Cibercultura, publicado na França em 1997 e aqui no Brasil em 1999, Lévy procura explicar as origens da cibercultura, caracterizá-la e apontar as mutações provocadas por ela nos vários campos da vida humana, como educação, cultura e comunicação. Neste estudo, ele explica que o desenvolvimento das cibertecnologias não foi fruto apenas de avanços técnicos, mas que vários projetos

---

4 Disponível em: Um pouco da história dos Computadores
http://www.mansano.com/beaba/hist_comp.aspx Acesso: 12.11.09

sociais alimentaram o crescimento do ciberespaço:

> Por trás das técnicas agem e reagem idéias, projetos sociais, utopias, interesses econômicos, estratégias de poder, toda a gama dos jogos dos homens em sociedade. Portanto, qualquer atribuição de um sentido único à técnica só pode ser dúbia. A ambivalência ou a multiplicidade das significações e dos projetos que envolvem as técnicas são particularmente evidentes no caso do digital. O desenvolvimento das cibertecnologias é encorajado por Estados que perseguem a potência, em geral, e a supremacia militar em particular. É também uma das grandes questões da competição econômica mundial entre as firmas gigantes da eletrônica e do software, entre os grandes conjuntos geopolíticos. Mas também reponde aos propósitos de desenvolvedores e usuários que procuram aumentar a autonomia dos indivíduos e multiplicar suas faculdades cognitivas. Encarna, por fim, o ideal de cientistas, de artistas, de gerentes ou de ativistas da rede que desejam melhorar a colaboração entre as pessoas, que exploram e dão vida a diferentes formas de inteligência coletiva e distribuída." (ibidem:24)

O computador pessoal, idealizado como ferramenta de luta pela liberdade, nasceu como projeto revolucionário de *uma pitoresca comunidade de jovens californianos à margem do sistema* (idem,1993:43), que se formou no território do Vale do Silício (*Silicon Valley*), situado na Califórnia (EUA) e conhecido ainda hoje como um território fértil de inovações científicas e tecnológicas. Nos anos 70, o Vale do Silício era povoado pelas mais variadas utopias: desde indústrias de eletrônica, universidades, instituições científicas, até os vários movimentos de contestação social, como, por exemplo, o *hippie* e o *hacker*[5]. É neste cenário, misto e borbulhante de utopias e paixões diversas e, às vezes, divergentes, que nasce o computador pessoal, fruto de *bricolagem eletrônica,* fruto de *astúcias* de seus *consumidores*, fruto de uma utopia social (Idem).[6]

---

5 André Lemos define *hacker*s como "*outsiders* da informática que, através de um comportamento lúdico e criativo, tomam os computadores não como uma simples ferramenta de cálculo, mas como um *media* de comunicação. Mais ainda, utilizam as ferramentas da informática e da telemática como armas, contra o que identificam como sendo a ameaça do controle e do poder sobre a informação e conseqüentemente sobre a sociedade." (2004:215)

6 Os computadores de uso pessoal foram produzidos e aprimorados também pelas *astúcias* de seus *consumidores*, pelas *maneiras de empregar* das quais fala Michel de Certeau, em seu livro *A Invenção do Cotidiano*. Essas *astúcias* caracterizam-se como produções geradas a partir de *produtos impostos* por uma tecnocracia dominante, por uma *produção racionalizada.* Fazem parte daquilo que Certeau chama de *consumo*, uma produção *astuciosa*, *dispersa*, mas que ao mesmo tempo se *insinua ubiquamente, silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com os produtos próprios mas nas maneiras de empregar os produtos impostos por uma ordem econômica dominante* (1994:39).

Philippe Breton, antropólogo e sociólogo francês, em seu História da Informática publicado em 1987, explica que a juventude que liderou o movimento de constituição do computador pessoal, era também a ponta de lança do movimento pacifista contra a Guerra do Vietnã. Foram estes jovens, apaixonados pela informática, que resolveram usar seus conhecimentos técnicos para fazer o computador libertar as pessoas:

> Toda a questão parece ter começado em 1970 na Universidade de Berkeley, na Califórnia, em plena crise do Camboja, onde vários grupos de estudantes apaixonados pela informática e pela programação, mas também constituindo-se em uma das pontas de lança do movimento contra a guerra do Vietnã, decidiram colocar seus conhecimentos técnicos a serviço de sua causa política. Dois anos mais tarde, a revista *People's Computer Company* proclamava que "os computadores eram principalmente utilizados contra o povo ao invés de libertá-lo". O artigo concluía: "Chegou o momento de mudar tudo isso, precisamos de uma companhia de computadores para o povo". (1991:242)

A constituição desta ferramenta, significou mais que um avanço técnico ou o desejo deste avanço. O que se constituía com a criação do computador de uso pessoal não era apenas uma máquina, um objeto eletrônico capaz de realizar cálculos de forma mais rápida e precisa. O que os jovens californianos estavam alimentando quando produziam suas bricolagens era a utopia social (LÉVY,1993:45) da democratização da cultura e do conhecimento, era a sua esperança de que o computador poderia ser uma *tecnologia da liberdade*.

Assim, uma das primeiras realizações deste projeto político foi a *Resource One,* um tipo de comunidade informática que foi instalada em um bairro de artistas da periferia de São Francisco, na Califórnia, e organizada em torno de um computador IBM XDS-940, que tinha a função de coletar dados úteis às atividades comunitárias da região. O objetivo era criar uma base de dados sobre a comunidade que fosse acessível à todos (BRETON, 1991:242). A ideia aqui era a de utilizar o computador para potencializar a troca de informações da uma comunidade e contribuir para o seu processo de autoconhecimento.

Um segundo projeto dos jovens californianos foi o *Community Memory* (Memória Comunitária), criado em 1973. O objetivo deste projeto era o de criar uma

rede de informações, uma espécie de boletim eletrônico, que não possuísse um controle central, onde cada um pudesse introduzir informações ou lê-las da forma como lhe conviesse. Para isso, eles usavam uma rede de terminais espalhados por toda a região. Esse projeto representava a construção de uma mídia alternativa que pudesse ser usada pela comunidade na produção de informações relacionadas às suas necessidades e interesses. Além de ser também uma forma de crítica *ao uso dominante das mídias eletrônicas que provocavam passividade dos usuários* (Ibidem: 243). Foi *uma tentativa de usar o poder do computador a serviço da comunidade*[7].

Um texto feito em 1972 pelo grupo que operava a *Community Memory* informava as intenções e as possibilidades do projeto:

> Nossa intenção é introduzir a Community Memory em bairros e comunidades desta região, e torná-la acessível para que possam viver com ela, brincar com ela, e formar o seu crescimento e desenvolvimento. A idéia é trabalhar com um processo por meio de ferramentas tecnológicas, como computadores, que são utilizados pelas próprias pessoas para moldar suas próprias vidas e as comunidades de uma maneira sadia e libertadora. Neste caso, o computador permite a criação de um banco de memória comum, acessível a qualquer pessoa da comunidade. Com isso, podemos trabalhar fornecendo a informação, os serviços, as habilidades, a educação e o apoio econômico que a nossa comunidade necessita. Temos uma ferramenta poderosa - um gênio - à nossa disposição, a questão é saber se podemos integrá-lo em nossas vidas, mantê-lo e usá-lo para melhorar nossa própria vida e a nossa capacidade de sobrevivência.[8]

As imagens abaixo são parte do Guia de Utilização da *Community Memory* publicado no *One Resource Newsletter*, Número 2, datado de abril de 1974:

---

7 Disponível em: From Community Memory!!! http://www.well.com/~szpak/cm/cmflyer.html Acesso: 01/12/09.
8 Idem.

Figura 1*:* Guia de Utilização do Community Memory 1
Fonte: http://www.well.com/~szpak/cm/cm-1-atlast.jpg

Figura 2: Guia de Utilização do *Community Memory* 2
Fonte: http://www.well.com/~szpak/cm/cm-2-Leopolds.jpg

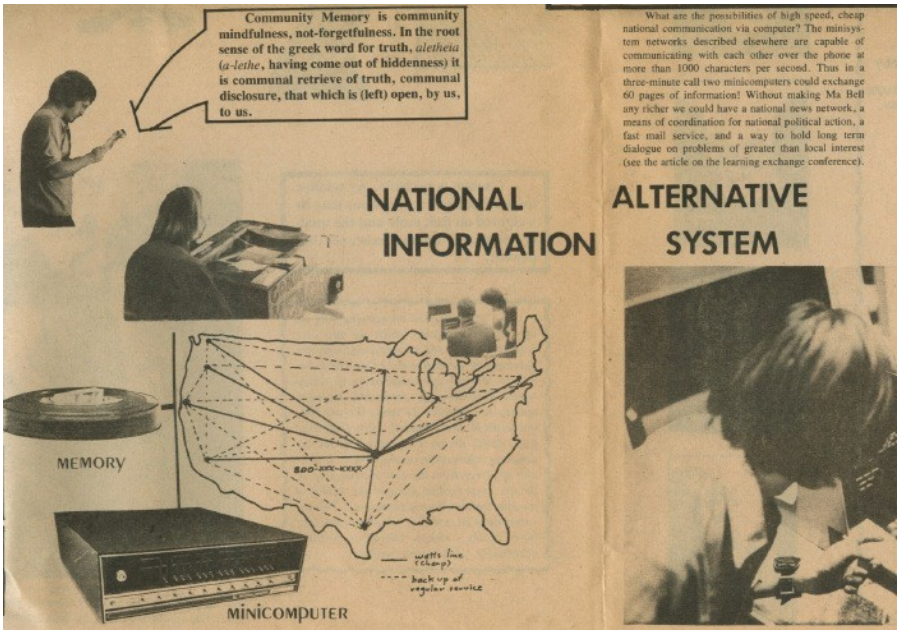


Figura 3: Guia de Utilização do *Community Memory* 3
Fonte: http://www.well.com/~szpak/cm/cm-4-altinfosys.jpg

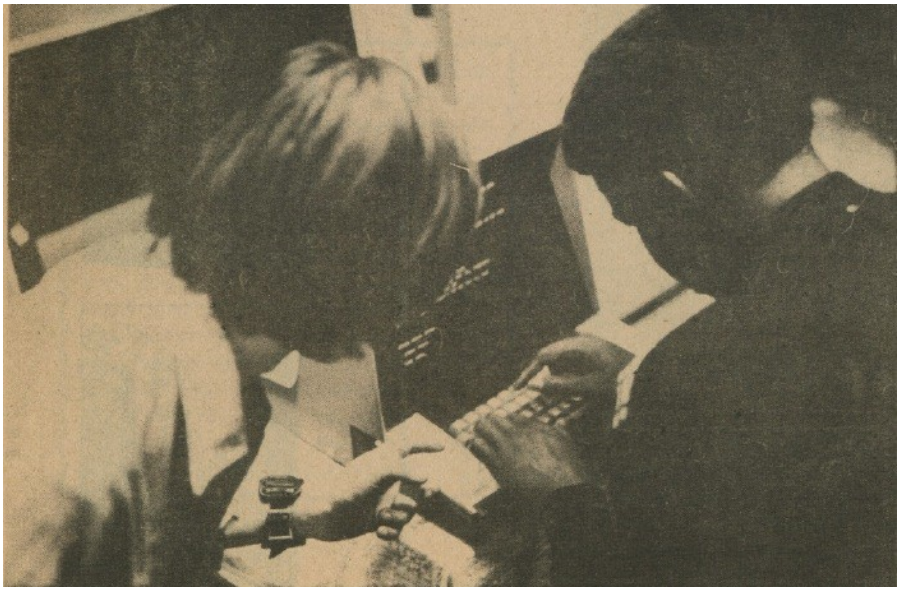

Figura 4: Guia de Utilização do *Community Memory* 4
Fonte: http://www.well.com/~szpak/cm/cm-5-szpak-crt.jpg

O desenvolvimento da microinformática está ligado portanto a uma (re)apropriação em favor da democratização da informação. Ele foi liderado por este movimento social que buscava fazer esta potência técnica e social, que é o computador, chegar às mãos de todos os indivíduos e deixar de ser monopólio dos grandes informatas (LÉVY, 1993: 125).

Como assinala Michel de Certeau (1994), ninguém consome passivamente os bens culturais que lhes são dispostos no cotidiano. O computador, portanto, não escapou das *astúcias* dos *consumidores*. A despeito de ter sido produzido a partir de projetos militares em meados dos anos 40, essa nova máquina não se restringiu a esse ambiente, a sua função foi pouco a pouco sendo direcionada para torná-la a porta-voz de um *movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas* (idem, 1999:11) lhes propunha.

A juventude californiana tomou para si esta nova tecnologia e atribuiu a ela um uso libertário e anárquico. Se no inicio a informática nasce ligada à ciência cibernética, ciência do controle da informação, a partir da década de 70, a ideia é que o acesso as novas tecnologias não fosse restrito aos grandes informatas, que o acesso a informação não fosse privilégio de poucos, mas que qualquer um, sem necessariamente possuir especialização técnica, pudesse usá-las. C*omputers for the people* (computadores para o povo) esse foi o lema da microinformática que representava bem essa ideia de acesso irrestrito (ibidem: 125).

O nascimento da microinformática muito mais do que informar sobre um avanço técnico, também informa sobre uma postura libertária que ia contra um poder tecnocrata controlador da informação. Uma postura que vê nas novas tecnologias a possibilidade de constituição de novas formas de sociabilidade e liberdade, de novas formas de criação e comunicação.

A partir da década de 70 o uso que se passou a fazer dos computadores foi escapando progressivamente do uso inicial que eles tiveram. André Lemos, um dos principais teóricos da cibercultura no Brasil, explica em seu livro Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea, de 2004, que este uso foi se constituindo como *uma espécie de rebelião contra o peso da primeira informática (grandes computadores ligados à pesquisa militar)* (LEMOS, 2004:204). Através dos

projetos desenvolvidos pelos jovens californianos, pela noção do uso do poder do computador em prol das pessoas, cada vez mais essas máquinas distanciavam-se da influência da ciência cibernética, cada vez mais iam ganhando o *status* de tecnologias da inteligência e tecnologias da liberdade.

O uso da técnica foi sendo determinado pelos seus *consumidores*, já que estes não se contentam em se submeter a ela. O *seu papel supera aquele de escolhas elementares do tipo adquirir/não adquirir, ou utilizar bem/não utilizar (…) os novos objetos técnicos.* São os *consumidores* que*, pelas práticas que eles vão progressivamente desenvolver e afinar,* fazem do computador pessoal uma máquina de libertar e uma tecnologia da criação e de comunicação. São eles que *determinarão, no final das contas, a incidência efetiva das novas tecnologias sobre a transformação de suas vidas quotidianas* (MERCIER apud LEMOS, 2004:78). Foram eles que escolheram e conduziram o processo de constituição do computador pessoal enquanto mídia alternativa, enquanto potência de criação.

É também na década de 80 que o fenômeno da microinformática deixa de provocar mudanças apenas nos serviços do setor industrial e vai aos poucos provocando mudanças nas telecomunicações, na editoração, na televisão e no cinema. A área da comunicação foi sendo transformada cada dia mais pelo fenômeno da digitalização[9] das informações. *A informação tratada pelos computadores já não diz mais respeito apenas a dados numéricos ou textos (como era o caso até os anos 70), mas também, e cada vez mais, a imagens e sons* (LÉVY,1999:63). Surgem os hiperdocumentos, hipertextos[10] e CD-ROM (*Compact-Disc Read Only Memory*), os videogames e as interfaces gráficas “amigáveis”. As funções do computador são alargadas, seu uso se expande. Ele deixa de ser exclusividade das grandes empresas e chega às mãos dos indivíduos criadores,

---

9 A digitalização de uma informação consiste na sua transformação em linguagem binária (na forma de 0 e 1), que é a linguagem dos computadores. No geral, todo e qualquer tipo de informação pode ser digitalizada. As informações digitais, ao contrário do que ocorre com as analógicas, que se degradam a cada nova cópia ou reprodução, podem ser reproduzidas ou copiadas infinitas vezes, sem que percam suas qualidades ou características originais.

10 “Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira.” (LÉVY, 1993, p.33)

tornando-se cada vez mais uma ferramenta de criação (textos, imagens, vídeos), de comunicação, de diversão (jogos).

## 2. O nascimento da Internet

Na década de 60, nasceria também uma outra ferramenta que iria, assim como fez computador, mudar a forma como as pessoas se comunicavam e produziam conhecimento, a Internet. Esta ferramenta também se configurou como uma esperança para a utopia da democratização da informação e foi reapropriada pelo mesmo movimento contracultural, que procurava fazer do computador uma tecnologia *sadia e libertadora*. O seu desenvolvimento se assemelhou muito com o desenvolvimento do computador de uso pessoal e também foi marcado por vários projetos sociais.

A história desta tecnologia será rapidamente contada aqui para mostrar como se deu a formação desta ferramenta tão essencial para o entendimento e a constituição da sociedade contemporânea. Para isso, utilizarei como referência o trabalho construído pelo sociólogo espanhol Manuel Castells, a obra *A Sociedade em Rede*, primeiro volume da trilogia *A era da informação: economia, sociedade e cultura*, produzida a partir de pesquisas desenvolvidas desde a década de 80, no intuito de entender a dinâmica econômica e social gerada pelas novas tecnologias de informação e comunicação. Estes trabalhos o tornaram uma grande referência no assunto.

A Internet é uma rede de computadores unida por uma linguagem comum e repleta de protocolos, um para cada tipo de serviço. Entre eles está o TCP/IP – *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*. É este protocolo que permite que um pacote de informações enviado por exemplo, por um computador no Brasil possa ser decodificado, sem nenhum erro, por um outro computador em qualquer parte do mundo, independente de plataforma, sistema operacional e/ou navegador.

Essa rede, assim como o computador moderno, nasce como produto de estratégia militar, em meio às disputas entre os EUA e URSS, que se caracterizaram

como a Guerra Fria. Durante a década de 60, a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA) do Departamento de Defesa dos EUA, tenta criar um sistema de comunicação que não fosse vulnerável a ataques nucleares de seus inimigos soviéticos. A ideia era construir um sistema de comunicação alternativo que pudesse ser usado em caso de ataques que destruíssem os meios convencionais de telecomunicações. O resultado, como conta Manuel Castells, foi a construção de *uma arquitetura de rede que, como queriam seus inventores, não pode ser controlada a partir de nenhum centro e é composta por milhares de redes de computadores autônomos com inúmeras maneiras de conexão* (2007: 44). Esta rede surge em 1969, com o nome de ARPANET.

A ARPANET, era formada por quatro nós: um na Universidade da Califórnia em Los Angeles, outro no *Stanford Research Institute*, outro na Universidade da Califórnia em Santa Bárbara e o último na Universidade de Utah. Ela era acessível apenas aos militares e aos cientistas que colaboravam com o Departamento de Defesa dos EUA (ibidem: 82-3).

Segundo Castells, como os cientistas passaram a fazer uso da rede para suas próprias comunicações, conversas pessoais, em 1980 a ARPANET foi dividida em duas: ARPANET, para fins científicos e MILNET, para fins militares. Ainda nesta mesma década surgem a CSNET (*Computer Science Network*) e a BITNET (*Because it's time to Network*), a primeira funcionando como uma rede para fins científicos e a segunda como uma rede para acadêmicos não-científicos. No entanto, essas duas redes não eram desvinculadas do projeto ARPANET, ambas tinham-no como a base de seus sistemas de comunicação. No final da década de 1980, todas essas redes formavam juntas a ARPA-INTERNET, chamada mais tarde apenas de INTERNET.

Na década seguinte a NSFNET (*National Science Foundation Network*) assume o lugar da ARPANET, que se torna obsoleta depois de funcionar por mais de vinte anos. A essa altura já haviam uma série de pressões comerciais no sentido de privatizar a Internet. Em 1995, com o crescimento das redes de empresas privadas e das redes de cooperativas sem fins lucrativos, houve o encerramento das atividades da NSFNET e uma série de acordos colaborativos foram feitos pelas ramificações comerciais das redes regionais NSF e levaram no sentido de privatizar

a grande rede (ibidem: 83)

Ao ser privatizada, a Internet passou a não mais contar com a supervisão de uma autoridade, passando assim a não ser de domínio ou exclusividade de nenhum país ou região, pertencendo, ao mesmo tempo, à todos os povos e à nenhum. A rede passava a ser aberta para a exploração comercial e para o uso com fins lucrativos. A atribuição de seus endereços e domínios é feita a partir de acordos multilaterais, *sinal das características anarquistas do novo meio de comunicação, tanto tecnológica quanto culturalmente* (ibidem: 84).

A dinâmica que comandou o desenvolvimento da rede de computadores foi a mesma que comandou a dos computadores modernos, uma dinâmica libertária, caracterizada pela apropriação social desta mídia para criar um sistema internacional de comunicação. O mesmo movimento contracultural que fazia do computador uma arma na luta contra a centralização da informação nas mãos dos tecnocratas, fez também da Internet ferramenta potencializadora dessa descentralização, ferramenta que possibilitava uma comunicação, a nível mundial, aberta e sem estar sob o controle direto de nenhum governo.

Como é possível perceber, foram sempre vários os projetos que se embricaram no desenvolvimento e na constituição destas duas mídias, computador e Internet. Várias foram (e são) as *maneiras de fazer*, as *operações dos usuários,* as formas de consumir uma mesma técnica, um mesmo bem cultural. E estes *consumos* astuciosos sempre se cruzaram de maneira conflituosa ou não, com as *estratégias* das grandes empresas, de governos, de instituições de ensino. Esses cruzamentos são o que constituem e constituíram estas novas tecnologias. Ao falar da Internet, por exemplo, Manuel Castells afirma que a sua criação e desenvolvimento *foram conseqüência de uma fusão singular de estratégia militar, grande cooperação científica, iniciativa tecnológica e inovação contracultural* (ibidem: 82).

Quando nasce a Internet, como dito anteriormente, sua função inicial era apenas a de proteger o sistema de comunicação americano de ataques nucleares de seus inimigos. À medida em que esta tecnologia vai sendo disponibilizada para os pesquisadores, o seu uso original foi sendo ressignificado para servir às necessidades destes usuários. Eles acabam por usar a rede para um outro tipo de

comunicação que não aquele para a qual ela foi criada, passam a corresponderem entre si, criam um espaço comunicacional transversal, que parte de uma concessão feita pelas autoridades militares (LÉVY, 1999: 226).

Esse espaço transversal, caracterizado pela utopia da democratização do saber, através do uso feito por pesquisadores e estudantes, vai mais tarde ganhar ares e usos novos. Com o correio eletrônico a rede passa também a ser usada por negociantes, que vêem nela um ótimo espaço para publicidade e que a transformam em um espaço potencializador, também, da compra e da venda. No final dos anos 80, os negociantes “invadem” a rede e começam a explorá-la como um novo espaço para publicidade e vendas (Idem).

## 3. A *World Wide Web*: um salto tecnológico

Até o final dos anos 80, a Internet tinha o seu uso ainda bastante limitado. Isso por que, para explorar essa ferramenta de comunicação era preciso ter conhecimentos de comandos complexos, pois não havia uma interface gráfica tal como a que utilizamos hoje para acessar o seu conteúdo. A Internet só se tornou acessível ao grande público apenas a partir da década de 1990, quando a WWW (*World Wide Web*) foi criada.

A *World Wide Web* é uma funcionalidade que permitiu à Internet o acesso a diversos tipos de arquivos além de arquivos de texto, transformando o modo como se acessava a rede e o modo como se trocava informações. Ela foi criada em 1991 por um grupo de pesquisadores do CERN (*Centre Européen poour Recherche Nucleaire*), um dos principais centros de pesquisas físicas do mundo, localizado em Genebra. Tim Berners Lee e Robert Cailliau foram os responsáveis por comandar a equipe que possibilitou à rede de computadores uma maior operabilidade e, conseqüentemente, uma maior popularidade.

A invenção do CERN possibilitou a expansão do universo de arquivos que podiam trafegar pela rede. Permitiu que músicas, sons, animações, filmes, etc. fossem também visualizados e transportados via Internet, tudo isso em modo gráfico

e ao alcance através apenas com um clique no *mouse*. Sem essa função gráfica e hipermidiática que a Internet ganhou com a WWW, seu uso poderia ser bem mais limitado do que é hoje.

Essa nova forma de organizar a rede possibilitada pela *Web* difundiu e alargou o uso desta ferramenta. Foi um passo muito importante rumo a democratização do conhecimento e dos meios de comunicação, foi um verdadeiro *salto tecnológico*, como afirma Castells (2007:87-8). Ela permitiu a difusão da Internet na sociedade ao organizar a localização dos seus sites por informação e não por localização, como era feito antes. A navegação na Internet tornou-se mais fácil com a criação da *Web*.

Com a implementação da interface gráfica da Internet, os usuários tinham à sua frente *links* nos quais podiam clicar e pelos quais era possível abrir inúmeras janelas, por onde podia navegar pelos mais variados conteúdos dispostos na grande rede. Os conteúdos agora podiam ser localizados por pesquisas feitas através das janelas dos navegadores ou *browsers*.

A *Web* dá à Internet o caráter de um *hipertexto gigante*, já que os documentos acessados via WWW parecem fazer parte de um mesmo computador. O acesso a eles é independente da localização física do computador que os contém. Ela permite *o acesso por palavras-chave a documentos dispersos em centenas de computadores dispersos através do mundo, como se esses documentos fizessem parte do mesmo banco de dados ou do mesmo disco rígido* ( LÉVY, 1999: 106).

Este projeto de desenvolvimento da *Web* também não foi comandado por *macro-atores*, por grandes empresas. Foi no âmbito da micro-política, dos seus pequenos *consumidores*, dos usos cotidianos que faziam dela, que a *Web* se desenvolveu e se constituiu como ela é. *A World Wide Web não foi nem inventada, nem difundida, nem alimentada por macro-atores midiáticos como a Microsoft, a IBM, a AT&T ou o exército americano, mas pelos próprios cibernautas* (ibidem: 222).

A ideia que influenciou a equipe do CERN na criação da *Web* também não veio de grandes atores ou empresas, mas de uma cultura *hacker* dos anos 70, mais precisamente do trabalho de Ted Nelson, que em 1974 através de um panfleto denominado de *Computer Lib,* imaginou uma nova forma de organizar as informações, o *hipertexto.* Foi a partir dessa ideia de Nelson, que a equipe do CERN

desenvolveu a *Web* (2007: 87-8). Nelson, pretendia facilitar o uso e o entendimento do computador para todas as pessoas. O *Computer Lib* trazia como frase inicial *You can and must understand computers now* (Você pode e deve entender de computadores agora).

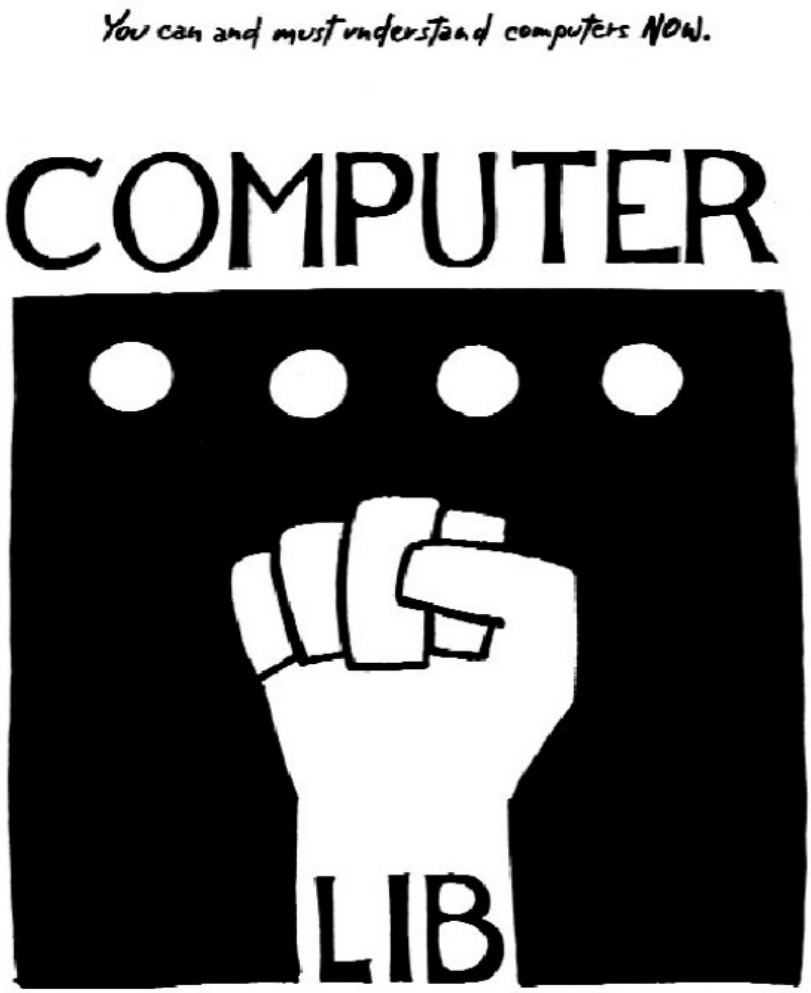


Figura 5: Computer Lib
Fonte: http://www.newmediareader.com/book_samples/nmr-21-nelson.pdf

Ao longo do texto Ted Nelson, explicava ainda o funcionamento da sua ideia das hipermídias:

> Hiper-mídias são ramificações ou apresentações que respondem a ações do usuário, sistemas de palavras e imagens (por exemplo) que de antemão

> podem ser explorados livremente ou consultados de forma estilizada. Elas não vão ser "programadas", mas sim concebidas, escritas, elaboradas e editadas, por autores, artistas, designers e editores. (Chamá-las de “programadas” seria sugerir falso tecnicismo. Os sistemas de computador para apresentá-las é que serão "programados.") Como a prosa comum e as imagens, elas serão mídia, e porque elas estão em algum sentido "multidimensional", podemos chamá-las de hiper-mídia, seguindo o uso matemático do termo "hiper-".[11]

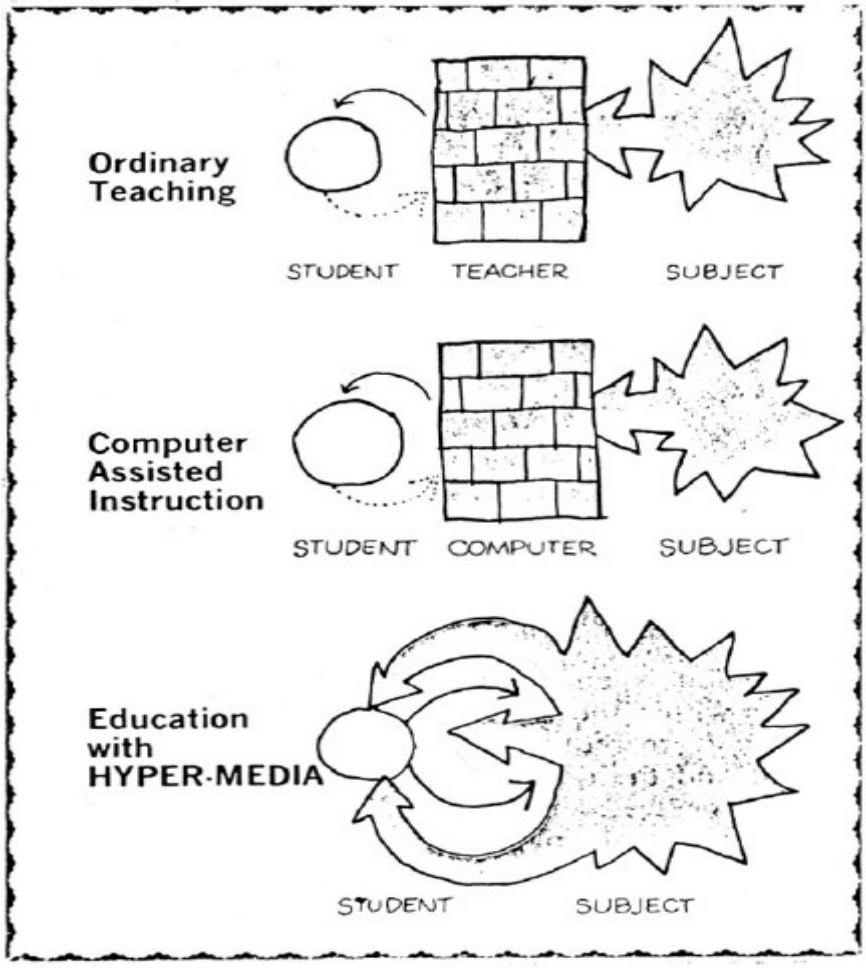


Figura 6: Educação com a hipermídia
Fonte: http://www.newmediareader.com/book_samples/nmr-21-nelson.pdf

A *Web*, assim como ocorreu com o computador pessoal e a Internet, também traz no cerne do seu desenvolvimento um ideal libertário que corresponde ao ideal

11 Disponível em: http://www.newmediareader.com/book_samples/nmr-21-nelson.pdf Acesso: 01/12/09.

*hacker* de acesso às informações, de democratização delas. A *Web* contribuiu para o aumento desse acesso na medida em que possibilita o manuseio da ferramenta através de gráficos e imagens, interface amigável, através de um simples clique com o *mouse*. Esse *salto tecnológico* contribuiu para a construção de uma nova noção e de uma nova forma de comunicação.

## 4. Ciberespaço: um novo espaço de comunicação

A criação e o uso da microinformática transformaram e vem transformando profundamente as nossas práticas culturais. As ferramentas comunicacionais que surgem com ela acabam por contribuir para a formação de um novo espaço comunicacional que Pierre Lévy chama de ciberespaço:

> O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (1999:17)

Foram vários os projetos que alimentaram o desenvolvimento desse novo espaço de comunicação, múltiplos e muitas vezes destoantes uns dos outros. Se de um lado podia-se ver os investimentos dos Estados com vistas, sobretudo, a uma posição de supremacia militar; de outro era possível identificar projetos de: grandes empresas da eletrônica e de desenvolvimento de *software* em busca de lucros; desenvolvedores e usuários buscando aumentar suas capacidades intelectuais; cientistas, artistas e ativistas explorando novas formas de distribuir o conhecimento, via criação de comunidades na internet, fóruns de discussão, sites de armazenamento de vídeos etc. (Idem: 24).

Esse novo espaço, caracterizado por uma comunicação em rede, como explicou Lévy, não pode ser entendido apenas como o espaço virtual de

comunicação no qual os usuários se inserem quando se conectam à rede, deve ser visto como algo além. Ele é composto pela junção da infra-estrutura que permite a interconexão e a troca de informações (computadores e celulares, por exemplo), por todas as informações que trafegam na rede, e pelos usuários, responsáveis por essa dinâmica de tráfego (*uploads* e *downloads*[12]) que constitui a Internet.

Mas o ciberespaço mais do que representar um lugar de comunicação, representa também, e principalmente, uma *arte de fazer*, um modo de usar a técnica. *É uma forma de usar as infra-estruturas existentes e de explorar seus recursos por meio de uma inventividade distribuída e incessante que é indissociavelmente social e técnica* (LÉVY, 1999:193).

O ciberespaço deve ser percebido, assim defende Pierre Lévy, não somente como uma infra-estrutura, mas como também como um movimento social, por ter se desenvolvido a partir de um trabalho coletivo, em prol do direito dos indivíduos de acesso às informações. Não se pode tratar de ciberespaço como mera infra-estrutura técnica, pois estaríamos correndo o risco de não reconhecer o que de social ele tem no seu desenvolvimento:

> Ao assimilar o ciberespaço a uma infra-estrutura, recobre-se um movimento social com um programa industrial. Movimento social, de fato, já que o crescimento da comunicação digital interativa não foi decidido por nenhuma multinacional, nenhum governo. É verdade que o Estado americano desempenhou um papel importante de suporte, mas de forma alguma foi o motor do movimento de jovens cidadãos diplomados, espontâneo e internacional que explodiu no final dos anos 80. Ao lado de fundos públicos e de serviços pagos oferecidos por empresas privadas, a extensão do ciberespaço repousa em grande parte sobre o trabalho benévolo de milhares de pessoas pertencentes a centenas de instituições diferentes e de dezenas de países, sobre uma base de funcionamento cooperativo. (ibidem: 194)

É importante ressaltar que este movimento social tem como seu grupo líder uma juventude metropolitana escolarizada. Apesar de hoje em dia, computador e internet estarem cada vez mais ao alcance das camadas populares da sociedade, isso não se deu ainda de forma universal; o uso dessas ferramentas tecnológicas

12 *Upload* é o ato de colocar conteúdos na rede. *Download,* por sua vez, é o ato de baixar conteúdos da rede.

sempre foi bem restrito a uma classe média escolarizada e urbana, sempre esbarrou nos limites de renda e de educação.

Depois do surgimento destas novas tecnologias cria-se um abismo entre os que estão incluídos digitalmente, os que tem acesso aos equipamentos e sabem usá-lo; e os excluídos digitais, os que não tem acesso a esse tipo de tecnologia, ou ainda se tem não sabem como usá-la. Ainda hoje a grande maioria das pessoas que integram a rede e que nela praticam algum tipo de *ciberativismo*, seja em relação a questões ambientais ou a questões de liberdade e neutralidade da Internet, por exemplo, são jovens escolarizados e citadinos. A criação e o desenvolvimento das novas tecnologias da comunicação funcionaram *ora consolidando velhas exclusões ora produzindo novas* (RIBEIRO, 2000:184).

O ciberespaço é um espaço virtual que não possibilita o contato físico entre as pessoas. No entanto, ele parece funcionar como um aglutinador social mais do que como um isolador. *As novas redes telemáticas agem, menos como fator de isolamento ou homogeneização social, do que como vetores de tactilidade e de proximidade gregária*. (LEMOS, 2004:138) Ele é caracterizado como um espaço de comunhão, onde as mais diversas tribos se encontram para realizar as mais diversas atividades. O ciberespaço funciona como mais um espaço para a troca de experiências e conhecimentos. Pessoas ao redor do mundo se encontram e se reúnem a partir de interesses comuns, seja via redes sociais, *blogs*, bate-papos, fóruns ou listas de discussão.

Do ponto de vista da comunicação, o ciberespaço inaugura um novo paradigma comunicacional, denominado de *todos-todos*. O *dispositivo comunicacional designa a relação entre os participantes da comunicação* (LÉVY,1999:63) . A invenção destas novas tecnologias da comunicação, reunidas em torno desse conceito de ciberespaço, muda a hierarquia da comunicação do tradicional paradigma massivo *um-todos* (comunicação unidirecional) para um paradigma pós-massivo ou rizomático *todos-todos* (comunicação bidirecional).

Pierre Lévy explica que os dispositivos comunicacionais podem ser divididos em três categorias: *um-todos*, *um-um* e *todos-todos*. Como exemplo do primeiro temos a imprensa, o rádio e a televisão, que funcionam como um centro emissor que envias as mensagens aos seus receptores, mas que não ocorre uma interação de

forma direta entre eles. Já o correio e o telefone funcionam como dispositivos *um-um*, por que mediam a comunicação apenas de um individuo para outro, ponto a ponto. No caso do ciberespaço, a comunicação ocorre de forma descentralizada e cooperativa, os indivíduos dividem o mesmo contexto e trocam informações em tempo real (idem). Nele as mensagens giram em torno do seu receptor, situado no centro, ao contrário do que ocorre com os *media* de massa.

Além de implicar nesse novo modelo de comunicação, a emergência do ciberespaço também implicou no *fim dos monopólios da expressão pública.* Hoje em dia, qualquer um é um jornalista em potencial, qualquer um que estiver conectado pode produzir conteúdo na internet, publicar noticias, textos, vídeos, músicas, enfim, qualquer individuo tem nas mãos uma ferramenta de comunicação que atinge um número incalculável de pessoas a um baixo custo (ibidem: 239-240).

O ciberespaço configura-se assim como uma alternativa aos *media* clássicos na medida em que qualquer um de qualquer lugar pode produzir informação a qualquer momento. Acabe-se com o monopólio da distribuição da informação, assim como também com os furos de reportagem, vide o caso do *blogs* (*Blogger*, *Wordpress*) e dos *microblogs* (*Identi.ca*, *Twitter*), ferramentas de publicações instantâneas onde as pessoas informam o que estão fazendo, pensando, sentindo... enfim, pode-se dizer de tudo nesses espaços. O ciberespaço permite que cada um possa publicar a sua versão dos fatos sem necessariamente precisar de mediação de jornais, revistas, etc. Ele *encoraja uma troca recíproca e comunitária, enquanto as mídias clássicas praticam uma comunicação unidirecional na qual os receptores estão isolados uns dos outros* (ibidem:203).

A questão da interatividade é um dos pontos principais a partir do qual podemos criar uma distinção entre a comunicação feita através do ciberespaço e a comunicação feita pelos *media* clássicos. As novas tecnologias constituintes do ciberespaço possibilitam uma comunicação bidirecional entre os grupos e indivíduos, elas comprovam a falência do modelo de centralidade dos *media* de massa, trazem *embutidas noções de interatividade e de descentralização da informação*. (LEMOS, 2004:69)

O desenvolvimento dessa comunicação via ciberespaço provoca, na opinião de André Lemos, duas importantes rupturas: uma quanto à concepção de

informação que agora passa pelos processos microeletrônicos e outra em relação ao modo de difusão dessas informações, que se dá agora através do modelo de comunicação *todos-todos*. Segundo o sociólogo, alguns autores chegam até mesmo a falar que os meios de produção estão sendo dominados pelo grande público (ibidem:79).

Do ponto de vista da produção de conhecimento, a emergência do ciberespaço potencializou a troca de conteúdo na medida em que as informações em formato digital podem ser transportadas por diversos meios. Os transportes físicos mais comuns são as mídias removíveis (CD's, DVD's, *pendrives* etc.), no entanto, a maneira mais rápida para o transporte de informações digitais continua sendo a rede. Uma importante característica a ser citada sobre as informações digitais é que elas podem ser copiadas e transmitidas quantas vezes quiser sem que haja perda de informação. A cópia de um CD de áudio para um computador ou o *download* de um arquivo de texto da Internet não causarão nenhuma alteração nos arquivos originais.

## 5. Cibercultura: a cultura da liberdade, do remix e da produção coletiva

> *Mentes desenraizadas e pessoas sem face agora comunicam-se em uma teia descentralizada que cobre o planeta, dissolvendo espaço e tempo*.
>
> Gustavo Lins Ribeiro[13]

Em consonância com o desenvolvimento do ciberespaço emerge uma nova forma de cultura, a cibercultura. Ela caracteriza-se pela junção de *técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço* (LÉVY, 1999:17). Cria-se a partir de *astúcias* dos usos feitos das novas tecnologias digitais.

A cibercultura não pode ser entendida como uma cultura alternativa. Ela é a

13 In: Cultura e política no mundo contemporâneo: paisagens e passagens. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2000, p. 182.

nova forma de cultura que marca a vida contemporânea. Essa cultura oriunda do ciberespaço traz consigo novas *maneiras de perceber, sentir, lembrar-se, trabalhar, jogar e estar junto* (idem, 1998:105). Não podemos confundí-la com uma *subcultura particular, a cultura de uma ou algumas "tribos" (...) Entramos hoje na cibercultura como penetramos na cultura alfabética há alguns séculos* (idem, 2004:11). Cada vez mais vivemos e nos constituímos com base na relação com a tecnologia digital e/ou com ambientes virtuais. A própria produção historiográfica contemporânea não pode se dar sem levar em consideração as possibilidades de produção e distribuição de conhecimento no ciberespaço, o seu uso como local e ferramenta de produção de memória. Este trabalho nasceu desta noção, da minha relação intima com as tecnologias digitais e com os movimentos que se constituíram na relação com elas. A minha constituição como historiadora está se dando a partir desta percepção de que a História não pode ignorar as evidentes mudanças na forma como produzimos e consumimos provocadas pelo uso das mídias digitais.

Constituída a partir das práticas de um movimento social que sonhava com a construção de um *espaço de comunicação alternativo que configuraria uma comunidade altamente democrática e, secundariamente, anárquica* (RIBEIRO, 2000:175), essa nova cultura baseia-se numa conectividade generalizada, numa potencialização da comunicação, na variedade de troca das informações (LEMOS, 2004:87), em novas formas de produção de conhecimento e de novas formas de socialidade. Alimentos para as diversas formas de agregação social, de criação de comunidades.

A cibercultura parece expressar-se, antes de tudo, pelo seu caráter agregador, pela sua capacidade de reunir os indivíduos de diferentes regiões, diferentes culturas, de diferentes experiências sociais, em torno de interesses comuns, criando laços sociais, formando uma *comunidade transnacional virtual* que não se baseia:

> nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração (LÉVY, 1999:130).

Com o advento da cibercultura à experiência de pertencimento a uma determinada comunidade são agregadas novas formas de vivenciar espaço, território e política. Cria-se um espaço que é transnacional, que corresponde *a um novo domínio de contestação política e ambiência cultural que não são equivalentes ao espaço tal qual o experimentamos* (RIBEIRO, 2000:73). Indivíduos de áreas geográficas diferentes, de culturas e línguas diferentes, passam a beber na mesma fonte, consultar uma memória que é comum a todos que se conectarem a rede. A cibercultura *cava um meio informacional oceânico, mergulha os seres e as coisas no mesmo banho de comunicação interativa* (LÉVY, 1999: 127).

Essa interconexão interativa promove novas formas de agregação social, comunidades virtuais transnacionais, simbolizadas pelos fóruns de discussões sobre os mais diversos temas, redes sociais, *chats*, *blogs*, *microblogs* etc. Ela vai possibilitar que indivíduos de uma comunidade virtual *(que podem ser tantos quanto se quiser) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários* (ibidem: 49).

Na verdade, apesar das comunidades virtuais ganharem mais visibilidade com o advento da cibercultura, não podemos achar que elas são produtos desta. Comunidades virtuais já existiam antes da criação da Internet, como nos explica Gustavo Lins Ribeiro. Antes de se constituírem as comunidades virtuais a partir da Internet os *ouvintes de rádio, rádio-amadores, espectadores de cinema e telespectadores* faziam parte desses grupos. (RIBEIRO, 2000:176) O que muda com a criação da Internet na dinâmica dessas comunidades é sobretudo a questão interativa, à elas a cibercultura acrescenta qualidade e quantidade. Não é possível aos espectadores do rádio ou da TV notarem a presença uns dos outros, assim como ocorre entre os usuários da Internet. O seu grande diferencial em relação aos *media* clássicos é que ela possibilita que os seus usuários unam experiências, debatam, cooperem e aperfeiçoem suas inteligências, enriqueçam suas vivências (LÉVY, 1998: 97)

O que poderia representar mais uma forma de segregar os indivíduos, aliená-los a ponto de interferir no desejo de *estar junto*, funciona como mais um fator de solidariedade social, mais uma ferramenta de comunhão e cooperação. O

ciberespaço é mais uma via de aglutinação social, de exercício da solidariedade. Exemplo disso foram as manifestações ocorridas no Irã em junho deste ano[14]. As suspeitas de fraldes na eleição presidencial que reelejeu Mahmoud Ahmadinejad levaram muitas pessoas a realizem protestos contra o resultado das eleições. Após os resultados da eleição os iranianos que estavam descontentes passaram a priorizar a internet como ferramenta e como espaço para fazer denúncias sobre o processo eleitoral e para pedir novas eleições.

As ferramentas mais usadas foram o Twitter, a rede social Facebook e as mensagens de celular, SMS. Únicas ferramentas que escapavam da censura do governo. Houveram denúncias de que o governo estava tentando impedir a comunicação entre os manifestantes através de bloqueio de mensagens SMS e da censura aos meios de comunicação de massa como as TVs e os jornais. O uso feito pelos manifestantes do *microblog* Twitter foi tão grande que no terceiro dia de manifestações a tag[15] #IranElection já era a mais popular do *microblog*.

Além das manifestações políticas via rede sociais houve também ataques aos sites oficiais do governo. Foram atacados, por exemplo, o site da presidência e o do ministério das relações exteriores. Ambos sofreram ataques de negação de serviço, envio de forma artificial de muitas requisições ao servidor causando-lhe uma sobrecarga e, consequentemente, a interrupção temporária dos serviços do site.

Esse caso, longe de fazer parte de uma exceção compõe uma tendência *ciberpolítica* contemporânea, como dito anteriormente, a cibercultura inaugura um *novo domínio de contestação política,* que é a Internet, o ambiente virtual. O uso desse ambiente traz duas implicações evidentes para a discussão política na contemporaneidade, sobretudo no que diz respeito à relação entre informação e poder. *Em primeiro lugar, pode-se fazer política internamente ao ciberespaço, política na realidade virtual. Em segundo lugar, desde o ciberespaço a comunidade virtual pode influenciar a política no mundo real* (RIBEIRO, 2000:189).

O modo como produzimos e consumimos informação, cultura e conhecimento também foram e vem sendo bastante afetados pelo advento do ciberespaço. A digitalização das informações e a interconexão dos indivíduos possibilitam o

14 Disponível em: http://info.abril.com.br/noticias/internet/twitter-coordena-protestos-no-ira-17062009-23.shl Acesso em: 01/10/09.

15 Tag é uma palavra-chave que é associada a um determinada informação, que pode ser um texto, imagem, vídeo, etc.

surgimento de novas práticas de distribuição, produção e consumo da informação e dos bens culturais. Assim como também a construção de um ambiente informacional descentralizado e interativo.

O advento da cibercultura é o advento da cultura e do conhecimento em rede, das produções coletiva e colaborativa em rede. Ao pensar na cibercultura é preciso remeter esta palavra à significados que se relacionam intimamente com os conceitos de comunhão, colaboração, cooperação e compartilhamento. Todos esses conceitos se relacionam com a ideia de que a cibercultura é o espaço do *commons.* Este entendido como *comum, produção ou espaço comum.* Segundo Sérgio Amadeu, o significado de *commons* também pode se referir à público em oposição ao privado ou, ainda, à algo produzidos por todos e/ou por coletivos e comunidades (2008:49).

As práticas de *remix*, colagem, recombinação de conteúdos e formas configuram-se como expressões maiores da noção de *commons*. A cibercultura *é um terreno típico dos commons (*Idem). Com o advento da cibercultura a *produção comum* torna-se pauta cultural, econômica e política (ibidem:50).

Essas novas concepções de produção e consumo do conhecimento geradas a partir do uso do ciberespaço, são fundamentais para o desenvolvimento do que Pierre Lévy chama de *inteligência coletiva*. Compartilhar os conhecimentos e poder apontá-los uns para os outros é a condição elementar para o florescimento dessa inteligência. Ela caracteriza-se por ser *distribuída por toda parte, incessantemente valorizada* e *coordenada em tempo real.* Sua base e seu objetivo *são o reconhecimento e o enriquecimento mútuos das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas e hipostasiadas*. (LÉVY, 1998:28-29)

A cibercultura funciona como catalizador do desenvolvimento desta inteligência. A estrutura do ciberespaço que permite a organização das pessoas em comunidades, em *coletivos inteligentes,* faz desse espaço de comunicação um lugar propício para o desenvolvimento da *inteligência coletiva.*

Não há espaço para hierarquias e exclusão na *inteligência coletiva,* a produção do saber, dos bens culturais se dá de forma colaborativa, os sujeitos da *inteligência coletiva* não são submetidos e não têm sua inteligência individual limitada pelo coletivo, essa é a condição essencial para o desenvolvimento de um coletivo inteligente. O funcionamento de um coletivo inteligente *só pode ser*

*progressivo, integrador, includente e participativo.* (idem,1999:208)

A cibercultura, cultura do *commons* e do *remix*, também contribui para um questionamento do papel do autor como uma *autoridade*, seja o autor de uma obra escrita como um livro, por exemplo, seja o autor de uma música ou um filme. Com o advento das mídias digitais, coloca-se em questão tanto a sua importância enquanto figura totalizadora do sentido de uma obra, quanto os seus direitos sobre a obra que ele produz. Direitos esses expressos a partir do selo *copyright*. Paralelo à essa discussão surge também um questionamento sobre o acesso aos bens culturais, sobre suas formas de uso, que o ciberespaço e a digitalização das informações potencializam, mas que, segundo muitos usuários da rede, defensores de uma *cultura livre,* o *copyright* inviabiliza e limita. Isso será melhor tratado no segundo capítulo.

Como explica Pierre Lévy, a figura do autor tal qual a concebemos hoje é produto de uma configuração social bem particular. Portanto, não é de se estranhar que o autor possa se tornar secundário no momento em que as mídias digitais estão provocando mudanças no nosso sistema de comunicações e na nossas relações sociais (ibidem:153). A *participação ativa dos intérpretes, criação coletiva, obra-acontecimento, obra-processo, interconexão e mistura dos limites,* características da cibercultura, convergem, explica ele, *em direção ao declínio (mas não ao desaparecimento puro e simples)* da figura do autor (ibidem: 136-7).

O que a cibercultura traz para a contemporaneidade é, entre outras coisas, um maior questionamento dos direitos de uso/consumo e distribuição dos bens culturais, simbolizado, entre outras coisas, pela filosofia do *Software* Livre (enquanto movimento), filha da década de 80 e defensora de uma liberdade de compartilhamento dos conhecimentos. Discutiremos melhor as questões referentes ao Movimento *Software* Livre no próximo capítulo.

Além desse questionamento a cibercultura também produz uma valorização das *obras abertas*, obras que podem ser produzidas a partir das intervenções de qualquer indivíduo, ou ainda obras interativas como as instalações artísticas. Conceitos como bricolagem, *remix* ou *sampling*[16] ganham a cena. *O evento da*

16 Os conceitos de *remix* e *sampling* surgiram para denominar combinações e/ou recombinações feitas com obras musicais, entretanto, ao longo do tempo eles se estenderam a outros tipos de produções artísticas/culturais.

*criação não se encontra mais limitado ao momento da concepção ou da realização da obra: o dispositivo virtual propõe uma máquina de fazer surgir eventos.* (ibidem:136)

Na cibercultura, as obras têm seu potencial de combinações e reutilizações expandido, cada leitor é um autor em potencial, um bricolador, e cada obra infinita de possibilidades de bricolagens, *remixes*, *samplers*. O *princípio que rege a cibercultura é a re-mixagem* (LEMOS Apud SILVEIRA, 2008:49). As distinções clássicas que costumamos fazer entre

> autores e leitores, produtores e espectadores, criadores e hermeneutas, confundem-se em proveito de um continuum de leitura-escrita que parte dos que concebem as máquinas e redes até o receptor final, cada um deles contribuindo para alimentar, por sua vez, a ação dos outros (declínio da assinatura) (LÉVY, 1998: 106)

O ambiente tecnocultural produzido pela emergência do ciberespaço altera o esquema clássico de produção e consumo das obras, um autor assina uma obra que o público vai ler, interpretar, experimentar, consumir. Nesse esquema, emissor (autor) e receptor (público) mantém nítidas diferenças, possuem funções próprias e distintas. No ambiente da cibercultura, novas formas de produção e consumo dessas obras se fazem presentes, por vezes, ignora-se as distinções entre quem produz a obra e quem a consome. *Consumidores* tornam-se, não raras vezes, também produtores da obra (ibidem:107). Este trabalho é um exemplo disto. Ao meu lugar de consumidora de *blogs*, sites, vídeos, livros etc., sobre os movimentos sociais na cibercultura acrescentei um outro, o de produtora.

## 6. Apresentando os personagens

Nos tópicos anteriores procurei historicizar a criação do computador e da Internet, destacando as apropriações que eles sofreram durante os seus desenvolvimentos, por parte do movimento libertário, que via nestas novas

tecnologias a possibilidade da democratização da informação e dos bens culturais. Fiz isso por entender que o fenômeno contemporâneo de contestação do *copyright,* salvo as devidas diferenças e peculiaridades, é herdeiro das concepções do movimento contracultural que defendia o uso destas ferramentas de forma libertária.

Falar sobre a apropriação que as novas tecnologias digitais sofreram ao longo de seu desenvolvimento, significa falar do passado deste movimento contemporâneo, contextualizar o seu nascimento, dizer que circunstâncias permitem aos grupos que contestam o *copyright* na atualidade fazê-lo.

Explicada a trajetória das tecnologias digitais aqui tratadas e definidos alguns conceitos principais para o entendimento deste trabalho, creio que já posso passar às linhas que tratarão dos grupos, ou melhor, dos coletivos e movimentos que fazem parte de uma imensa rede de pessoas que contestam a forma como o *copyright* é usado e/ou a sua necessidade no mundo atual.

A ideia deste trabalho é discutir sobre as práticas desses coletivos e grupos que contestam a forma como os bens culturais são distribuídos e usados na contemporaneidade, identificando seus personagens, suas táticas e seus discursos. Entendendo essa contestação como parte de uma postura da juventude contemporânea adquirida a partir da experiência de uso das tecnologias digitais.

O primeiro personagem deste trabalho é o Movimento *Software* Livre, iniciado nas últimas décadas do século XX. Esse movimento nasceu da insatisfação com a mudança ocorrida na década de 80, na forma como os *softwares* eram produzidos e distribuídos. Até meados dos anos 70, os *softwares* não eram proprietários, ou seja, não possuíam uma licença *copyright* que restringisse o acesso ao seu código-fonte[17] e a seus usos. Eles eram copiados e compartilhados entre os programadores.

Quando as empresas de *softwares* começam a restringir o acesso ao código-fonte de seus programas, através do uso de licenças *copyright* e a comercializar os *softwares* ao invés de distribuí-los, isso causa uma verdadeira frustração entre os programadores, acostumados a modificarem os programas de acordo com as suas necessidades.

A reação deles foi imediata e se deu no sentido da construção de um projeto

17 Código-fonte é um conjunto de instruções, palavras ou símbolos, escrito em uma linguagem de programação para formar um *software.*

de recriação de *softwares* livres[18]. Este projeto surge nos anos 1980, mais precisamente em 1983, através da iniciativa de um pesquisador do Laboratório de Inteligência Artificial do MIT, *Massachusets Institute of Technology*, Richard Stallman.

Stallman explica que até o final da década de 70 ainda era possível aos programadores ter acesso ao código-fonte dos *softwares* e poder fazer modificações que atendessem às suas necessidades. Isso era uma prática comum no MIT. O que para ele configurou-se como a gota d'água para que tomasse a atitude de criar um projeto de *software* livre, foi um episódio ocorrido no MIT com a máquina da Xerox. Os usuários da máquina precisavam fazer modificações no *software* da máquina, mas não tiveram acesso ao seu código:

> O laboratório de Inteligência Artificial do MIT (laboratório de AI) recebeu uma impressora gráfica como presente da Xerox por volta de 1977. Funcionava com software livre ao qual nós adicionamos muitas funcionalidades convenientes. Por exemplo, o software notificava um usuário imediatamente ao término de uma impressão. Sempre que a impressora tinha algum problema, tal como papel preso ou falta de papel, o software imediatamente notificava todos os usuários que tinham impressões na fila. Estas funcionalidades facilitavam a operação tranqüila.
>
> Mais tarde a Xerox deu ao laboratório de AI uma impressora mais nova, mais rápida, uma das primeiras impressoras a laser. Ela era controlada por um software proprietário que rodava em um computador dedicado separado, sendo assim nós não poderíamos acrescentar qualquer das nossas funcionalidades favoritas. Nós poderíamos organizar as coisas de modo a enviar uma notificação quando a tarefa de impressão fosse enviada ao computador dedicado, mas não quando a impressão realmente fosse feita (e o atraso era normalmente considerável). Não havia modo de saber quando a impressão era realmente concluída; você poderia somente chutar. E ninguém era informado quando havia um papel enroscado, de modo que a impressora freqüentemente ficava por uma hora parada.
>
> Os programadores de sistema do laboratório de AI eram capazes de corrigir estes problemas, provavelmente tão capazes quanto os autores originais do programa. A Xerox não estava interessada em corrigí-los no entanto, e preferiu nos impedir, de modo que nós fomos forçados a aceitar os problemas. Eles nunca foram corrigidos.[19]

---

18 A ideia do *software* livre não está relacionada a preço, mas a um *software* que te permita acessar, estudar, modificar e redistribuir o seu código-fonte. Embora muitos *softwares* livres sejam grátis, a condição para que um software seja considerado livre não está atrelada a essa característica.

19Disponível em: Porque o Software deveria ser livre: http://www.gnu.org/philosophy/shouldbefree.pt-br.html Acesso: 28/10/09.

A intervenção de Stallman, portanto, ao iniciar o projeto tecno-político de recriação do *software* livre foi a de criar um sistema operacional[20], que pudesse ser compartilhado e ao qual todos pudessem ter acesso ao código-fonte. Este acesso, entendido como um direito, garantiria aos usuários a possibilidade de realizar modificações no programa que atendessem às suas necessidades:

> Em 1984, era impossível usar um computador moderno sem a instalação de um sistema operacional proprietário, o qual você deveria obter sob uma licença restritiva. Ninguém tinha permissão para compartilhar software livremente com outros usuários de computador, e dificilmente alguém poderia mudar o software para que satisfizesse as suas necessidades. Os donos dos softwares levantaram muralhas para nos dividir.[21]

A partir dessa ideia surge, o GNU, um sistema operacional inteiramente livre baseado no já existente sistema operacional UNIX. Segundo Stallman, o primeiro objetivo do projeto GNU era desenvolver um sistema compatível com o UNIX mas que fosse 100% *software* livre, que pudesse ser redistribuído totalmente e que qualquer parte dele pudesse ser modificada pelo seu usuário. O nome dado ao sistema se originou da frase *GNU's Not Unix* (GNU Não é Unix), uma forma de reconhecer a importância do UNIX para a criação do GNU, mas ao mesmo tempo de marcar a diferença entre eles.[22]

No Manifesto GNU de 1985, Stallman, justificava a criação do GNU através do princípio político que informa sua necessidade de compartilhar as informações:

> Eu acredito que a regra de ouro exige que, se eu gosto de um programa, eu devo compartilha-lo (sic) 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 licensa (sic) de software.[23]

---

20 Sistema operacional é um programa ou um conjunto de programas que controla os recursos de um computador e são responsáveis pela interface entre a máquina e o usuário.

21 15 anos de Software Livre. Por Richard Stallman. Disponível em: www.dominiopublico.gov.br/download/texto/tl000002.pdf Acesso: 11/04/2008.

22 Idem.

23 O Manifesto GNU. Disponível em : http://www.gnu.org/gnu/manifesto.pt-br.html Acesso: 11/04/08.

Neste documento, a carta de intenções do projeto GNU, Stallman, aproveita para alargar seus espaços de atuação ao convocar as pessoas a participar de seus projetos, criando tópicos que poderiam ser facilmente reconhecidos e divulgados, como: *Por que Todos os Usuários de Computadores Serão Beneficiados* ou, ainda, *Como Você Pode Contribuir.* Foi assim que o projeto GNU criou uma rede de simpatizantes e, posteriormente uma fundação que aglutinou as forças necessárias para o seu desenvolvimento, a *Free Software Foundation*, fundada em 1984, sob a direção do mesmo Richard Stallman.

Em 1990, a FSF já havia desenvolvido vários componentes importantes do sistema operacional GNU, com exceção de um kernel. O kernel é o núcleo de um sistema operacional, responsável pelo gerenciamento dos recursos do sistema como, por exemplo, gerenciamento de memória e processador, acesso aos *hadwares* etc. Em 1991, o finlandês Linus Torvalds na tentativa de criar um sistema operacional parecido com o UNIX acaba criando um kernel, batizado de Linux , que mais tarde comporia o sistema operacional GNU/Linux. O Linux desenvolvido por Torvalds *completou a última grande lacuna* do projeto GNU*.* Com a junção do GNU com o Linux nascia um sistema operacional livre completo.[24]O sistema operacional GNU/Linux, erroneamente e popularmente conhecido apenas como Linux, é uma das principais referências de *software* livre.

A ideia de um *software* livre, tal como defendida pela FSF, é baseada em quatro grandes premissas, definições básicas e indispensáveis para o cumprimento das chamadas quatro liberdades do *software*:

> "Software livre" se refere à liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software. Mais precisamente, ele se refere a quatro tipos de liberdade, para os usuários do software: A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade no. 0) A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade no. 1). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade no. 2). A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (liberdade no. 3). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade. Um programa é

24Linux e o Projeto GNU. Disponível em: http://www.gnu.org/gnu/linux-and-gnu.pt-br.html Acesso: 21/10/09.

software livre se os usuários tem todas essas liberdades.[25]

Para garantir que essas liberdades fossem respeitadas a FSF criou a GPL, *General Public Licence* (Licença Pública Geral). Uma licença desenvolvida para garantir a liberdade aos usuários de compartilhar e mudar o *software* tal qual suas necessidades.

A GPL funciona como uma restrição que impede que haja restrições quanto ao uso e distribuição do software. Ela usa o *copyright* que restringe o direito de cópia para assegurar que o *software* possa ser copiado livremente, mas um *copyright* invertido, literalmente:

> Desenvolvedores de software proprietário usam o copyright para retirar a liberdade dos usuários; utilizamos o copyright para garantir sua liberdade. É por isso que invertemos o nome, mudando-o de copyright para copyleft.[26]

A adoção por parte do movimento *software* livre de uma licença que coloca restrições ao uso de uma obra parece, no mínimo, uma contradição. No entanto, ela pode ser explicada como a única forma encontrada por ele para garantir efetivamente as liberdades de uso dos *softwares*. Se a GPL não funcionasse como uma espécie de *copyright* que obriga os usuários a manterem as 4 liberdades estipuladas por ela, qualquer pessoa poderia facilmente fechar o código do *software* e torná-lo proprietário. A única forma de manter o *software* livre foi, ironicamente, proibindo os seus usuários de fechar o código.

Enquanto *copyright* significa direito de cópia ou, ainda, cópia de direita, o termo *copyleft*, adotado pelo projeto GNU, funciona como um trocadilho: pode significar tanto deixar copiar, quanto cópia de esquerda[27].

O símbolo usado pelo *copyleft* é o símbolo do *copyright* revertido. Enquanto um obra que está sob copyright usa a figura da letra C como marca característica,

---

25 O que é um *Software* Livre. Disponível em : http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html Acesso: 21/07/08.

26 What is Copyleft? Disponível em : http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.html Acesso: 18/10/2009.

27 O Copyleft explicado às crianças: para tirar de campo alguns equívocos. Disponível em: http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/paracriancas.html Acesso: 05/03/2009.

uma obra sob *copyleft* usa o C ao contrário:

Figura 7: Símbolo do *Copyright*
Fonte: http://www.freelegaladvicehelp.com/images/People-Against-Copyright-Laws.jpg

Figura 8: Símbolo do *Copyleft*
Fonte:http://2.bp.blogspot.com/_wHCN1fJdsgs/RvLkmrb7VzI/AAAAAAAAADY/_azjrh_I4r8/S220/Copyleft.png

Nesse jogo semiológico a figura do C invertido parece representar a liberdade que o C normal do *copyright* não proporciona aos usuários de uma obra sob esta licença. O *copyleft* garante o reconhecimento do autor, preservando os seus direitos, sem, no entanto, limitar o uso que se pode fazer da obra por aqueles que irão consumí-la.

O outro personagem deste trabalho é o site *The Pirate Bay*. O TPB é um site sueco de busca de arquivos *.torrents*, arquivos que são compartilhados pela rede através de uma tecnologia conhecida como P2P (*peer-to-peer*), par a par ou entre pares. Neste sistema os usuários podem baixar arquivos e compartilhá-lhos

simultaneamente. A taxa de *download* é equivalente à taxa de *upload*, o usuário só consegue baixar um arquivo se também compartilhar, ou seja, na rede P2P o usuário é ao mesmo tempo o cliente e o servidor.[28]

Mais que um simples site prestador de serviços o TPB é um projeto que se constituiu a partir da defesa do livre compartilhamento das informações na rede. Ele nasceu em 2003 ligado ao *Pirate Bureau* ou *Piratbyrån*, uma organização sueca contra o *copyright*, e se tornou independente a partir de 2004, sendo a partir daí gerido por Peter Sunde, Fredrik Neij, Gottfrid Svartholm Warg e Carl Lundström. Desde então o *Pirate Bay* vem sendo alvo de polêmicas, figurando para a justiça de vários países como o ícone da pirataria e da infração do *copyright* e para os usuários da rede como símbolo da luta pela liberdade de compartilhamento e uso dos bens culturais dispostos na rede.

Se para muitos internautas o termo “pirata” parece pejorativo e impróprio para denominar os compartilhadores, para o TPB este termo cabe bem e parece ser usado com orgulho. O grupo adotou dois símbolos bem sintomáticos disso, um barco pirata e a fita cassete símbolo da campanha anti-pirata dos anos oitenta, período de aumento da popularidade do gravador de cassetes, em que a indústria fonográfica temia que um declínio na venda de discos.[29] Algo bem semelhante com o que ocorre hoje, indústrias cinematográfica e fonográfica preocupadas com o impacto dos *downloads* de *mp3* e filmes feitos de forma não autorizada, sobre o consumo de CDs e DVDs.

Esta imagem, usada como logo da campanha anti-pirata dos anos oitenta, traz como frase de impacto: *Home taping is killing music and it's illegal* (A gravação caseira está matando a música e isso é ilegal). O movimento pirata contemporâneo acabou se apropriando da imagem da fita cassete e usando-a como seu símbolo:

---

28 O TPB não armazena esses arquivos apenas aponta os locais onde eles podem ser encontrados, funcionando como uma ponte entre o computador que está fornecendo o arquivo e o que está solicitando.

29 Mais informações em: http://en.wikipedia.org/wiki/Home_Taping_Is_Killing_Music

Figura 9: Home taping is killing music
Fonte:http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/b/bc/Home_taping_is_killing_music.png/180px-Home_taping_is_killing_music.png

Figura 10: Logo do The Pirate Bay
Fonte:c/_D90o14PgDGE/SeiYN1HeVTI/AAAAAAAAAh8/YP4QXokJ7Cw/s400/the_pirate_bay_logosvg.png

Como consequência da atuação do site, no início deste ano os quatro responsáveis pelo seu gerenciamento foram levados ao tribunal pela justiça sueca sob a acusação de infração de *copyright.* O processo contra eles foi levado a cabo pela IFPI (*International Federation of the Phonographic Industry*), a federação

representante das indústrias fonográficas. Vários foram os desdobramentos deste episódio que foi denominado pelo próprio grupo como *Spectrial*, de *spetacule trial (*julgamento espetáculo). Dentre eles podemos citar o fortalecimento do Partido Pirata sueco, *Piratpartiet*, e uma onda de criações de partidos piratas ao redor do mundo, inclusive aqui no Brasil. Falaremos disso melhor no segundo capítulo.

Esses dois personagens que acabo de apresentar de forma rápida, fazem parte de um movimento social contemporâneo nascido no seio do ciberespaço. Eles têm como projeto comum a contestação do *copyright* e seus discursos se sustentam na defesa do livre compartilhamento dos bens culturais e das informações potencializado pelo desenvolvimento das tecnologias digitais.

No próximo capítulo procurarei mostrar com mais detalhes como se articulam cada um desses grupos/movimentos, dentro da discussão de uma cultura livre que permeia a sociedade contemporânea. O que pretendo é identificar o que dá sentido à essa contestação do *copyright*, em que ela se sustenta, que práticas a caracterizam.

## Capítulo II: A luta pela liberdade de acesso e partilha do conhecimento e da cultura

### 1. Movimento Software Livre, a informática como questão de liberdade

> *Até onde o software livre pode ir? Não há limites, exceto quando leis como o sistema de patentes proíbem o software livre completamente. O objetivo final é fornecer software livre para realizar todas as tarefas que os usuários de computadores querem realizar -- e assim tornar o software proprietário obsoleto.*
>
> Introdução ao Projeto GNU[30]

Como dito no primeiro capítulo, as tecnologias digitais tornaram mais fáceis a cópia e distribuição das informações, provocando uma profunda reflexão sobre a noção e possibilidades de uso e consumo das obras, e, consequentemente, questionamentos e contestações ao sistema de propriedade intelectual atual, que coloca uma série de restrições a esses usos. Essa reflexão contribuiu para a formação de um movimento social em prol da liberdade de uso e distribuição dos bens imateriais, o movimento *software* livre.

O *software* livre nasce, portanto, como uma tecnologia de resistência ao sistema de propriedade intelectual, representado, entre outras coisas, pela figura do *copyright*, um dos pilares do modelo de acumulação do capitalismo global. Ele se constituiu e tem se constituído a partir da crítica às restrições colocadas pelo *copyright* e a partir da defesa da liberdade dos indivíduos de usar um *software* de forma *socialmente útil*. Na sua filosofia, o direito de uso de um *software* é claramente diferenciado do direito de uso de bens materiais. Os bens materiais, ao contrário do que acontece com os programas de computador, considerados bens imateriais, não são tão fáceis de serem reproduzidos, alterados e compartilhados.

Richard Stallman, defende a ideia de que *a informática é uma questão de liberdade*[31], ela está diretamente ligada a uma liberdade social, a liberdade de

30 Disponível em: Introdução ao Projeto GNU http://www.gnu.org/gnu/gnu-history.pt-br.html Acesso: 27/10/09.
31 Disponível em: Filosofia do Projeto GNU http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.pt-br.html

acessar e compartilhar conhecimentos. Esta última, por sua vez, liga-se à facilidade de cópia e alteração que os arquivos digitais possuem, potencializa-se com ela. Portanto, ele acredita que devemos ter o direito de fazer uso destas tecnologias digitais de formas *socialmente úteis*:

> ...as pessoas deveriam ter a liberdade de usar programas de todas as maneiras socialmente úteis. Programas de computador diferem de objetos materiais — como cadeiras, sanduíches e gasolina — em que podem ser copiados e alterados muito mais facilmente. Essas possibilidades tornam os programas tão úteis; cremos que usuários de Informática deveriam poder utilizá-las.[32]

Essa facilidade de cópia e compartilhamento de informações, proporcionada pelo advento das tecnologias digitais, embora ligada ao desenvolvimento do capitalismo informacional[33], não está em sintonia e não se encaixa com alguns dos princípios deste sistema, como o do *copyright*, por exemplo, uma vez que o *copyright,* ou qualquer outra restrição que seja colocada ao acesso às informações, obstaculariza aquilo que a virtualização das informações tornou fácil. Essa é uma das questões levantadas pelo movimento *software* livre na contestação ao regime de propriedade de ideias instituído pelo sistema econômico capitalista.

No texto intitulado *Porque o Software não deveria ter donos,* Richard Stallman defende a ideia de que os indivíduos devem tirar proveito daquilo que as tecnologias digitais proporcionam a nível de facilidade de uso e acesso à informações: A *tecnologia de informação digital ajuda o mundo inteiro tornando fácil copiar e modificar informação. Os computadores prometem facilitar essas coisas para todos nós*[34]. No entanto, Stallman aponta alguns obstáculos a este acesso, eles são representados pelas licenças restritivas de *copyright* e do sistema de propriedade intelectual como um todo, que atribui à essas informações, à esses bens imateriais, “donos” que monopolizam o seu processo de cópia, modificação e redistribuição:

---

Acesso: 27/10/09

32 Idem.

33 Para mais informações sobre a constituição do capitalismo informacional consultar: CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura. Vol. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

34 Disponível em: Porque o Software não deveria ter donos http://www.gnu.org/philosophy/why-free.pt-br.html Acesso: 28/10/09

> Nem todo mundo quer que isso [acessar, copiar e modificar informação] seja fácil. O sistema de direito autoral atribui "donos" aos programas de software, e a maioria desses donos prefere manter os benefícios potenciais longe do público. Eles prefeririam ser os únicos em condições de copiar e modificar o software que nós usamos[35].

A crítica feita pelo movimento s*oftware* livre é uma crítica ao monopólio do *copyright.* Na sua leitura, esta licença reduz o acesso do público ao conhecimento e restringe o compartilhamento das informações entre os indivíduos. O *copyright* funciona a partir da premissa de que há um proprietário, que detém o monopólio de cópia e distribuição de uma obra e é ele quem decide juridicamente sobre o uso que pode ser feito de "sua"[36]obra. No entanto, para o movimento, os interesses dessa figura nem sempre coincidem com os interesses da sociedade de modo geral. A partir desta constatação, surgem questionamentos sobre quem deveria, de fato, ter o poder de decidir sobre o compartilhamento das informações. Marca-se uma distinção clara entre os que buscam prosperidade intelectual e social, possibilitadas pelo ato de compartilhar e os que buscam maximizar seus lucros através da exploração de um bem imaterial de uso restrito. Uma distinção informada pela tensão entre o interesses do capital e do social. É no sentido de problematizar esta tensão que o movimento *software* livre lança questionamentos ao funcionamento do sistema de propriedade intelectual:

> Suponha que um indivíduo que tem uma cópia de um programa se encontre com outro que gostaria de ter uma cópia. É possível a eles copiar o programa; quem deveria decidir se isto deve ser feito ou não? Os indivíduos envolvidos? Ou outra parte, chamada de "o proprietário"?[37]

Esses questionamentos são acompanhados pela defesa da *prosperidade e*

---

35 Idem.

36 Uso "sua" entre aspas porque nem sempre quem detém os direitos sobre uma obra é seu autor. Autor é diferente de proprietário. Nem sempre o autor detém o *copyright* de sua obra. É preciso explicar isso para que se evite a confusão comum entre direitos de autor e *copyright*, coisas completamente diferentes. O *copyright* está relacionado ao monopólio que o proprietário da obra tem sobre sua distribuição e seu uso, sua cópia e/ou sua modificação.

37 Disponível em: Porque o Software deveria ser livre: http://www.gnu.org/philosophy/shouldbefree.pt-br.html Acesso: 28/10/09.

*liberdade do público em geral*[38]. Este é um dos principais argumentos usados pelo movimento para defender a criação e o uso de um *software* livre e aberto. Estes pressupostos estão traduzidos no lema: *Software Livre: socialmente justo, economicamente viável e tecnologicamente sustentável.*

O movimento entende que a resposta a esses questionamentos, a solução para esta tensão, não pode ser encontrada nas leis atuais e nem dada por elas, já que estas privilegiam o autor, sacralizando-o e naturalizando-o. Para Stallman, as leis atuais que regem a propriedade intelectual precisam ser repensadas: *A lei deveria agir em conformidade com a ética, não o contrário*[39]. Neste sentido, o ético, para ele, seria então a defesa e a garantia da liberdade de compartilhar informações, defendida pela filosofia do *copyleft,* e o seu contrário, a restrição, representada pelo *copyright*, o antiético.

Segundo Stallman, os que se beneficiam do atual sistema de propriedade intelectual oferecem dois argumentos básicos para defendê-lo, um de cunho emocional e outro de cunho econômico. O primeiro, é expresso quase sempre *assim: "Eu coloquei meu suor, meu coração, minha alma neste programa. Ele veio de mim, é meu!"*[40]*.* Apesar de considerar esse sentimento de ligação do programador com o seu *software* uma coisa natural*,* Stallman, põe em questão a sinceridade e a eficacia desta justificativa, ao explicar que quando *os mesmos programadores transferem todos os seus direitos à uma grande empresa em troca de um salário a ligação emocional misteriosamente desaparece*[41]*.* Para ele, este primeiro argumento é, portanto, um modo escuso de defender a conveniência dos programadores.

Para acrescentar sustentação ao seu argumento*,* Stallman procura historicizar a noção de propriedade intelectual ao apontar o contraste entre a importância que a figura do autor tem na contemporaneidade e a que ela tinha nos tempos medievais, onde *os grandes artistas e artesãos (...) nem mesmo assinavam seus nomes na sua obra.* Nesta época*, o nome do artista não era importante. O que importava era que o trabalho havia sido feito--e o propósito ao qual ele serviria*[42]*.* Assim, ele critica a importância demasiada que a sociedade contemporânea dá à figura do autor

38 Idem.
39 Idem.
40 Idem.
41 Idem.
42 Idem.

desnaturalizando-o e põe em cheque os valores que exaltam o autor de uma obra, mais do que em a obra e sua função social. Para o movimento, essa concepção de autor como ente sagrado e natural cria obstáculos ao desenvolvimento da produção coletiva de conhecimento.

Esta leitura é parte de um movimento amplo de critica a modernidade, tal como foi definida pelos iluminismos, e seus modos de produção e apropriação dos saberes. Como explica Roland Barthes em seu “A morte do autor”, o autor é criação moderna, personagem produzida

> por nossa sociedade na medida em que, ao sair da Idade Média, com o empirismo inglês, o racionalismo francês e a fé pessoal da Reforma, ela descobriu o prestígio do indivíduo ou, como se diz mais nobremente, da "pessoa humana". Então é lógico que, em matéria de literatura, seja o positivismo, resumo e ponto de chegada da ideologia capitalista, que tenha concedido a maior importância à "pessoa" do autor. (1988:66)

A figura do autor, tal como a conhecemos, com a importância que exerce hoje na sociedade, nasce no seio da ideologia capitalista. Ideologia que para Stallman entra em choque com os princípios de liberdade propostos pelo compartilhamento de bens intangíveis e que dá importância demasiada aos autores de uma obra, prejudicando assim o desenvolvimento de novas formas de produção e distribuição das informações e/ou bens culturais.

O segundo argumento apontado por Stallman como justificativa usada pelos proprietários e/ou autores de um *software* para exercerem poder absoluto sobre ele, é o argumento econômico. Este argumento funciona de seguinte forma:

> “Eu quero ficar rico (que via-de-regra é descrito imprecisamente como “ganhar a vida”), e se você não me permitir ficar rico programando, então eu não vou programar. Todos os outros são como eu, sendo assim ninguém mais vai programar. E então você vai acabar ficando sem programas!” Esta ameaça é normalmente velada, como um conselho de amigo[43].

43 Idem.

Richard Stallman, caracteriza esta justificativa como uma *falácia*, pois este tipo de argumento considera apenas duas possibilidades: a de produção de *softwares* proprietários e a inexistência dos *softwares.* Ele não assume a existência de outras alternativas ao *software* proprietário. Para Stallman, é um erro ligar a existência de um *software* à ideia de propriedade, *software* e propriedade não são sinônimos, esta ligação não é natural e muito menos inevitável, ela faz parte de uma escolha política, a escolha pela existência de um sistema de propriedade intelectual. Ele explica:

> Dado um sistema de propriedade intelectual, o desenvolvimento de software é comumente ligado à existência de um proprietário que controla o uso do software. Enquanto existe esta ligação, nós frequentemente nos deparamos com a opção entre software proprietário ou nada. No entanto, esta ligação não é natural ou inevitável; é uma conseqüência da escolha da política sócio-legal que nós estamos questionando: a decisão de ter proprietários. Formular a opção como sendo entre software proprietário versus software inexistente é desvirtuar a questão[44].

Este questionamento do movimento *software* livre, tem confluência com a leitura do sociólogo Sérgio Amadeu. Para ele a ideia de que só o *software* proprietário gera desenvolvimento e garante a criatividade e a inovação não é válido, *não têm fundamento empírico. O estímulo da propriedade pode ter gerado inovação, mas o modelo compartilhado tem gerado criações e inovações de impacto colossal, e a* existência do modelo compartilhado, já é por si só motivo que deve nos obrigar *a rever a teoria da propriedade consolidada no mundo industrial* (2009:190)*.*

Se por um lado há um discurso hegemônico em defesa de *softwares* proprietários como solução que garante a prosperidade das ideias, o incentivo às inovações; por um outro vemos o discurso do movimento *software* livre (produtores e usuários) apontando o uso de *softwares* fechados como prejudicial à sociedade. Os programas de código fonte fechado são apontados pelo movimento como danosos aos indivíduos. A questão levantada por ele é a de que o regime de propriedade, ao qual este tipo de *software* está sujeito, restringe o acesso dos indivíduos e interfere no direito deste acesso, na medida em que mantém restrições em relação a

44 Idem.

distribuição e modificação do programa. Desse modo, para o movimento, estas restrições causam três níveis diferentes de danos materiais: acesso restrito e/ou falta de acesso, já que menos pessoas usam o programa por conta do seu custo. O fato de que se atribua um “dono” ao *software* é apontado como principal causa dessa dificuldade de acesso e/ou inacessibilidade:

> 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.[45]

O segundo dano está ligado à impossibilidade de alteração e correção do *software* de acordo com a necessidade do seu usuário. Isso prejudicaria a melhora na qualidade do programa, já que nenhum dos usuários pode adaptá-lo ou corrigi-lo para que este seja usado de acordo com suas demandas. Geralmente o código fonte de um programa fechado é mantido em segredo por seu proprietário e este é o único que pode alterá-lo. Stallman, compara o ato de manter o código fonte de um *software* inacessível para o público ao ato de manter uma receita culinária em segredo:

> Imagine o que aconteceria se receitas culinárias fossem entesouradas como o software. Você poderia dizer, “Como eu mudo esta receita para tirar o sal?”, e o grande chefe de cozinha te responderia, “Como ousa insultar minha receita, o fruto do meu cérebro e do meu paladar, tentando mexer nela? Você não tem conhecimento para alterar minha receita e fazê-la funcionar.” “Mas meu médico disse que eu não posso comer sal! O que eu posso fazer? Você vai tirar o sal pra mim?” “Eu faria com muito prazer; meus honorários são de apenas $50.000." Uma vez que o proprietário tem o monopólio nas alterações, os honorários tendem a ser grandes.”[46]

O terceiro dano diz respeito à questão da aprendizagem, ou melhor, do

45 Idem.
46 Idem.

desenvolvimento dela, que poderia ser possibilitado se houvesse acesso aos programas, tanto no que diz respeito ao estudo do código, quanto aos trabalhos que podem se desdobrar a partir dele. Por ser fechado o código de um *software* proprietário não permite que outros desenvolvedores possam estudá-lo e a partir dele produzirem novos programas. Este tipo de dano material afeta o desenvolvimento de *softwares,* na medida em que novas funcionalidades não podem ser adicionadas ao *software* existente, isso impede a evolução dos programas e impossibilita que desenvolvedores neófitos possam estudar programas existentes para aprender como estes são estruturados[47].

Para o movimento *software* livre e para o sociólogo Sérgio Amadeu, estas restrições impostas pela licença *copyright* de um software proprietário, representam muito mais do que somente o impedimento do acesso ao código do programa. Não se trata apenas de uma questão técnica, mas de uma questão de cunho social também. Quando se impede o acesso a um *software* na verdade está se impedindo também o acesso ao conhecimento e à sua produção e desenvolvimento. É o controle do conhecimento que uma licença *copyright* e o sistema de propriedade intelectual como um todo, representa. Não é a toa que as empresas fabricantes de *softwares* proprietários vendem apenas a licença de uso do programa e não o programa em si. Vende -se o direito de uso do programa por um tempo determinado, quem adquire um *software* proprietário não pode adaptá-lo às suas necessidades, pois possui apenas o direito de executar o programa e não de modificá-lo ou copiá-lo (2009: 207).

Sérgio Amadeu explica ainda que os programas proprietários utilizam o *copyright* para bloquear o livre acesso ao conhecimento tecnológico, buscando vantagens econômicas, e não para impedir as cópias não autorizadas ou “piratarias” de *softwares*. As cópias não autorizadas destes programas, ao contrário do que se pensa, contribuem para aumentar o seu uso e o monopólio que eles exercem, favorecem sua difusão:

47 Idem.

> É o livre acesso ao conhecimento que o modelo proprietário bloqueia. Não o uso. O uso ilegal chega a ser funcional para a manutenção de seu monopólio sobre um determinado tipo de aplicação ou solução. A cópia não autorizada é importante para criar uma massa crítica de usuários de soluções proprietárias. Em geral, o preço das licenças é pensado já prevendo o uso não-autorizado e quase que voltado para o mundo corporativo, empresas, governos e instituições. Esses são mais fáceis de se fiscalizar e exigir o pagamento pelas licenças de uso do que os usuários residenciais. Não é a cópia ilegal, nem a proteção das possíveis fragilidades do software que o crackers[48] tão bem sabem explorar, que o código fonte fechado garante: seu objetivo é impedir o livre fluxo do conhecimento tecnológico, para extrair desse bloqueio vantagens econômicas, ou seja, a remuneração do modelo. (Idem)

Para Richard Stallman, é completamente possível a eliminação do sistema de propriedade intelectual que domina a produção e desenvolvimento do mercado de *softwares*. Ele acredita e defende que exista outros meios de estimular as pessoas a produzirem programas. Admite que eliminando-se a propriedade intelectual a principio menos programas seriam produzidos, mas estes seriam mais úteis à sociedade do que os programas proprietários. Embora não consiga afirmar se a satisfação das pessoas com o *software* livre e outras alternativas para o modelo de propriedade em voga seja maior ou menor que com padrões proprietários, segue defendendo a mudança de modelo:

> Não está claro se a satisfação geral proporcionada será menor; mas se for, ou se de qualquer jeito nós quisermos aumentá-la, existem outras maneiras de estimular desenvolvimento, assim como existem outras maneiras de levantar fundos para estradas sem usar pedágios[49].

O que dá sentido aos argumentos do movimento que defende os *softwares* livres em detrimento de *softwares* proprietários, apontando-os como solução possível e ideal para a sociedade, é, sobretudo, a ideia de que o *software* livre

---

48 Os *crackers* são indivíduos que usam o seu conhecimento em informática para invadir computadores, quebrar a segurança de sistemas e roubar informações confidenciais. São diferentes dos *hackers* porque usam o seu conhecimento para praticar atividades ilegais.

49 Disponível em: Porque o Software deveria ser livre: http://www.gnu.org/philosophy/shouldbefree.pt-br.html Acesso: 28/10/09.

promove o bem estar social, ao contrário do sistema de propriedade intelectual em voga, ao qual o *software* de código fechado está sujeito, que promove o ganho individual em detrimento do social. Deste modo, o *copyright* aparece então como *uma faceta da nossa disposição geral de desrespeitar o bem estar social em pról* (sic) *do ganho pessoal*[50]*,* como parte de um *espírito anti-social*. O *software* livre, portanto, contribui no sentido de produção de um bem estar social, a partir do incentivo ao compartilhamento e cooperação voluntária entre as pessoas, substituindo *a selva*, produzida pelo sistema de propriedade intelectual, *por um sistema mais eficiente que encoraja e confia*[51] nestas formas de socialidades.

O sistema de direito autoral na leitura do movimento *software* livre está obsoleto para a nossa conjuntura. A sua gênese está ligada à tecnologia da imprensa escrita, analógica. Este sistema combinava perfeitamente com esta tecnologia pois restringia apenas *os grandes produtores de cópias* e não os consumidores*. Não tirava liberdade dos leitores de livros. Um leitor comum, que não possuísse uma máquina impressora, podia copiar livros apenas com caneta e tinta, e poucos leitores foram enquadrados por isso*[52]*.* A tecnologia digital funciona de forma diferente, é mais flexível, com ela os processos de cópia e compartilhamento das informações se tornaram mais rápidos e mais fáceis. Neste sentido, na leitura do movimento, não há porque usar as mesmas leis, que são usadas para a tecnologia analógica, para tratar da tecnologia digital, ambas possuem usos e qualidades diferentes.

Estas restrições de cópias colocadas pelo sistema de propriedade intelectual configuram-se para o movimento *software* livre como uma questão de lucro. Stallman chega até mesmo a comparar as práticas da Associação dos Produtores de *Software* (*Software Publishers Association* - SPA) norte americana, que tentam inibir os copiadores, com as usadas na antiga União Soviética, *onde cada máquina copiadora tinha um guarda para prevenir cópias proibidas, e onde os indivíduos tinham que copiar informação secretamente e passá-la de mão em mão*[53]*.* A única diferença entre os dois tipos de práticas, segundo ele, seria a motivação de cada um

50 Idem.
51 Idem.
52 Disponível em: Porque o Software não deveria ter donos: http://www.gnu.org/philosophy/why-free.pt-br.html Acesso: 31/10/09.
53 Idem.

para controlar a cópia, para a antiga União Soviética este controle era uma questão política, diferentemente do que ele representa para os que defendem o sistema de propriedade intelectual aplicado ao *software,* para estes o controle da informação é uma questão de garantia de lucros[54].

E para garantir estes lucros, uma das estratégias dos “donos” das informações é a produção de vários tipos de argumentos que visam defender e justificar o *copyright* e a propriedade intelectual. O primeiro deles, seria a criação de nomes e termos caluniosos como *"pirataria" e "roubo";* e termos técnicos como *"propriedade intelectual" e "dano",* que sugerem uma *analogia simplista entre programas e objetos físicos[55].* Para o movimento *software* livre é um equívoco querer aplicar a mesma linha de pensamento do direito de uso de bens materiais ao direito de uso de bens imateriais. O uso que se pode fazer de um bem imaterial, como um *software,* por exemplo, é muito diferente do que se pode fazer com um bem material: *nossas idéias e intuições sobre propriedade de objetos materiais são sobre se é direito tomar um objeto de alguém. Elas não se aplicam a fazer uma cópia de algo[56].*

O argumento do movimento, que se contrapõe a esta analogia construída pelos “donos” das informações, está na explicação de Sérgio Amadeu de que os bens imateriais, diferente do que ocorre com bens materiais, são bens não-rivais, ou seja, possibilitam seu uso ao mesmo tempo por mais de uma pessoa:

> A criação de uma máquina, um novo software ou um novo processo, ou seja, a idéia de como fazê-los permite que vários agentes a realizem ao mesmo tempo, em distintos lugares. Uma vez criada, a idéia se liberta de seu criador e pode ser apropriada por qualquer um que a observe ou tenha acesso a ela. Um novo método de preparar pastéis pode ser imediatamente copiado e praticado por mais de um restaurante. Já a máquina de moer café, se estiver em um estabelecimento, não estará em outro. O produto físico é presente e as idéias são onipresentes (2004:26-7)

Para o movimento, não há como se comparar a cópia de um arquivo digital,

54 Idem.
55 Idem.
56 Idem.

portanto imaterial, com o “roubo”, com a subtração de alguma coisa material de alguém. Defendem que quando se copia um arquivo não se está subtraindo aquele arquivo de quem o possui, esta-se apenas multiplicando-o através do compartilhamento, difundindo conhecimento e cultura.

Um segundo modo de condenar o compartilhamento ou “pirataria”, como o chamam depreciativamente os defensores do *copyright*, é através do *exagero.* Este *exagero* se dá, segundo Stallman, a partir do uso do argumento de que o compartilhamento de *softwares* prejudica as vendas destes produtos, ou seja, de que com a “pirataria” os “donos” das informações sofrem *perdas econômicas.* No entanto, Stallman defende a ideia de que quando os usuários fazem cópias, estas não afetam diretamente nem aos donos e nem a ninguém:

> Os donos dizem que sofrem "danos" ou "perdas econômicas" quando os usuários copiam os programas por si mesmos. Mas a cópia não afeta diretamente o dono, na verdade ela não afeta ninguém. O dono pode perder apenas se a pessoa que fez a cópia teria, de outra forma, pago a ele por uma.[57]

Os proprietários de *softwares* não perdem com cópias “piratas”, pelo simples motivo de que os indivíduos que copiam estes *softwares* não pagariam por uma licença de uso destes programas, na maioria dos casos, por falta de condições financeiras.

Uma outra crítica feito pelo movimento é a crítica à ideia difundida pela indústria de *software* proprietário, de que as leis que regem os direitos de cópia de uma obra são coisas naturais e não convenções humanas. Para o movimento, essa ideia não reflete a noção de que as leis são frutos de um ponto de vista moral e que por isso podem ser questionadas. Stallman, caracteriza esse discurso da indústria como uma *linha de persuasão* que tem como objetivo criar um *hábito de pensamento*, que encara a lei como algo natural e imutável. Neste sentido, ele sugere uma reflexão sobre a função e a representação da lei para a sociedade:

---

57 Idem.

> É elementar que as leis não decidem o que é certo e errado. Cada americano sabe que, há quarenta anos [anos 50], era contra a lei em muitos estados uma pessoa negra sentar na frente num ônibus; mas apenas os racistas diriam que sentar lá era errado[58].

Outra justificativa usada pelos defensores da propriedade intelectual é a de que há um *direito natural* dos autores sobre suas obras. Para Richard Stallman, no entanto, os interesses dos autores não podem ser mais importantes do que os da sociedade. Ele observa que a indústria é a maior beneficiada com os direitos do autor, é ela quem detém esses direitos e não os autores propriamente ditos, mas querem nos fazer ignorar isto. Considerar o autor mais importante do que seus *consumidores* é, para ele, uma atitude *nonsense.*

Stallman, aponta duas razões que levam as pessoas a terem *simpatia* pelas leis de direito autoral. A primeira diz respeito a analogia que costuma ser feita entre as obras imateriais e os objetos materiais. Aqui entra novamente a defesa da noção de que os bens imateriais são não-rivais, de que na sua troca, no seu compartilhamento, não há perda por parte dos que compartilham:

> Quando eu faço spaghetti, realmente eu faço objeção se alguém quer comê-lo, porque aí não poderei mais comê-lo eu mesmo. A ação dele me atinge exatamente na mesma medida em que o beneficia; apenas um de nós pode comer o spaghetti, então a questão é, quem? A menor distinção entre nós é suficiente para fazer pender a balança ética.[59]

O que Richard Stallman defende aqui é uma justiça social através do princípio da não desigualdade entre os indivíduos no contexto do compartilhamento do conhecimento, da não existência de privilégios entre os *consumidores* de uma obra. A restrição de uso das informações por parte de uma pessoa já é suficiente, como ele mesmo diz, para afetar o equilíbrio da balança ética, aqui ligada a uma noção de que compartilhar é uma questão de justiça social e liberdade.

---

58 Idem.
59 Idem.

A segunda razão pela qual as pessoas sentem *simpatia* pelas leis de direito autoral, é o fato de que os *autores são uma tradição aceita e inqüestionável da nossa sociedade.* Aqui Stallman critica a importância demasiada que se dá ao autor em detrimento dos *consumidores*, da sociedade: A *tradição realmente estabelecida em nossa sociedade é que direito autoral reduz os direitos naturais do público---e isso só se justifica em benefício do próprio público*[60]*.* O que está em jogo com as restrições colocadas pelo sistema de *copyright* é o desenvolvimento da sociedade como um todo, um desenvolvimento comum, mútuo, possibilitado pelas práticas de compartilhamento. É a livre circulação das informações e o florescimento da inteligência coletiva e de novas criações e de derivações.

O último argumento apontado por Richard Stallman como sendo usado pela indústria em defesa do *copyright*, é o de que as restrições de acesso ao *software*, ou a outros bens imateriais, aumenta a produção do mesmo. Este argumento seria portanto de cunho econômico e, segundo Stallman, diferente do que acontece com os outros argumentos, este chega ao assunto de forma legítima, contendo uma meta *válida,* a de satisfazer os usuários. No entanto, mesmo este argumento tem uma falha: *assume que a diferença é apenas uma questão de quanto temos que pagar. Assume que "produção de software" é o que queremos, independente desse software ter dono ou não*[61]*.* Este tipo de justificativa só é aceita, segundo ele, porque as pessoas analisam-na sob a ótica dos objetos materiais, mas com esses o sistema de restrições funciona de forma diferente. Para demonstrar isso, ele usa o exemplo bem pitoresco de um sanduíche:

> Consideremos um sanduíche, por exemplo. Você pode perfeitamente ser capaz de conseguir um sanduíche de graça ou por um preço. Se isso acontece, então o preço é a única diferença. Se você tiver ou não que comprá-lo, o sanduíche terá o mesmo gosto, o mesmo valor nutritivo, e em qualquer caso você só poderá comer um. Se você consegue o sanduíche de um dono ou não, isso não pode afetar diretamente nada, a não ser o quanto de dinheiro você terá no final. Isso é verdade para qualquer tipo de objeto material - se ele tem ou não um dono não afeta o que ele é, ou o que você pode fazer com ele se você o compra.[62]

60 Idem.
61 Idem.
62 Idem.

Diferente do que ocorre com os objetos materiais, o programa que possui um proprietário afeta a sua função, o que ele é, e os usos que se pode fazer dele. Stallman, defende que esta diferença não se reduz a uma questão econômica, pois o sistema de propriedade intelectual incentiva sim a produção de *software,* mas de um *software* fechado, um tipo de programa que a sociedade não *necessita,* um programa que causa uma *poluição ética que nos afeta a todos*[63].

Mas se a sociedade não necessita de programas proprietários, do que ela precisa? Na leitura do movimento que defende o *software* livre a sociedade precisa de acesso ao conhecimento,

> de informação que seja verdadeiramente disponível para os cidadãos - por exemplo, programas que as pessoas possam ler, corrigir, adaptar, e aperfeiçoar, não apenas operar. Mas o que os donos de software tipicamente fornecem é uma caixa preta que nós não podemos estudar ou mudar.[64]

Além de acesso, ela também necessita de liberdade, coisa que na leitura deles só é possível com o uso de *sofwares* livres, já que com com os programas proprietários, *os usuários perdem a liberdade de controlar uma parte de suas próprias vidas*[65]. Por último, e acima de tudo, a sociedade necessita da troca de conhecimentos e de um incentivo para que esta troca ocorra. É preciso que a sociedade encoraje *o espírito de cooperação voluntária em seus cidadãos. Quando os donos de software nos dizem que ajudar nossos vizinhos, de forma natural, é "pirataria", eles poluem nosso espírito cívico*[66].

Aqui está explicito a defesa social que Stallman faz do compartilhamento das informações como um direito civil e como expressão da liberdade dos indivíduos, e mais até, como tendência natural do indivíduo, como fica claro no trecho “ajudar nossos vizinhos, de forma natural”, ou seja, da maneira como tem que ser. Impedir o

63 Idem.
64 Idem.
65 Idem.
66 Idem.

exercício deste “direito natural” constitui-se, portanto, nesta ótica, num ataque à liberdade dos indivíduos, ao seu “direito” civil de compartilhar informações.

O movimento *software* livre começa como movimento pela liberdade de compartilhamento de *softwares*, no entanto, ao longo de seu desenvolvimento ele vai virando também sinônimo de movimento pelo livre compartilhamento das informações de todos os tipos. Por levantar questões de liberdade e solidariedade social, foi abraçado pelos mais diversos grupos, não só pelos desenvolvedores de *softwares*, mas também por uma parcela da sociedade que acredita nas possibilidades deste movimento. Por isso, não foi à toa, que a filosofia do *copyleft,* do deixar copiar*,* nascida no berço deste movimento, expandiu-se e hoje é aplicada também a outros tipos de obras como: músicas, vídeos, imagens, textos etc.

Visto num contexto maior, não apenas no contexto da produção de *softwares*, mas também no das produções de obras de modo geral, o sistema de propriedade intelectual criticado pelo movimento obstrui o desenvolvimento da *inteligência coletiva*. Considerando que a condição elementar para a existência e desenvolvimento desta seja o compartilhamento dos nossos conhecimentos (LÉVY, 1998:17-18). Podemos identificar aqui um ponto de confluência entre o pensamento de Richard Stallman e o de Pierre Lévy, no que se refere à defesa do acesso ao conhecimento como elemento fundamental para o do desenvolvimento da inteligência coletiva.

É possível afirmar, portanto, que o uso do *software* livre é um fator contribuinte para o desenvolvimento deste tipo de inteligência. Já que, as quatros liberdades do *software* estipuladas pela GPL (*General Public License*): executar o programa para qualquer propósito (liberdade nº. 0); estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade nº. 1); redistribuir cópias (liberdade nº. 2); aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos (liberdade nº. 3); garantem este processo de compartilhamento de conhecimento tão fundamental para a constituição dos intelectuais coletivos, *uma espécie de sociedade anônima para a qual cada acionista traz como capital seus conhecimentos, suas navegações, sua capacidade de aprender e ensinar* (Idem, 1998:94).

É na forma de intelectuais coletivos que funciona este movimento, a maneira como é feita a sua organização, por meio de comunidades de usuários e desenvolvedores espalhadas pelo mundo inteiro e interligadas pela rede mundial de computadores, fazem-no funcionar assim. Nestas comunidades não há submissão ou limitação das inteligências individuais, há soma destas inteligências e florescimento de mais formas de competências. Nelas *fazem-se presentes a cultura meritocrática e a produção entre pares, elementos-chave da cultura hacker* (MACHADO, 2009:15).

O seu modelo de produção e desenvolvimento é baseado na colaboração, o espaço das comunidades é um espaço de produção coletiva e cooperativa, um *commons,* um espaço comum onde as pessoas pensam, produzem e partilham seus conhecimentos e suas experiências sociais. Estas comunidades formam assim uma *rede de solidariedade tecnológica e ideológica de crença na liberdade e no compartilhamento do conhecimento que se torna crescentemente política quanto mais avança o uso pela sociedade e pelo mercado das soluções compartilhadas.* (SILVEIRA, 2009: 249)

Esse modelo de comunidade e de ação política do *software* livre vai de encontro com a lógica neoliberal da concorrência, já que os indivíduos que formam estas comunidades produzem de forma colaborativa e voluntária, motivados pela busca do conhecimento, pelas formação de espaços de socialidade e pelo reconhecimento dentro da comunidade por aquilo que fazem:

> Esse modelo de trabalho, vale dizer, desafia de forma consistente as limitações do paradigma neoliberal dominante porque seus trabalhadores não têm perspectiva de um retorno que possa ser lucrativo e suas ações não são respaldadas por leis ou contratos, prevalecendo, portanto, um ambiente de troca, e as comunidades de software livre só se tornam projetos possíveis em função disso. (MACHADO, 2009:15)

O sociólogo Sérgio Amadeu defende a ideia de que o movimento *software* livre com a sua forma de agir, acabou construindo no seio da economia capitalista

verdadeiros *bolsões de "economia da doação".* A sua maneira de reivindicar a liberdade de compartilhamento das informações em detrimento das restrições colocadas pelo *copyright,* levou o movimento a um novo tipo de politização, que não se resume mais à dicotomia esquerda/direita:

> o movimento de colaboração sócio-técnica do software livre construiu dentro da economia capitalista bolsões de "economia da doação", que se chocam contra o paradigma tradicional da propriedade, sendo levados a um novo tipo de politização. A nova política de reivindicar e praticar a liberdade de continuar criando e compartilhando os códigos contra os ataques dos representantes do modelo proprietário não se resume à esquerda e reconfigura o terreno político, lançando unidades entre liberais e socialistas. Supera a definição esquerda/direita e rearranja o cenário político, exatamente pelo fato de os bens intangíveis serem não-escassos e possibilitarem agregar mais valor a um software aberto quanto maior for a comunidade em torno de seu desenvolvimento. ( 2009:191)

O desenvolvimento da sociedade em rede provocou mudanças nos posicionamentos políticos em relação aos temas de liberdade e propriedade das ideias. Sérgio Amadeu explica, que nos vemos diante disto com um novo tipo de situação que requer uma nova classificação das forças políticas em relação a tais temas. Uma classificação que deve ultrapassar modelos explicativos que definiam *a direita como defensora da propriedade privada e a esquerda como defensora da distribuição equitativa da propriedade sobre a riqueza socialmente produzida* (ibidem: 255-56). Essas duas noções tradicionais agora estão sendo superadas em prol desse movimento plural em sua composição.

Este movimento, portanto, na opinião de Sérgio Amadeu, não pode ser qualificado nos moldes tradicionais que o enquadrariam, por seu caráter libertário, no posicionamento político esquerdista. As comunidades que o formam possuem motivações e ideologias as mais variadas possíveis, mas encontram-se unidas em torno da uma causa comum, a da liberdade de compartilhamento das informações, proporcionada pelo *software* livre. Como explica Sérgio Amadeu:

> o movimento de software livre superou essa dicotomia por lidar com a propriedade de bens intangíveis ou imateriais, o que permitiu colocar o tema

> da justa distribuição da propriedade como uma questão de liberdade e assim reunir na defesa do compartilhamento de códigos integrantes das antigas forças liberais e da esquerda, democrática e socialista. Uma estrutura econômico-social crescentemente baseada em bens intangíveis permite superar a principal objeção hayekiana às práticas distributivas. Os motivos eram distintos, mas a causa foi a mesma. Os liberais e os anarco-capitalistas mais radicais defenderam o software livre pela superioridade econômica do modelo de compartilhamento. Isso porque o desenvolvimento colaborativo aproveita as possibilidades interativas disponíveis nas redes de alta velocidade e processamento, bem como aposta na redução dos custos de transação e na superioridade do modelo "bazar" para a manutenção e atualização de programas de computador.(2009: 250-51)

Esta ideia defendida por Sérgio Amadeu, no entanto, não se caracteriza necessariamente como uma nova classificação das forças políticas tradicionais, esquerda e direita. O fato de os liberais e os anarco-capitalistas mais radicais terem defendido o *software* livre, como ele cita acima, não me parece um sinal de que a dicotomia esquerda/direita esteja sendo superada. Como ele próprio indica, a defesa se dá por causa da *superioridade econômica do modelo de compartilhamento* e não por acreditarem nos benefícios sociais deste modelo, tais como acesso ao conhecimento e desenvolvimento da inteligência coletiva. Sua posição a meu ver continua condizente com a postura política de um pensamento dito de direita.

O movimento *software* livre, faz parte do que podemos chamar de tendência geral da cibercultura, que é a defesa do compartilhamento das informações. Seu surgimento pode ser explicado através da junção de um pensamento libertário, aquele que caracterizou a contracultura americana nas últimas décadas do século XX e uma facilidade e rapidez, tal como diz Richard Stallman, que as tecnologias digitais proporcionaram para os processos de comunicação. Estas tecnologias acabaram gerando novas formas do homem se relacionar com aquilo que ele produz, com a sua cultura. Questionamentos sobre o sentido do sistema de propriedade intelectual, sobre o valor financeiro atribuído aos bens culturais e sobre o poder que o autor exerce sobre suas obras, são pautas deste movimento geral no qual o movimento *software* livre está inserido.

A sua luta mais que tecnológica é social, o seu objetivo é tornar obsoleto um sistema de propriedade intelectual que não prioriza o desenvolvimento da inteligência coletiva e nem garante o direito à liberdade de acesso ao conhecimento

que todo indivíduo deve ter. O movimento *software* livre propõe não só uma nova forma de produzir e consumir *softwares,* mas também uma nova ética social que preza pela cooperação, pelo trabalho voluntário, por uma ideia de solidariedade que se encontra diretamente vinculada a ideia de comunidade, só se é reconhecido dentro da comunidade de *software* livre quando se assume a ética de um compartilhador.

## 2. The Pirate Bay, uma desobediência civil organizada

> *Nós somos o novo movimento deste século. Temos o ponto de vista que o copyright está prejudicando a economia e o nosso direito de ser cidadãos e de nos expressar e obter informações.*
>
> Mika Sjöman, membro do partido pirata sueco[67].

### 2.1- Da criação à invasão

No final do verão de 2003, nascia na Suécia, o *Piratbyrån ou Pirate Bureau* (Associação pirata ou Mesa da Pirataria), uma organização que busca prover informações sobre pirataria e apoiar a cultura, através da realização de discussões, eventos, consultorias jurídicas, aconselhamento sobre as questões referentes à Propriedade Intelectual e partilha de arquivos[68]. Esta organização nasceu de uma comunidade que se comunicava via canal de bate-papo IRC[69], formada pela comunidade *hacker* sueca.

No documentário *Steal this film* parte I[70] (Roube este filme), produzido em

---

67 Disponível em: http://www.wired.com/science/discoveries/news/2006/03/70358?currentPage=all Acesso: 19/11/09.

68 Disponível em: http://piratbyran.org/index.php?view=articles&id=107 Acesso: 16/11/09.

69 *Internet Relay Chat (IRC) é um protocolo de comunicação bastante utilizado na Internet Ele é utilizado basicamente como bate-papo (chat) e troca de arquivos, permitindo a conversa em grupo ou privada.* Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Internet_Relay_Chat Acesso: 16/11/09.

70 *Steal This Film* I é a primeira parte de um documentário que tem por objetivo discutir o futuro da criatividade e o controle da mídia no contexto da cultura digital. Como explicam os produtores em seu site: *A primeira parte do Steal This Film se focou principalmente no The Pirate Bay, Piratbyrån e nos eventos em torno e após o ataque que aconteceu na TPB no Outono de 2006. Na verdade, fizemos muito mais material do que isso, e fizemos (por exemplo) um monte de perguntas sobre o futuro da*

2006 por *The League of Noble Peers* (A Liga dos Nobres Partilhadores), um grupo sueco também defensor do compartilhamento de arquivos na rede[71], Rasmus Fleischer, co-fundador do *Piratbyrån,* comenta que o objetivo inicial da criação deste grupo era produzir coisas divertidas na internet:

> Nossa idéia era fazer basicamente diferentes tipos de projetos divertidos na internet. E reapropriar o termo "piratbyran", tirando o "anti", e foi um desses impulsos divertidos. Então nós o fizemos. Todos atuam em áreas bem diferentes. Era um grupo bem avulso. Todos sentiram que era algo novo e inexplorado, mas, ao mesmo tempo, algo que sabíamos que definitivamente cresceria em importância pelos próximos anos[72].

Entre essas coisas divertidas está, por exemplo, a construção de imagens que satirizam a campanha anti-pirata realizada nos anos oitenta. Nesta época as gravações caseiras possibilitadas pelo advento do gravador de fitas cassete, passaram a ser vistas e combatidas pela indústria cultural como uma ameaça a seus negócios, tal qual como ocorre hoje com as mídias digitais:

---

*criatividade, sobre como funciona o controle de mídia (por exemplo, como ela consegue nos convencer sobre a necessidade de uma guerra constante, ou em pelo menos nos aplacar enquanto ela está acontecendo) e sobre como, e se, os tipos de organização que nós estamos agora trabalhando em conjunto pode nos servir melhor.* Disponível em: http://stealthisfilm.wikidot.com/part-one Acesso: 18/12/09.

71 Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/The_League_of_Noble_Peers Acesso: 18/11/09.

72 Steal this film I. Produção de The League of Noble Peers. Estocolmo: 2006. Disponível em: http://www.stealthisfilm.com/Part1/

Figura 11: Home Taping is Killing Business

Fonte: Steal This Film I

Figura 12: Home Cooking is Killing the Restaurant Industry

Fonte: Steal This Film I

A primeira imagem carrega a frase *Home-Taping is killing business and its easy* (A gravação caseira está matando a indústria e isto é fácil), que reforça a ideia do movimento de que a indústria, da forma como funciona atualmente, se não buscar outros alternativas e não procurar adaptar-se ao fenômeno do compartilhamento será destruída por ele. Já na segunda imagem, o *Piratbyrån* ironiza a ideia muito difundida de que as produções caseiras, as cópias de arquivos feitos pelos usuários domésticos, prejudicam as vendas da indústria do entretenimento. Este é um dos principais argumentos usados pelas empresas de cinema e música para condenar esta prática.

Além de se reapropriar das imagens e dos discursos do movimento anti-pirata, transformando-os em ferramentas de combate contra o próprio, os piratas suecos se reapropriaram ainda do nome da Agência Sueca Antipirataria, *Svenska Antipiratbyrån.* Retirando dele o prefixo "anti", criavam o *Piratbyrån.*

A *Svenska Antipiratbyrån*, está entre as grandes "inimigas" do *Piratbyrån.* Foi formada no ano de 2001 por produtores e distribuidores de cinema e vídeo. Sua principal *missão é a de salvaguardar e promover direitos autorais de companhias membro para seus filmes. Uma parte deste trabalho é o de educar e informar o público sobre o papel dos direitos autorais.* Além disso, atua como representante jurídica de seus membros nas questões de direitos autorais e mantém relações com organizações internacionais como a MPA (*Motion Pictures Association*) e FIV (*International Video Federation*)[73].

Johan (Krignell), membro do *Piratbyrån*, explica no documentário *Steal this Film* I, que quando este grupo foi criado a ideia inicial foi a de fornecer notícias e informações às pessoas que não sabiam como lidar com questões referentes à propriedade intelectual e compartilhamento de arquivos. Porque não haviam sites na Suécia que explicassem sobre isso. Então o seu impulso inicial foi o de transcrever guias de uma das maiores revistas suecas de internet e dar início às atividades do grupo.[74]

Rick Falkvinge, membro do Partido Pirata sueco[75], criado para defender na

73 Disponível em: http://www.antipiratbyran.com/ Acesso: 19/11/09.
74 Idem.
75 O Partido Pirata sueco (*Pirate Party ou PiratPartiet*), serviu e vem servindo de modelo e inspiração para a criação de outros partidos em vários países. No Brasil o processo de criação do Partido Pirata

política institucional os direitos dos compartilhadores, mas que não possui ligação direta com o *Piratbyrån* e nem com o *Pirate Bay*, diz que o papel do *Piratbyrån* na discussão sobre a questão do *copyright* e da partilha de arquivos, foi o de fazer este debate chegar ao grande público criando um lugar de poder para se contrapor ao discurso da indústria:

> O que eles fizeram foi levar ao público o debate e, na verdade, dar à opinião pública um contraponto. Onde havia apenas o ponto de vista da indústria do copyright, existe agora um contraponto. Então, quando a indústria do copyright se manifestar publicamente na mídia, vai haver também a voz do Pirate Bureau, sempre. Ou seja, era algo inimaginável há cinco anos atrás.[76]

Para Rasmus Fleischer, o nascimento do *Piratbyrån* representou algo novo, tanto por sua forma de organização, quanto pelo que diz respeito à crítica do *copyright.* Sua pretensão é que o movimento seja um lugar de liberdade, sem ficar preso as armaduras do legalismo ou do academicismo:

> Eu penso que o Piratbyrån talvez represente algum tipo de nova onda de críticas contra as leis de copyright. Enquanto a primeira onda era mais legalista, mais baseada nas universidades americanas, na verdade. Muitas pessoas pensam que temos coisas como um escritório, ou uma equipe, mas não temos. Não temos local fixo.[77]

Esse caráter de novidade atribuído ao *Piratbyrån* está relacionado ao fato de que os que o constituem são em sua maioria jovens que estão a procura de novas formas de discutir e experienciar a produção da cultura e do conhecimento. E que tem como projeto politico a contraposição as atuais leis de *copyright* por entende-las como obstáculo ao desenvolvimento destas novas experiências comunicacionais. Este projeto esta em consonância com o que eles consideram um novo modo de

---

vem se acelerando desde o começo do ano, quando ocorreu o julgamento do *Pirate Bay* e quando os partidos piratas europeus começaram a eleger seus primeiros representantes políticos.

76 Idem.

77 Idem.

vida e é informado por novas visões de mundo, assim mesmo no plural.

No mesmo ano de fundação do *Piratbyrån*, em 2003, nasceu também paralelo a ele, um outro projeto chamado *The Pirate Bay*. Ele foi formado por membros do *Piratbyrån*, mas logo tornou-se independente deste. Sua criação colocava em prática a ideia de liberdade de compartilhamento defendida pelo grupo, através da facilitação da prática de partilhar arquivos via site do *Pirate Bay*.

Rasmus Fleischer explica que a proposta do *Piratbyrån* sempre foi a de se ramificar e criar projetos múltiplos, isso explica e justifica o fato de o *Pirate Bay* tornar-se independente e não uma atividade central do *Piratbyrån*:

> O Pirate Bay nunca foi uma atividade central do Piratbyrån. Assim que o Pirate Bay ganhou um tracker importante, ele foi apartado do Piratbyrån. Assim nós poderíamos continuar com nossas atividades centrais, enquanto, as pessoas que gostam de administrar um tracker de bittorrent fariam isso sozinhas. Porque nossos princípios básicos não versam sobre construir impérios, mas sobre se ramificar e criar uma multiplicidade de projetos. Muitos expectadores pelo mundo estão um tanto espantados sobre como nós, ao invés de estarmos na defensiva, estamos tomando uma postura ofensiva sem ser agressivos – naquele sentido – mas usar o termo "pirata" representa algo que muitos não pensavam ser possível.[78]

Para Gottfrid (Anakata), o *Pirate Bay* é uma forma de desobediência civil organizada que visa *forçar uma mudança nas leis de copyright e no ambiente geral do copyright.* Também para Peter Sunde (Brokep), este é seu principal intuito. Seus criadores e operadores assim explicam seu projeto: *Todos nós que operamos o TPB somos contra as leis de copyright e desejamos mudá-las. Nós vemos como nosso dever difundir a cultura e a mídia. Tecnologia é apenas um meio para fazer isso.*[79]

O *Pirate Bay* desde o início foi um pesadelo para a indústria cultural e as suas investidas contra o site sempre foram constantes. Para os industriais suas razões se justificavam não apenas pelo fato de o *tracker* sueco funcionar como um facilitador do compartilhamento de arquivos protegidos por *copyright*, mas também porque os

---

78 Idem.

79 Disponível em: http://www.wired.com/science/discoveries/news/2006/03/70358?currentPage=all Acesso: 19/11/09.

seus operadores mantinham um debate constante a respeito da necessidade de mudança nas leis de *copyright* e no modelo de negócios da indústria, exigindo-os a se adaptarem à nova forma de cultura advinda do uso das tecnologias digitais.

O ano de 2004 foi marcado por muitas investidas, todas no sentido de pôr fim as atividades do *The Pirate Bay*. Segundo Gottfrid Svartholm, todas as ações empreendidas por essas indústrias, sobretudo as empreendidas no ano de 2004 pela MPAA (*Motion Picture Association of America*), apenas serviram para atrair mais usuários para o site[80].

Até antes da adoção por parte da justiça sueca da diretiva de direitos autorais da União Européia no ano de 2005, a indústria do entretenimento não havia ainda conseguido indiciar ou processar os administradores do *The Pirate Bay* em nenhum tribunal sueco[81]. Quando em 2004 e 2005 ações judiciais conseguiram fechar dois dos mais populares sites de compartilhamento de arquivos, o *SuprNova*[82] e o *LokiTorrent*[83]*,* o pesadelo da indústria se tornou maior ainda, os usuários destes sites acabaram migrando para o *The Pirate Bay.*

Nesta época, *e-mails* e mais *e-mails* foram enviados ao *Pirate Bay*, pela indústria cultural, que via seus produtos protegidos por *copyright* sendo compartilhados gratuitamente via internet através do site. Parte desses *e-mails* foram disponibilizados pelo próprio *Pirate Bay* em sua página, como forma de expor a postura da indústria diante da situação e a sua também. A postura dos piratas suecos diante dos *e-mails,* era a de "ridicularizar" os seus remetentes, como eles mesmos faziam questão de afirmar quando se referiam à sua reação: *Nenhuma ação (exceto ridicularizar os remetentes), foi tomada por nós, por causa destes* [*e-mails*][84]*.*

No site do grupo é possível encontrar uma lista com 55 *links* que variam, desde *e-mails* enviados por gigantes da informática como a *Microsoft* e a *Apple*, que

80 Idem.
81 Idem.
82 O *Suprnova*, primeiro grande portal indexador de arquivos .torrent, foi tirado do ar em 2004 e ressuscitado em 2007 pelo próprio *The Pirate Bay*. Mais informações: http://pt.wikipedia.org/wiki/Suprnova e http://www.meiobit.com/meio-bit/internet/suprnovaorg-renasce-das-cinzas
83 A batalha travada entre a MPAA e o *LokiTorrent,* começou em 2004, quando o proprietário do site recusou-se a atender ao pedido feito pelo MPAA para que este parasse de funcionar, e terminou em 2005, quando a MPAA conseguiu vencer seus processos contra o site. Mais informações disponíveis em: http://en.wikipedia.org/wiki/LokiTorrent
84 Disponível em: http://thepiratebay.org/legal Acesso: 21/11/09.

tiveram seus *softwares* compartilhados através da ajuda da página dos piratas suecos; passando por produtoras de cinema como a *Warner Bros*, até bandas de música como os *White Stripes,* todos advertindo ao *Pirate Bay* sobre as implicações da continuação das atividades do site.

Em um desses *e-mails* datado de 2004, a *DreamWorks*, um dos maiores estúdios dos EUA, que desenvolve, produz e distribui filmes, vídeo games e programas de televisão[85], solicitava ao *Pirate Bay* a remoção do filme *Shrek* 2:

> Mon, 23 Aug 2004 14:02:16 -0400
>
> Data: Mon, 23 Aug 2004 14:02:08 -0500
> De: KMWLAW@flash.net
> Para: tracker-40-aa-5f-03-412675c8@prq.to
> Assunto: Uso não autorizado de Propriedades da DreamWorks SKG
>
> Dennis L. Wilson, esq.
> KEATS McFARLAND & WILSON, LLP
> 9720 Wilshire Blvd., Penthouse Suite
> Beverly Hills, CA 90212
> Tel: (310) 248-3830
> Fax: (310) 860-0363
> (...)
>
> Para quem isto possa interessar:
>
> Esta carta está sendo escrita para você em nome do nosso cliente, DreamWorks SKG (a seguir DreamWorks ). DreamWorks é a proprietária exclusiva de todos os direitos autorais, marcas registradas e outros direitos de propriedade intelectual do filme Shrek 2. Ninguém está autorizado a copiar, reproduzir, distribuir ou fazer outro uso do filme Shrek 2 sem a expressa autorização por escrito da DreamWorks.
>
> Chegou ao nosso conhecimento que o site localizado na http: / / www.thepiratebay.org, para o qual o você é o prestador do serviço, está reproduzindo, distribuindo e/ou ofertando para venda o filme Shrek 2. Em anexo estão as fotocópias de representação das páginas a partir do site acima mencionado.
>
> DreamWorks acredita que o uso do material na forma reclamada não é autorizado pela DreamWorks, pelo seu agente ou pela lei. A DreamWorks diligentemente impõe seus direitos ao filme Shrek 2 em todas as formas de mídia. O nosso cliente legitimamente assume as suas responsabilidades para a protecção do filme Shrek 2 muito a sério.
>
> Como você deve estar ciente, Provedores de Acesso à Internet podem ser responsabilizados se não responderem às reivindicações da infracção em conformidade com os requisitos da Digital Millennium Copyright Act (DMCA). Em acordo com o DMCA, pedimos sua ajuda na remoção das infracções ao

85 Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_SKG Acesso: 22/11/09.

> filme Shrek 2 a partir deste web site e quaisquer outros sites para o qual você age como um Provedor de Acesso à Internet. Declaramos também sob pena de perjúrio, que estamos autorizados a agir em nome da DreamWorks e que a informação contida nesta carta está correta. Entre em contato comigo imediatamente para discutir este assunto adicional.
>
> Nada na presente carta constitui um renúncia expressa ou implícita de qualquer direito, recurso ou defesa da DreamWorks, que são expressamente reservados.
>
> Atenciosamente,
>
> Dennis L. Wilson
> Keats McFarland & Wilson LLP[86]

É importante observar que a advertência contida no *e-mail* é direcionada a um site hospedado em servidor sueco, mas baseia-se não em leis suecas, mas no *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA) (em português, Lei dos Direitos Autorais do Milênio Digital), a lei de direitos autorais de 1998 que faz parte da legislação norte-americana. A resposta dada pelo *Pirate Bay* foi calculadamente irônica*:*

> Como você pode ou não estar ciente, a Suécia não é um estado nos Estados Unidos da América. A Suécia é um país do norte da Europa. A menos que você esteja por fora agora, a lei do E.U. não se aplica aqui. Para sua informação, nenhuma lei sueca está sendo violada.
>
> Tenha certeza de que qualquer outro contato com a gente, independentemente do meio, irá resultar em
> a) uma ação que está sendo arquivada por assédio
> b) uma denúncia formal apresentada através de seu advogado, para enviar frívolas ameaças legais.
>
> É nossa opinião e de nossos advogados que estão ..... idiotas, que você deve ir por favor sodomizar-se com bastões retráteis.
>
> Por favor note também que o seu e-mail e carta serão publicados na íntegra na http://www.thepiratebay.org.
>
> Vá se foder.
>
> Educado como sempre,
> anakata[87]

86 Disponível em: http://static.thepiratebay.org/dreamworks_mail.txt Acesso: 22/11/09.
87 Disponível em: http://static.thepiratebay.org/dreamworks_response.txt Acesso: 22/11/09.

Um outro email enviado no final de 2004 pela *Warner Music,* uma das quatro maiores gravadoras do mundo[88], também de origem norte-americana, adverte ao *Pirate Bay* sobre a sua suposta violação das leis de *copyright,* tendo como base a legislação norte-americana, mas considerando, erroneamente, que a legislação sueca também estaria sendo violada, quando para as leis suecas, até aquela data, as atividades do *Pirate Bay* eram consideradas legais:

> Data: Wed, 22 Dec 2004 01:23:09 +0100
> De: Peter Pehrson - enya.com <peter@enya.com>
> Para: tiamo_prq.se
> Assunto: Para sua informação
>
> Fredrik Neij
> PRQ Inet / SE 969700-4027
> Box 1206, SE 11479 Estocolmo, Suécia
>
> PARA A SUA INFORMAÇÃO
>
> Caro Fredrik Neij,
>
> chegou ao nosso conhecimento que alguns dos nossos trabalhos e marcas agora aparecem em seu site.
>
> http://thepiratebay.org/torrents-details.php?id=3215747&hit=1
> Enya A Box Of Dreams - 886 transferências
>
> http://thepiratebay.org/torrents-details.php?id=3252776&hit=1
> Enya - The Celts - 291 transferências
>
> http://thepiratebay.org/torrents-details.php?id=3252777&hit=1
> Enya - Watermark - 316 transferências
>
> http://thepiratebay.org/torrents-details.php?id=3230233&hit=1
> Enya - The Celts - 386 transferências
>
> Como esses álbuns estão sob direitos autorais e nem a UE ou as leis suecas permitem distribuição não autorizada desta música, você está violando o nosso copyright.
>
> Você está, adicionalmente, violando a lei da União Européia e sueca, assim como está violando nossa marca, listando os nomes de marca protegida (protegida pela lei sueca) em sua página da web sem permissão.
>
> Você tem 72 horas para remover completamente os links acima.
>
> Após isso, você receberá 1 (UM) nota legal de GrayZone. Você não receberá outras notificações.

88 Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Warner_Music_Group Acesso: 23/11/09.

Por favor note também que tornar público este e-mail ou ridicularizá-lo resultará em uma ação jurídica imediata e também estamos contatando RipeNCC para suspensão.

Atenciosamente
Peter Pehrson
Aigle Music / Warner Music International

Perceba que a notificação enviada pela *Warner,* provavelmente já informada da postura do *Pirate Bay* diante dos *e-mails* recebidos, publicação dos *e-mails* e ridicularização dos remetentes, já informa sobre as implicações judiciais desta postura. Ao que *Pirate Bay* reponde da mesma forma como estava respondendo as outras notificações*:*

De: anakata
Para: Peter Pehrson - enya.com <peter@enya.com>
Assunto: Re: Para sua informação

Caro seja lá o que você for,

Obrigado por fornecer a nós e aos nossos usuários um entretenimento tão grande. Eu não estou falando de Enya (ei, Enya vá se ferrar), mas de seu e-mail sem sentido.

Você tem
- Nos confundido com o nosso ISP
- Nenhum conhecimento sobre o BitTorrent
- Nenhum conhecimento da aplicabilidade das leis (trademark ou copyright)
- Feito muitas ameaças divertidas (ei, vá em frente e entre em contato RIPE NCC[89], Por favor, eu imploro)

Você marcou 10 dos 10 pontos na nossa escala de Entretenimento de Ameaças Legais. Você ganhou o grande prêmio: Uma vida inteira de ridicularização na nossa seção de ameaças legais (http://static.thepiratebay.org/legal/)!
Parabéns!

Observe também que não estou atualmente sem papel higiênico, então você pode esperar um tempo antes de enviar documentos legais.

89 *O RIPE NCC é uma organização independente, sem fins lucrativos que apoia a adesão da infra-estrutura da Internet através de coordenação técnica em sua região. A atividade mais importante do RIPE NCC é agir como Registro Regional de Internet (RIR), fornecimento de recursos globais da Internet e serviços relacionados (…) para membros na região de RIPE NCC. A associação é constituída principalmente de Internet Service Providers (ISPs), as organizações de telecomunicações e grandes empresas localizadas na Europa, Oriente Médio e em partes da Ásia Central.* Disponível em: http://www.ripe.net/ Acesso em: 23/11/09

> (…)
>
> Sim, certo ...[90]

O argumento usado pelas empresas de que o site estaria violando as leis de *copyright,* se pautam na ideia de que as leis americanas valeriam para o site sueco e quiçá para sites de todo o mundo ( é isso que antigamente se chamava de imperialismo ou este termo é antiquado demais?); e que o *Pirate Bay* estaria armazenando o conteúdo compartilhado através de seu endereço. A esta leitura, no entanto, uma outra se contrapõe pela argumentação de que se as atividades do *Pirate Bay* eram consideradas ilegais sob o ponto de vista da legislação norte-americana, esta não poderia atingi-lo, pois o servidor onde o site estava hospedado se localizava em território sueco, restrição legal e internacionalmente reconhecida para a pretensa abrangência daquela legislação. No ciberespaço, como a rigor em outras jurisdições, o Território Nacional é o limite para a aplicabilidade das leis. Como Pierre Lévy nos explica:

> o ciberespaço possibilita que as leis que dizem respeito à informação e à comunicação (censura, direitos autorais, associações proibidas etc.) sejam contornadas de forma muito simples. De fato, basta que um centro servidor que distribua ou organize a comunicação proibida esteja instalado em qualquer "paraíso de dados", nos antípodas ou do outro lado da fronteira, para estar fora da jurisdição nacional. Como os sujeitos de um Estado podem conectar-se a qualquer servidor do mundo, contanto que tenham um computador ligado à rede telefônica, é como se as leis nacionais que dizem respeito à informação e à comunicação se tornassem inaplicáveis. (LÉVY, 1999, p. 204)

Para o *Pirate Bay*, ficava claro a partir destes argumentos, que a indústria que os ameaçava sequer possuía conhecimentos sobre o funcionamento sobre *BitTorrent* e sobre a aplicabilidade da leis. A despeito de todas a notificações recebidas, ele seguia, entretanto, ganhando a batalha contra a indústria, amparado pela lei sueca que lhe garantia o caráter de legal. Mas essa situação não duraria por

90 Disponível em: http://static.thepiratebay.org/enya_response.txt Acesso: 23/11/09.

muito tempo, logo as pressões internacionais conseguiriam fazer com que fossem aprovadas as leis suecas que criminalizavam a troca de arquivos protegidos por *copyright* sem a permissão do detentor da licença.

Em julho de 2005, a Suécia acaba adotando a diretiva de direitos autorais da União Européia, que proíbe a cópia, distribuição, *upload* e *download* de material sob *copyright*, sem a permissão do detentor de seus direitos autorais. Mas este investimento em favor do *copyright* não acontece sem disputas. Um mês antes da mudança nas leis suecas, o *Pirate Bay* já anunciava um versão melhorada do site que passava a oferecer, entre outras coisas, suporte para 25 línguas[91].

Peter Sunde confirma que esta melhoria foi resultante não só a uma necessidade técnica, o site estava crescendo e precisava melhorar o suporte aos usuários; mas também relacionou-se a uma necessidade política de reafirmar a posição do projeto em relação à criminalização que ele sofria e que estava sendo, naquele momento, efetivada pela mudança na lei: *O relançamento do site foi necessário primeiro para suportar a enorme quantidade de tráfego, mas decidimos lançá-lo para fazer uma declaração política também*[92].

Uma das mais conhecidas revistas norte-americanas de tecnologia, a *Wired*, publicou no ano seguinte na sua página eletrônica[93], um artigo que aponta o *The Pirate Bay* como o carro-chefe de um movimento em defesa da partilha de arquivos, gerando um intenso debate na Suécia e promovendo, inclusive, a criação de um partido político pró-pirataria[94]. À época o site do *Pirate Bay* registrava cerca de 1 a 2 milhões de visitantes únicos por dia[95] e o *Piratbyrån* já contava com 57.000 membros registrados. A *Wired* destaca que o movimento pró-pirataria se tornou tão influente que o líder da *Svenska Antipiratbyrån* costuma se definir pela oposição ao *Piratbyrån.*[96]

Pouco tempo depois de aprovar a Diretiva da União Européia, a justiça sueca decide intervir decisivamente no movimento e encerrar as atividades Pirate Bay. No

91 Idem.
92 Idem.
93 http://www.wired.com/
94 Disponível em: http://www.wired.com/science/discoveries/news/2006/03/70358?currentPage=all Acesso: 19/11/09.
95 Steal this film I. Produção de The League of Noble Peers. Estocolmo: 2006. Disponível em: http://www.stealthisfilm.com/Part1/
96 Disponível em: http://www.wired.com/science/discoveries/news/2006/03/70358?currentPage=all Acesso: 19/11/09.

final de maio de 2006, a polícia invadiu a sala onde se localizavam os servidores do *Pirate Bay* e apreendeu todos o material que havia lá. Fredrik (TiAMO), um dos responsáveis pelo site, conta que na sala havia entre *250 a 300 servidores, sendo que o Pirate Bay estava em apenas uns 20.*[97]

A medida foi comemorada sobretudo pela *Motion Picture Association of America* (MPAA) e pela *International Federation of the Phonographic Industry* (IFPI), que representam respectivamente os estúdios de *Hollywood* e as principais gravadoras do mundo. A MPAA logo depois da ação, ainda no mesmo dia, lançou nota oficial em seu site parabenizando a justiça sueca e comemorando a queda do *Pirate Bay*. Ela explicava que essa ação havia sido consequência de um trabalho iniciado em 2004, numa parceria do governo sueco com o governo norte-americano para parar o “o roubo desenfreado de direitos autorais na internet". A nota diz muito sobre as relações políticas internacionais que se desenvolveram em torno da criminalização das atividades de compartilhamento de arquivos pela internet. Esclarece, inclusive, quem estava por trás das pressões que levaram o governo sueco a aprovar leis de *copyright* que passavam a considerar crime o que antes não era:

> AUTORIDADES SUECAS AFUNDAM O PIRATE BAY
>
> E dizem ao enorme fornecedor mundial de filmes ilegais
> Não há portos seguros para Facilitadores de pirataria!
>
> Los Angeles – Autoridades suecas anunciaram hoje que fecharam "O Pirate Bay "- um dos maiores e mais conhecidos do mundo facilitadores da pirataria online. Com mais de um milhão de usuários registrados, “The Pirate Bay” se autodenominava como “O maior BitTorrent Tracker do mundo” facilitando e permitindo a troca ilegal de milhões de filmes, música, software e jogos sob copyright. Os operadores do The Pirate Bay tinham ridicularizado publicamente os detentores de copyright e insultado a aplicação da lei que por anos vem reivindicando imunidade às leis de direitos autorais. Desde a apresentação de uma denúncia criminal na Suécia em novembro de 2004, a indústria cinematográfica tem trabalhado vigorosamente com funcionários do governo sueco e dos EUA na Suécia para fechar este site ilegal. Mais de cinqüenta agentes da lei sueca executaram mandados de busca e invasões em dez locais diferentes, o que resultou em três prisões e na exclusão de milhões de usuários do comércio e até dois milhões de arquivos ilegais simultaneamente.

97 Steal this film I. Produção de The League of Noble Peers. Estocolmo: 2006. Disponível em: http://www.stealthisfilm.com/Part1/

"As ações tomadas hoje na Suécia, servem como um lembrete aos piratas em todo o mundo que não existem portos seguros para os ladrões de copyright na internet ", disse o presidente e CEO da Motion Picture Association of America (MPAA) Dan Glickman. "Roubo de propriedade intelectual é um problema para as indústrias cinematográficas de todo o mundo e Nós estamos contentes que o governo local na Suécia tem ajudado a parar o The Pirate Bay de continuar a permitir o roubo desenfreado de direitos autorais na internet. "

ThePirateBay.com é um pirata chamado de "tracker" que direciona as pessoas para filmes e música pirateados, disponibilizando mais de 157.000 arquivos ilegais, incluindo o mais recente blockbuster lançado como o Código Da Vinci, Missão Impossível: III, e The Poseidon Adventure e muitos outros. Hoje a queda tomada pelo The Pirate Bay representa uma crescente cultura de respeito pela propriedade intelectual, na Suécia, que em julho de 2005 reformou a lei de direitos autorais para combater a pirataria digital. Vários direitos dos titulares enviaram inúmeras cartas de cesse-e-desista ao The Pirate Bay, solicitando que os seus operadores removessem o conteúdo pirata do site, e foram tratados com escárnio e desprezo, como os operadores postando as cartas e suas respostas em thepiratebay.com.

De acordo com o Alexa.com, sobre as taxas de milhões de sites ao redor do mundo, o The Pirate Bay foi o 479$^{th}$ site mais visitado no ranking mundial em 21$^{th}$ na Suécia e 312$^{th}$ nos E.U. Em comparação, CNN.com é o 125$^{th}$ mais popular site na Suécia.

Como muitos sites piratas, The Pirate Bay contém uma parte significativa e lucrativa de publicidade de terceiros, muito do que promove é da indústria pornô. As receitas de publicidade geralmente são em função do número de visitas únicas por dia. Com mais de um milhão de visitas por dia - o Pirate Bay leva cerca de $60.000 por mês de anunciantes, além de milhares de dólares coletados de "doações" de usuários.

"O fundamental é que os operadores do Pirate Bay e outros como eles são criminosos que lucram generosamente, facilitando a distribuição de milhões de de obras e de arquivos protegidos pela lei de copyright", disse John G. Malcolm, Vice-presidente executivo e Diretor da Operação Mundial Anti-Pirataria da MPAA. "Aplaudimos a aplicação da lei sueca por seu esforço em parar a a escandalosa violação de direitos autorais em The Pirate Bay ".

Os grandes estúdios de cinema perderam cerca de $6,1 bilhões à pirataria em 2005. A pirataria na Internet custaram os estúdios $2,3 bilhões. A MPAA tem uma abordagem multifacetada para combater a pirataria na Internet, que inclui educar as pessoas sobre as conseqüências da pirataria, as autoridades a tomar medidas contra os ladrões da Internet, trabalhando com a aplicação da lei ao redor do mundo para erradicar operações pirata e trabalhando para garantir que as avançadas tecnologias permitam a distribuição legal de filmes pela Internet. Em fevereiro deste ano, as autoridades da Bélgica e da Suíça desligaram o infame servidor de troca de arquivos Razorback2 que, na época, era o servidor peer-to-peer número um eDonkey facilitando a troca ilegal de arquivos de aproximadamente 1,3 milhões de utilizadores simultâneos. O Razorback2 funcionava como uma empresa comercial indexando mais de 130 milhões de arquivos, incluindo milhões de filmes, softwares, jogos, programação de TV e música com títulos internacionais e E.U. sob copyright. Ao encerrar o Razorback2 e sites como The Pirate Bay, a facilidade com que os piratas podem obter

> conteúdos ilegais online pode ser desacelerada drasticamente.[98].

Para Rasmus Fleischer, a nota publicada pela MPAA, demonstrou apenas que a sua missão, ao contrario do que é pomposamente anunciado, não era educar os cidadãos ou defender seus direitos, mas sabotar um projeto politico que contrariava seus interesses financeiros: *Logo depois da invasão, a MPAA publicou uma nota, dizendo basicamente: "missão cumprida". E, aquilo demonstrou, de forma clara, penso eu, que a missão não era convencer as pessoas, mas sim sabotagem*[99]*.* A versão do movimento sobre esta ação foi exposta ao longo do *Steal This Film* I. Para ele, tudo isso não passou de uma conspiração entre a indústria cinematográfica hollywoodiana, o governo norte-americano e o governo sueco para derrubar o *Pirate Bay*:

> Eis o que aconteceu: A poderosa indústria do cinema de Hollywood enviou seu grupo de lobby MPAA à Casa Branca, em Washington. O Departamento do Governo americano então entrou em contato com o Ministério das Relações Exteriores da Suécia exigindo uma solução para o problema com o Pirate Bay[100].

Mesmo depois de aprovada a diretiva da UE na Suécia, a lei ainda era possível criar algumas brechas para as atividades desenvolvidas pelo *Pirate Bay.* No entanto, apesar da justiça sueca ter se negado várias vezes a acatar as denúncias da MPAA contra o site, por considerá-las infundadas, a sua insistência não diminuiu. Agora com um apoio maior do governo norte-americano, a MPAA conseguiu concretizar seu desejo de ver as atividades do site encerradas. Para ela, isso representaria uma grande vitória, mas para o movimento foi explicitamente um caso de corrupção:

> Antes da Páscoa uma delegação representando a Polícia da Suécia e o

98 Disponível em: http://www.mpaa.org/press_releases/2006_05_31.pdf Acesso: 23/11/09.
99 Steal this film I. Produção de The League of Noble Peers. Estocolmo: 2006. Disponível em: http://www.stealthisfilm.com/Part1/
100Idem.

> Ministério da Justiça viajou aos EUA para ouvir suas exigências. O governo americano deixou claro à delegação sueca como eles queriam que o problema fosse resolvido. Quando a delegação retornou a questão foi conduzia sob uma alto grau de influência política, por Thomas Bodstroem, o Ministro da Justiça, que determinou que algo deveria ser feito. A polícia e a promotoria responderam ao gabinete que o questionamento era infundado. Eles não tinham qualquer precedente contra o Pirate Bay, um promotor já havia chegado a essa conclusão após uma investigação anterior. O gabinete não ficou satisfeito com a resposta. O Ministério da Justiça entrou em contato com a Procuradoria Geral e o Departamento de Polícia Nacional que, de imediato, ordenaram a polícia e a promotoria a agirem de qualquer maneira. É difícil haver uma caso de corrupção mais claro do que este[101].

Segundo Rasmus Fleischer, a pressão para que a justiça sueca acatasse ao pedido da MPAA, veio no sentido de ameaças quanto à sanções econômicas da OMC (Organização Mundial do Comércio) contra a Suécia:

> Quando o promotor responsável foi chamado ao departamento em Estocolmo, na primavera de 2006 – e ele viria a falar sobre isso na TV nacional da Suécia – ele mencionou uma ameaça de sanções da OMC contra a Suécia, e precisamente, a possibilidade de os EUA colocarem a Suécia em uma tal de "Lista de Vigilância Prioritária"[102].

Dan Glickman, no entanto, afirmou que a MPAA cumpriu apenas o papel de alertar as autoridades suecas de que leis estavam sendo violadas e que a decisão de fechar o *Pirate Bay* foi tomada pela própria Suécia:

> Nós certamente queríamos alertar as autoridades locais de que material protegido estava sendo copiado e distribuído para todo o mundo. Você deve perseguir as pessoas que violam a lei e usar as autoridades locais para isso. Foi uma decisão deles, mas nós conversamos com eles[103].

Segundo o documentário *Steal This Film* I, Dan Eliason, então Ministro da Justiça na época da invasão do *Pirate Bay,* foi quem manteve comunicação com a MPAA e o governo norte-americano e quem cedeu as exigências feitas por eles para

---

101 Idem.
102 Idem.
103 Disponível em: Good Copy Bad Copy. Produção de Rosforth. Dinamarca: 2007. Disponível em: http://www.goodcopybadcopy.net/download Acesso: 26/11/09.

que o *Pirate Bay* fosse encerrado:

> O fato de Eliasson estar profundamente envolvido no caso específico do Pirate Bay fica evidente em uma carta que Eliasson recebeu em março. Nela também fica comprovado que os EUA pressionaram a Suécia. Esta carta foi enviada por John Malcom do mais poderoso grupo de pressão de Hollywood, a MPAA. Ele lembra Eliasson da reunião que tiveram no último outono. "Nós discutimos exaustivamente a atuação do Pirate Bay na Suécia. Como você certamente sabe, a embaixada americana requer urgentemente que o governo sueco tome uma atitude contra o Pirate Bay. Gostaria novamente de pedir que exerça sua influência para impelir autoridades legislativas na Suécia a tomar uma atitude necessária contra o Pirate Bay"[104].

Após a invasão, segundo o pirata sueco Fredrik (TiAMO), o Ministro da Justiça foi acusado de cometer um crime, porque segundo a legislação sueca, é ilícito para um ministro na Suécia dizer à polícia o que ela deve fazer. Mais tarde, em entrevista dada a uma TV sueca, Dan Eliason dá a entender que os EUA estariam ameaçando a Suécia de lhe aplicar sanções comerciais:

> Jornal Sueco: - Hoje, o Secretário de Estado, Dan Eliasson, confirma a informação de que a Suécia está sob ameaças de sofrer sanções comerciais.
> Dan Eliason: - Eu sei que os EUA têm opiniões sobre a eficácia de nosso sistema quanto ao copyright e que se a Suécia e outros países não estão seguindo seus tratados internacionais há mecanismos de sanção nos EUA, e isto vem sendo apontado por eles.
> Jornal Sueco: - E isto já está acontecendo?
> Dan Eliason: -Eu sei que estão ocorrendo discussões sobre tratados internacionais aplicados a comércio e copyright não estarem sendo seguidos pela Suécia e outros países e existirem mecanismos de sanção para isso.
> Jornal Sueco: - Você acredita ser parte do seu trabalho reportar-se a lobistas de Hollywood?
> Dan Eliason: -Eu não me reporto a lobistas de Hollywood[105].

Passado três dias do fechamento do *Pirate Bay*, a MPAA e a indústria como um todo, já não tinha mais o que comemorar. O *Pirate Bay* retornava as suas

---

104 Idem.
105 Idem.

atividades e, para desespero maior da indústria, com o dobro do número de seus visitantes. A ação teria rendido muito mais fama ao site e muito mais atenção da parte da mídia, tanto nacional, quanto internacional. Além, é claro, de um reflorescimento do debate sobre o compartilhamento de arquivos na Suécia:

> A meta óbvia da polícia era tirar o Pirate Bay da rede assim como o provedor PRQ. Mas eles falharam miseravelmente. Depois de 3 dias, os servidores foram refeitos e a maioria dos backups restaurados, então o site funcionou perfeitamente. E, cerca de uma semana depois, estava tudo 100% restaurado. Quando a invasão aconteceu, nós tivemos uma gigantesca atenção da mídia e isso nos ajudou definitivamente. Nos dias que sucederam à invasão tivemos o dobro de visitantes. E também despertou-se o debate sobre compartilhamento de arquivos na Suécia[106].

Na ocasião, o *Pirate Bay e o Piratbyrån ,* haviam saído às ruas da Suécia em protesto às ações da justiça e em defesa da liberdade de compartilhamento de aqrquivos. Dessa manifestação participaram cerca de 500 pessoas, entre elas, muitos jovens, os partidos políticos que simpatizavam com a causa e/ou a defendiam, como é o caso do *PiratPartiet*, o Partido Pirata sueco, recém-criado e que teve o seu número de membros dobrado em apenas dois dias após o fechamento do *Pirate Bay*[107]:

106 Idem.
107 Idem.

Figura 13: Pirates of the Internet

Fonte: http://www.flickr.com/photos/chadie/159468696/in/set-72157594154313604/

Figura 14: Rickard Falkvinge do Piratpartiet

Fonte: http://www.flickr.com/photos/chadie/159468701/in/set-72157594154313604/

Figura 15: Fredrik Neij do Pirate Bay
Fonte: http://www.flickr.com/photos/chadie/159470208/in/set-72157594154313604/

O *Pirate Bay* saiu dessa batalha vitorioso. Se fortaleceu não somente o grupo sueco, mas o movimento como um todo, pois havia conseguido conquistar mais simpatizantes e militantes e mais atenção da mídia. O debate sobre o compartilhamento na internet ia ganhando mais corpo e se tornando mais presente nos quatro cantos do mundo e o *Pirate Bay* estava se tornado um dos grandes símbolos deste movimento.

Rasmus Fleischer explica que após as ações da justiça sueca contra o *Pirate Bay* e a sua expansão politica e social, o tema do compartilhamento passou subitamente a ser notado pelos partidos políticos suecos, a ser pauta da política institucional sem, no entanto, ser levado a cabo radicalmente:

> Todos os partidos políticos da Suécia, de repente, começaram a se importar com o compartilhamento de arquivos. Subitamente, perceberam que compartilhadores são também eleitores. Muitos partidos disseram coisas bem positivas sobre a troca de arquivos, mas, por outro lado, eles não

podiam dizer: “OK. Vamos jogar fora as leis de copyright”[108].

O *Pirate Bay*, considerou a ação da justiça sueca e da indústria do entretenimento um “tiro no pé”. Isso porque, elas não esperavam que o tema do compartilhamento tivesse tantos adeptos. Esse fato então, acabou por alertá-las *para a existência de uma grande base de apoio popular à troca de arquivos e outras questões de copyright*[109].

## 2.2 – Do julgamento à condenação

Esse episódio em 2006 rendeu ao *Pirate Bay,* além de uma posição de destaque no movimento pela liberdade de compartilhamento de arquivos, um processo que se arrastaria por três anos até conseguir levá-lo aos tribunais. Esse processo culminou no julgamento e na condenação de seus quatro colaboradores, e teve como principais autores a MPAA, representando os grande estúdios de *Hollywood*: *Warner Bros*. *Entertainment*, MGM *Pictures*, *Columbia Pictures Industries*, 20th *Century Fox Films;* e a IFPI, representando três das principais gravadoras do mundo: Sony BMG, Universal e EMI[110].

O julgamento do *Pirate Bay* foi iniciado em 16 de fevereiro de 2009 com uma previsão de mais 13 dias de duração. Ocupavam o banco dos réus Peter Sunde, Frederik Neij, Gottfrid Svartholm Warg, administradores do site e Carl Lundström, empresário acusado de tê-lo financiado[111]. A acusação feita pela indústria foi a de que o site contribuía *para a violação de direitos autorais, facilitando a distribuição de material protegido por copyright*[112] e assim prejudicavam gravemente os produtores e os artistas. Solicitavam indenização de 117 milhões de coroas suecas (10,68

108 Idem.
109 Idem.
110 Disponível em: http://baixacultura.org/2009/03/02/o-julgamento/ Acesso: 25/11/09.
111 Disponível em: http://cibermundi.blogspot.com/2009/02/quem-ganhara-com-condenacao-do-pirate.html Acesso: 25/11/09.
112 Disponível em: http://www.ifpi.org/content/library/TPB-media-backgrounder-Feb09.pdf Acesso: 25/11/09.

milhões de euros) pelos supostos danos provocados com as perdas de receitas, além de dois anos de prisão para cada um dos réus[113].

A grande maioria dos *blogs* e jornais da internet estavam com os olhos voltados para o tribunal de Estocolmo. Além do *blog* oficial do *Pirate Bay*, centenas de outros *blogs* espalhados pelo mundo noticiavam passo a passo do julgamento considerado pelo *The Times* como o *julgamento de pirataria na internet da década*[114].

Como não podia deixar de ser, o julgamento ganhou ares de espetáculo internacional: teve seu áudio transmitido ao vivo na internet, inclusive com tradução em português. Em Estocolmo ganhou também um caráter turístico, cadeiras na audiência foram vendidas por US$ 60[115]. Podia ser acompanhado também através do *blog*[116] criado pelo *Pirate Bay* e *Piratbyrån* , cujo nome sugeria o caráter do julgamento, *Spectrial,* de *Spetacule* + *Trial*, em português Julgamento Espetáculo). *I'm on trial. You're on trial. It's a spectacle. Together we are the SPECTRIAL*[117](Eu estou em julgamento. Você está em julgamento. Isso é um espetáculo. Todos nós estamos no SPECTRIAL), dizia o *Pirate Bay* no primeiro *post* do *blog,* dando a entender que quem estava sendo julgado não era apenas os responsáveis pelo site, mas o movimento pró-compartilhamento como um todo, numa clara estratégia política de constituir uma identidade fluida, sem fronteiras, e exatamente por isso muito consistente. O *Pirata Bay* estava ali representando pelo menos as 25 milhões de pessoas que usavam os seus serviços para compartilhar conhecimento e cultura. Criminalizar as atividades do site era criminalizar também todo um movimento.

Para Peter Sunde, não era o futuro do *Pirate Bay* que estava em jogo naquele julgamento, mas o dos reús. Com ou sem condenação, as atividades do site não iriam parar. O mais importante de todo o julgamento era o *aspecto político de permitir que a tecnologia seja livre e não possa ser controlada por uma entidade que não gosta da tecnologia*[118].

---

113 Disponível em: http://remixtures.com/2009/02/spectrial-o-julgamento-teatro-do-pirate-bay-ja-comeco/ Acesso: 25/11/09.
114 Disponível em: http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/article5724543.ece Acesso: 26/11/09.
115 Disponível em: http://www.brainstorm9.com.br/2009/02/19/o-julgamento-do-pirate-bay-e-assim-que-um-criminoso-se-parece/ Acesso: 25/11/09.
116 Disponível em: http://trial.thepiratebay.org/
117 Disponível em: http://trial.thepiratebay.org/2009/01/25/hello-world/ Acesso: 25/11/09.
118 Disponível em: http://remixtures.com/2009/02/spectrial-o-julgamento-teatro-do-pirate-bay-ja-

De um lado estava a indústria cultural argumentando que os serviços do site causavam danos ao responsáveis pela criação e distribuição das produções cinematográficas e/ou fonográficas, à medida em que privavam estes responsáveis da renda que lhe é cabida por seu trabalho. A ideia difundida é a de que o *copyright* seria a principal fonte de renda dessas pessoas e a única forma de garantir a inovação e a criatividade:

> A lei de copyright protege o direito dos criadores e produtores de autorizar a utilização dos suas próprias obras, incluindo filmes e livros. Ela oferece às pessoas criativas a liberdade de decidir como suas obras são usadas e o direito de serem recompensados por elas. Também sustenta o investimento pesado que vai para criação de conteúdo, para o desenvolvimento de artistas, produção de filmes e trazer talentos para o mercado local. Quando o The Pirate Bay disponibiliza essas obras, sem autorização, isso significa que os artistas, investidores, atores, compositores e todos os envolvidos no processo criativo são privados da renda para o seu trabalho[119].

Para o movimento defensor da liberdade de compartilhamento, a indústria precisa achar novos caminhos, novas formas de negócio. *Só tentar manter os lucros apenas vendendo disquinhos de plástico com informação dentro é, obviamente, algo que não vai vingar*[120]*.* A indústria já conseguiu adaptar-se no passado quando *protagonizou essa mesma choradeira*[121] em relação ao advento de outras tecnologias como, por exemplo, o VHS:

> Muito do que as grandes corporações fazem hoje é muito obviamente baseado no modelo de copyright. Por exemplo, nos EUA você fala do modelo de "haste de tenda". Você encontra um espaço de propriedade intelectual que não foi registrado ainda e finca a sua haste e levanta toda a tenda ao redor, como por exemplo, se você faz um filme, você também venderá brinquedos e outras coisas que, tipo, constituem a tenda. E obviamente esse tipo de mecanismo seria impossível em outro ambiente de propriedade intelectual. Eles têm conseguido se adaptar historicamente. Quando os primeiros gravadores de fita apareceram: "Oh, não! As pessoas poderão copiar nossa música!" e por aí vai. Então, quando os primeiros

comeco/ Acesso: 25/11/09.

119 Disponível em: http://www.ifpi.org/content/library/TPB-media-backgrounder-Feb09.pdf Acesso: 25/11/09.

120 Steal this film I. Produção de The League of Noble Peers. Estocolmo: 2006. Disponível em: http://www.stealthisfilm.com/Part1/

121 Idem.

> videocassetes apareceram foi a mesma coisa: "Oh, não! As pessoas copiarão nossa propriedade! E não ganharemos mais dinheiro! Mas, obviamente, eles foram capazes de se adaptar a isso também[122].

Para Rasmus Fleischer, se analisarmos a situação atual da indústria diante das tecnologias digitais, teremos um *parêntese histórico*. Isso porque, numa perspectiva histórica, durante os anos 70 a União dos Músicos e entidades de arrecadação viam na música gravada uma ameaça à renda dos músicos. No entanto, acabou ficando evidente para eles que as performances ao vivo eram e continuavam a ser a sua principal fonte de renda. Depois do surgimento da fita cassete houve o que Rasmus chama de *capitulação a música gravada* e então, a indústria fonográfica teve uma *era de ouro* com o advento do CD. Hoje, no entanto, na era digital, embora a indústria defenda o *copyright* como fonte principal de renda dos artistas, Fleischer acredita que *as performances ao vivo são novamente a principal fonte de renda para maioria dos músicos*[123].

Um exemplo de como essas performances podem ser a principal fonte de renda dos artistas pode ser encontrado aqui mesmo no Brasil, mais especificamente na região norte, no estado do Pará, onde um dos principais ritmos de sucesso, o tecno brega, funciona através de uma alternativa de negócios ao modelo artista – indústria – público, onde a indústria funciona como uma intermediária na relação do artista com seu público.

O tecno brega é um ritmo que nasce do *remix* (mistura) de músicas techno, em especial as dos anos 80, com o ritmo brega. É derivado do Brega Calypso, um outro ritmo musical típico da região paraense. O processo de construção de um tecno brega consiste na retirada dos instrumentos acústicos deixando a música completamente eletrônica[124].

O modelo de negócio do tecno brega funciona da seguinte forma: um produtor musical que possui um estúdio de gravação, pequeno na maioria das vezes, mas com bons equipamentos, convida os artistas para seu estúdio e juntos eles produzem o CD. Depois de produzido eles entregam o CD para os camelôs que o

---

122 Idem.
123 Idem.
124 Disponível em: Good Copy Bad Copy. Produção de Rosforth. Dinamarca: 2007. Disponível em: http://www.goodcopybadcopy.net/download Acesso: 26/11/09.

copiam para venda. Os camelôs são os únicos a lucrarem com a comercialização dos CDs. Os músicos não esperam ter ganhos com a criação do CD, mas apenas com os shows[125].

O professor de direito da Fundação Getúlio Vargas, Ronaldo Lemos, explica no documentário *Good Copy Bad Copy* (Boa cópia Má cópia), que na cultura do tecno brega o elemento mais importante são os shows e não a venda de CDs, estes funcionam apenas como divulgadores das aparelhagens:

> A aparelhagem, ou sistema de som, é um elemento muito importante na cultura do Tecno Brega. O que ocorre ¸ que os diferentes sistemas de som competem entre si, para ver quem tem o equipamento mais moderno. Eles já se deram conta de que o CD não é mais um bom modelo de negócio. Os CDs são apenas uma forma de propaganda. Eles organizam festas no final de semana e 5000 pessoas comparecem. E é aí que eles ganham dinheiro.[126]

O DJ Dinho da Tupinambá, uma das mais famosas aparelhagens de tecno brega da região paraense, explica também que quanto à questão de direito autoral, *o próprio artista ele não se preocupa com isso. Ele não quer ganhar dinheiro com direito autoral e sim com o show que ele vai fazer com aquela música tocando, fazendo sucesso*[127].

Para John Kennedy da IFPI (Federação Internacional da Indústria Fonográfica) os direitos autorais são fundamentais como um incentivo para que as pessoas criem. Abrir mão desses direitos seria ir contra a natureza humana, pois não é da nossa natureza fazer as coisas de graça:

> É claro que as pessoas não vão fazer coisas gratuitamente. Isso desafia a natureza humana, fazer uma pintura ou uma estátua e simplesmente doá-la. Pode haver algumas pessoas assim, mas elas com certeza não comem muito bem.[128]

125 Idem.
126 Idem.
127 Idem.
128 Idem.

No entanto, o debate continua. Para John Kennedy a justificativa da necessidade do *copyright* parece estar na ideia de remunerar os criadores, para Dan Glickman da MPAA, essa justificativa vai além. Não é só uma questão de ganhar pelo que se produziu, mas também de ser bem sucedido, ter lucros. Essas são para ele as leis da natureza humana:

> É ridículo acreditar que você pode sair concedendo mercadoria gratuitamente e ser mais bem sucedido. Quero dizer, é um desafio às leis da natureza. Uma loja de roupas distribuiria suas roupas de graça? Uma concessionária sairia dando todos os seus carros por aí? Claro que não. Agora, não significa que você não faça promoções ou veicule publicidade criativa. Mas ninguém pode fazer... Se eles não obtiverem lucro neste mundo, eles irão à falência. Essas são as leis da natureza humana.[129]

Dan Glickman ainda se utiliza da Constituição dos EUA feita há 200 anos atrás como referência sobre os direitos autorais. Segundo ele, os fundadores dos EUA ao mencionarem na Constituição que os direitos dos criadores deveriam ser protegidos, estavam querendo dizer com isso que esse seria o fator preponderante para o sucesso de um país[130]. O seu discurso só não considera que agora os direitos autorais estão em um contexto cibercultural. E que nesse contexto tanto os artistas foram ressignificando o sentido e a função da arte quanto as maneiras de produzí-la e distribuí-la. Como explica o músico Girl Talk, no *Good Copy Bad Copy*, a mídia está tão presente hoje que somos quase forçados a fazer dela uma forma de arte. Fazer uso dela para distribuir gratuitamente a arte é uma forma de incentivar o florescimento de mais artistas. As leis atuais, no entanto, inibem isso:

> Todos são bombardeados pela mídia. Todos somos quase forçados a usá-la como uma forma de arte. Se pessoas estivessem distribuindo pinturas grátis nas ruas, com certeza hoje haveria muito mais pintores. Isso é o que está acontecendo agora com a cultura remix na internet. As leis atuais estão inibindo o fluxo de cultura e música. (…) Nos dias de hoje, a forma mais eficiente de se ter crescimento artístico é passar adiante e também reciclar as idéias[131].

---

129 Steal this film I. Produção de The League of Noble Peers. Estocolmo: 2006. Disponível em: http://www.stealthisfilm.com/Part1/

130 Disponível em: Good Copy Bad Copy. Produção de Rosforth. Dinamarca: 2007. Disponível em: http://www.goodcopybadcopy.net/download Acesso: 26/11/09.

131 Idem.

Oliver Chastan, dono de gravadora, aparece também no *Good Copy Bad Copy,* falando sobre a mudança na forma como produzimos e consumimos cultura hoje, acarretada pela surgimento da internet. Para a ele, hoje com a internet a cultura é feita através da mistura das coisas e todos nesse contexto se tornam criadores:

> A cultura mudou. Nos anos 60, 70, 80, a abordagem era mais individual. Com a explosão da internet, há uma cultura de misturar coisas. Você pega um pouco aqui e ali, combina tudo em um vídeo e publica no YouTube. Todos se tornam criadores pegando fragmentos aqui e ali. Não importa se eles roubam ou não, essa é uma realidade com a qual teremos que viver por muito tempo[132].

Cada consumidor se torna não só criador, mas também compartilhador. Cerca de 57% dos adolescentes já criaram e compartilharam conteúdo na internet. Se considerarmos apenas o compartilhamento *peer-to-peer* esse número sobe para 99%[133]. Como combater então a cópia e o compartilhamento, se fazem parte de uma cultura desenvolvida através da relação com as novas tecnologias digitais? Como fazê-lo? Criminalizando todos os usuários da internet?

Para o professor de direito e um dos fundadores do *Creative Commons*[134] (Criação Comum) Lawrence Lessig, a melhor postura que a indústria poderia assumir diante dessa nova forma de cultura seria a de encorajá-la mais ainda:

> Para nós, da geração da televisão, isso é bizarro. Mas para eles essa é a maneira normal de entender o mundo e criar. Você pode chamá-los de piratas ou criminosos, e usar todos os meios legais e tecnológicos para pará-los. Ou você pode encorajá-los disponibilizando mais material, dando a eles um melhor entendimento de seu passado, e melhores oportunidades de dizer algo sobre o futuro.[135]

---

132 Idem.

133 Idem.

134 *Creative Commons é uma organização não governamental sem fins lucrativos localizada em São Francisco, Califórnia, nos EUA, voltada a expandir a quantidade de obras criativas disponíveis, através de suas licenças que permitem a cópia e compartilhamento com menos restrições que o tradicional todos direitos reservados.* Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons Acesso: 27/11/09.

135 Disponível em: Good Copy Bad Copy. Produção de Rosforth. Dinamarca: 2007. Disponível em: http://www.goodcopybadcopy.net/download Acesso: 26/11/09.

O medo da indústria é de que a sociedade assuma de vez o lugar de produtora. É que cada consumidor passe a produzir cultura para si próprio. Ronaldo Lemos define a sociedade como a maior competidora de *Hollywood*, da indústria musical e da indústria editorial. Ao perceber isso, a indústria cultural, sobretudo a norte-americana, tem se esforçado para proteger seus interesses através de mudanças nas leis, principalmente, nos últimos 12 anos.[136]

Um exemplo disso pode ser visto no caso do personagem da *Walt Disney*, *Mickey Mouse. Mickey* foi criado em 1928 e segundo as leis norte-americanas da década de 90 teria de entrar em domínio público em 1998. Mas, na véspera de seu aniversário de 70 anos, o congresso norte-americano acabou por aprovar a expansão por 20 anos dos direitos autorais de todas as obras norte-americanas que não tivessem caído ainda em domínio público.[137]

Para John Kennedy, é uma ironia o fato de o inimigo da indústria nesse contexto da cibercultura ser o consumidor[138]. No entanto, diante desta constatação a indústria cultural não parece vislumbrar caminhos alternativos e a postura assumida é a de criminalizar e tentar impedir as práticas de cópia e compartilhamento na rede. Dan Glickman, mesmo reconhecendo que é impossível parar essas práticas insiste na ideia de que é preciso pelo menos dificultá-las: *Nós reconhecemos que nunca vamos parar a pirataria. Nunca. Nós apenas tentamos torná-la o mais difícil e tediosa possível. E fazer com que as pessoas saibam que haverá conseqüências se elas forem pegas*[139].

John Kennedy também acredita na eficácia da punição para os compartilhadores e aspira a um mecanismo de penalidades que possa realmente impedir as pessoas de compartilharem:

> Queremos penalidades que possam realmente impedir as pessoas. Então se você cometer pirataria pela primeira vez, você terá uma penalidade proporcional. Para transgressores graves e reincidentes, precisamos de penalidades reais. E no contexto do crime, isso envolve sentenças de prisão.[140]

136 Idem.
137 Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Mickey_Mouse Acesso: 27/11/09.
138 Disponível em: Good Copy Bad Copy. Produção de Rosforth. Dinamarca: 2007. Disponível em: http://www.goodcopybadcopy.net/download Acesso: 26/11/09.
139 Idem.
140 Idem.

Essa ambição explica a espetacularização do julgamento dos responsáveis pelo *The Pirate Bay*. A condenação de uma das maiores e mais usadas vias de compartilhamento deveria servir de exemplo à todos os compartilhadores ao redor do mundo que, com certeza, acompanhariam de alguma forma o julgamento.

Mas a punição resolveria o fato de que os consumidores não estão mais interessados em dar dinheiro à industria cultural? O administrador, Peter Jenner, entrevistado em *Good Copy Bad Copy,* defende que a via da punição não é a melhor forma da indústria tentar escapar do colapso. Para o movimento, os compartilhadores, que a indústria considera como criminosos, é que são os maiores fãs, é que são os maiores divulgadores dos trabalhos dos artistas. Não há nenhuma prova de que essas pessoas desejem que os artistas não recebam pelo seu trabalho, o que há é uma recusa evidente em continuar pagando à indústria cultural:

> Há uma tremenda batalha acontecendo. Se as empresas fonográficas continuarem presas ao seu antigo modelo de negócio com a tecnologia que temos hoje, isso não funcionará. Isso só vai retardar o desenvolvimento. Eles começaram a processar as pessoas, e que não é a melhor coisa a se fazer. As pessoas que fazem os uploads são os maiores fãs, são os verdadeiros fanáticos por música. Não há evidência de que os consumidores não querem pagar os artistas. Mas há muitas evidências de que os consumidores não se sentem felizes em pagar as companhias[141].

Em reforço a essa ideia de que os compartilhadores são amantes das obras que eles copiam e trocam, e também em apoio ao *Pirate Bay*, em março deste ano, o Partido Vermelho (*Rødt*) da Noruega, lançou a campanha *This is what a criminal looks like* (É assim que um criminoso se parece). Ela tinha como objetivo mostrar à indústria os rostos dos verdadeiros compartilhadores, das milhares de pessoas que estavam por trás do *Pirate Bay*. A ideia era a de que os compartilhadores, os chamados criminosos, pudessem mostrar a cara, upando fotos suas de qualquer lugar do mundo para o site da campanha. Quase 4 mil pessoas aderiram a campanha e publicaram as mais inusitadas imagens:

141 Idem.

Figura 16: *This is what a criminal looks like*

Fonte:http://1.bp.blogspot.com/_D90o14PgDGE/SaFxyFHVs6I/AAAAAAAAAeo/6QezfRMjh2M/s1600-h/imagem.JPG

No texto publicado na página inicial do site, os criadores da campanha faziam uma defesa do compartilhamento e diziam não ser possível a indústria os fazer desaparecer e/ou as tecnologias usadas por eles para compartilhar conteúdos:

> Compartilhamento de arquivos é bom, permite que as pessoas compartilhem a música, filmes e cultura. Hoje, quatro dos pioneiros do compartilhamento de arquivos estão em julgamento na Suécia, em mais uma tentativa das indústrias de cinema e da música de parar a inovação tecnológica e o desenvolvimento pela força.
>
> Mas não são as pessoas atrás do Pirate Bay que têm compartilhado arquivos. Somos nós, os milhões que usam seu site. Eles pegaram as pessoas erradas. Nós não iremos sumir mesmo que a acusação ganhe este caso, nem a tecnologia que nos permite compartilhar a música e os filmes que amamos vai desaparecer.
>
> Deixe que a indústria da música e do cinema saiba quem são os compartilhadores.[142]

142 Disponível em: http://filesharer.org/ Acesso: 27/11/09.

Quando o resultado do julgamento saiu, foi publicado na página da campanha um texto de agradecimento a todos que participaram e *mostraram para os acusadores e para o mundo que os criminosos são de fato o público em geral, e que o compartilhamento de arquivos não pode ser interrompido*[143]*.* Além do agradecimento o texto continha também um apelo à indústria cultural para que ela *cooperasse na busca de melhores soluções para o financiamento da produção de cultura.* E, por fim, a defesa do compartilhamento como contribuidor do nascimento de novas formas *fecundas de distribuição de música e entretenimento,* que buscarão recompensar os melhores artistas e produtores, e também *revolucionar* a maneira como pensamos a produção da música em geral[144].

Para Oliver Chastan, a indústria precisa procurar outras formas de fazer com que o público financie os músicos e as gravadoras, novos modelos de negócios precisam ser pensados e testados:

> Nós, como gravadoras e selos, precisamos repensar a maneira de vender música. Há o modelo "coma o quanto aguentar", no qual você paga digamos 10 dólares por mês e consome o que quiser. Mas você nâo se torna o dono. Isso seria um modelo. Outra forma é pegar uma parte dos lucros das telecoms, empresas de celulares e servidores de internet e tirar uma parte para compensar os donos dos direitos autorais. E isso seria cobrado direto na conta do cliente. E você baixa as músicas que quiser. Apenas consome.[145]

Peter Jenner, prevê a criação de uma lei global que tente conciliar o desejo das pessoas de ter acesso ilimitado aos conteúdos dispostos na internet, com o desejo da indústria de continuar mantendo sua receita. Isso seria completamente possível se a indústria ousasse investir em novos modelos de negócios e parasse de tratar como criminosos os seus consumidores:

> Uma lei global está por vir. Se você tem 600 milhões de pessoas no mundo pagando 50 dólares por ano para acessar e fazer o que quiser com todas as

143 Idem.
144 Idem.
145 Disponível em: Good Copy Bad Copy. Produção de Rosforth. Dinamarca: 2007. Disponível em: http://www.goodcopybadcopy.net/download Acesso: 26/11/09.

> músicas disponíveis, você obtém a receita atual da indústria de discos. Por que eles não fazem isso? Acho que é porque eles construíram seus negócios de forma a controlar o que chamamos de mercado OECD, o mercado dos ricos. E eles puseram um muro em volta desse universo. E no resto do mundo há o que eles chamam de "piratas".[146]

Algumas das implicações dessa postura assumida pela indústria podem ser vistas, sobretudo, nesse episódio do julgamento do *Pirate Bay*. Depois de 14 dias sendo julgado e quase dois meses de espera pela sentença o veredito foi dado em 17 de abril. Os quatro administradores do site, Fredrik Neij de 30 anos, Peter Sunde de 30 anos, Gottfrid Svartholm Warg de 24 anos, e o empresário Carl Lundstrom de 49 anos – responsável pelo financiamento inicial do site – foram condenados por facilitarem o compartilhamento de conteúdos protegidos por direitos autorais. A pena foi de um ano de prisão e 30 milhões de coroas suecas (2,7 milhões de euros) em indenizações para a indústria[147].

A resposta do *Pirate Bay* ao veredito foi imediata. Peter Sunde gravou e disponibilizou na internet um video caseiro onde afirmava que o Pirate Bay não poderia e não iria pagar a indenização. Preferia queimar dinheiro a ter que pagá-lo:

> Nós não podemos pagar e não vamos pagar. (...) Ainda que tivesse o dinheiro, preferia queimá-lo. Não daria nem as cinzas. (..) É tão bizarro todos nós termos sido condenados e mais bizarro ainda é sermos condenados como uma quadrilha articulada. O tribunal declarou que fomos organizados. Se vocês querem nos condenar, que seja por crime desorganizado.[148]

No vídeo ele aparece segurando um cartaz onde havia escrito: *Eu devo a vocês 31.000.000 de coroas suecas* e o logo abaixo *JK* (sigla para "just kidding",- "Brincadeira")[149]:

---

146 Idem.
147 Disponível em: http://remixtures.com/2009/04/administradores-do-pirate-bay-considerados-culpados-de-ajudarem-a-partilhar/ Acesso: 27/11/09.
148 Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u552319.shtml Acesso: 28/11/09.
149 Disponível em: http://idgnow.uol.com.br/internet/2009/04/17/criador-do-pirate-bay-diz-que-prefere-queimar-dinheiro-a-pagar-indenizacao/ Acesso: 28/11/09.

Figura 17: Peter Sunde

Fonte: http://f.i.uol.com.br/folha/informatica/images/09107310.jpg

Ao contrário do que esperava a indústria, o julgamento espetáculo do *Pirate Bay*, não inibiu a atuação dos defensores do compartilhamento. Funcionou como *marketing* tanto para a causa quanto para o site. Um dia após o resultado do julgamento o Partido Pirata sueco, o *PiratPartiet,* que na época estava concorrendo às eleições por uma cadeira no parlamento europeu com 20 candidatos próprios[150], recebeu 1.600 novas filiações[151]. Um mês após transformava-se na terceira maior força política da Suécia, com mais de 43 mil membros[152]. Mais tarde, em junho, consegue eleger seu primeiro eurodeputado com 214.313 votos[153].

150 A primeira eleição disputada pelos piratas suecos foi em 2006 e não teve muito sucesso. O partido conseguiu apenas 0,63% dos votos válidos, um total de 35 mil votos.

151 Disponível em: http://liberdadenafronteira.blogspot.com/2009/04/pirate-bay-condenado-em-seu-julgamento.html Acesso: 27/11/09.

152 No começo de maio o PiratPartiet já contava com 43672 membros. Os outros dois mais fortes partidos da Suécia, o Centern e o Partido Moderado, contavam com 43211 e 54858 mil membros, respectivamente. Disponível em: http://remixtures.com/2009/05/partido-pirata-ja-e-o-terceiro-maior-da-suecia/ Acesso: 27/11/09.

153 Disponível em: http://remixtures.com/2009/06/piratas-a-caminho-do-parlamento-europeu/ Acesso: 27/11/09. Nesse mês o parlamento europeu passou a contar com mais 18 vagas. O número de eurodeputados subirá de 736 para os 754. Com isso o *PiratPartiet* assumirá a partir de dezembro mais uma cadeira no parlamento. A nova deputada do partido pirata a assumir a cadeira será a jovem de 22 anos, Amelia Andersdotter.

Além disso, cresceu também o numero de partidos piratas ao redor do mundo. Argentina, Alemanha, Austrália, Áustria, Bélgica, Bulgária, Canadá, Dinamarca, Estônia, Finlândia, Estados Unidos, Espanha, França, Grécia, Holanda, Itália, Irlanda, Lituânia, Luxemburgo, México, Nova Zelândia, Noruega, Peru, Polônia, Rússia, República Tcheca, Romênia, Reino Unido, Sérvia, Eslováquia, Suíça, Turquia, Ucrânia, África do Sul, Portugal e Brasil, já possuem seu partido pirata[154]. Uns oficialmente registrados e outros não, como é o caso do Brasil.

Para Ronaldo Lemos, especialista em direito digital, a decisão do tribunal de condenar o *Pirate Bay* é ineficaz, porque não impede o surgimento de mais site como este. Para ele o que poderia contribuir para diminuição da pirataria seria uma postura mais inovadora por parte da indústria cultural:

> A decisão não vai mudar nada. Nos últimos 15 anos, os sites estão sendo condenados e, mesmo após fecharem, existem inúmeros outros que acabam surgindo e prestando o mesmo serviço. Novos serviços vão surgir para se adaptar a essa decisão. E tudo continua do jeito que está. O que coibiria mesmo a pirataria seria um serviço competitivo e inovador. A indústria musical não inova desde a criação do CD.[155]

Na leitura de Sérgio Amadeu, a condenação dos responsáveis pelo site também não tem muita eficácia no combate à pirataria. Serve apenas para aumentar a popularidade de serviços de compartilhamento, fazendo com que estes cresçam ainda mais[156].

Um relatório feito pela empresa de segurança de redes McAfee, em terceiro trimestre de 2009, comprova a ideia defendida por Sérgio Amadeu. Segundo consta no relatório, quando os tribunais suecos determinaram o bloqueio do *Pirate Bay* em agosto[157], houve um efeito perceptível no número de sites que disponibilizam conteúdo protegido por direitos autorais devido a essa ação. De julho para agosto o número de sites subiu de 800 para quase 1.400:

---

154 Disponível em: http://www.pp-international.net/ Acesso: 27/11/09.
155 Disponível em: http://idgnow.uol.com.br/internet/2009/04/17/pirate-bay-decisao-e-ineficaz-diz-especialista-em-direito-digital/ Acesso: 27/11/09.
156 Disponível em: http://cibermundi.blogspot.com/2009/04/as-ressonancias-da-condenacao-do-pirate.html Acesso: 27/11/09.
157 Disponível em: http://info.abril.com.br/noticias/internet/justica-sueca-ordena-bloqueio-ao-pirate-bay-24082009-32.shl Acesso: 28/11/09.

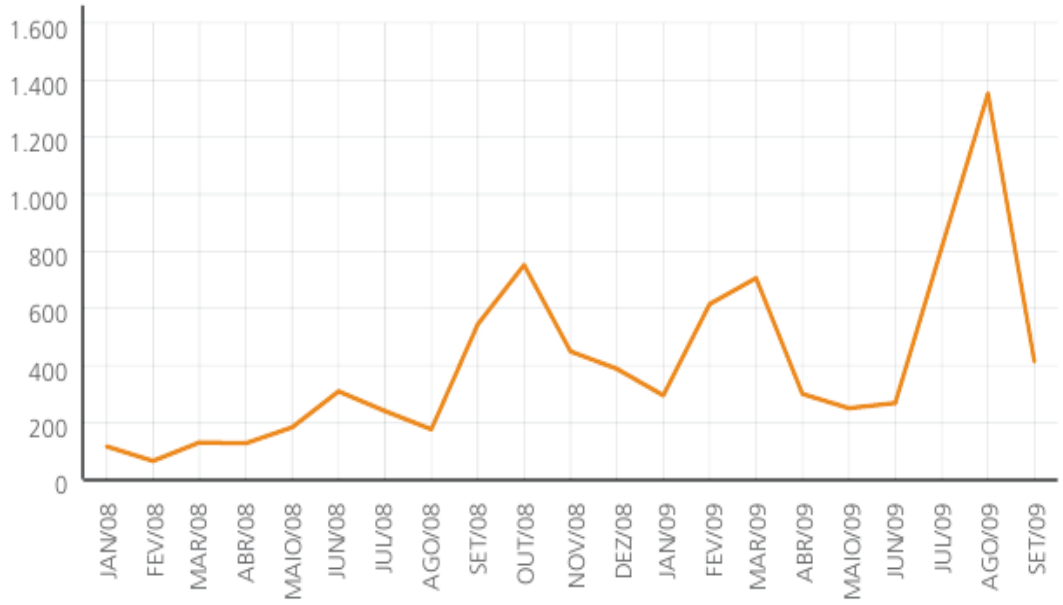


Figura 18: Gráfico da McAfee. Conteúdos novos por número de sites

Fonte: http://www.mcafee.com/us/local_content/reports/7315rpt_threat_1009_br.pdf

Para a McAfee, o caso do *Pirate Bay* mostra como é difícil barrar a circulação dos dados quando estes caem na internet. Em menos de 24 horas depois de ter seu tráfego encerrado, o conteúdo do site já podia ser acessado novamente na rede:

> O exemplo do Pirate Bay mostra o quão difícil é "parar" os dados depois que estes se encontram na Web. Embora um site possa ser fechado, qualquer um que tenha acessado seu conteúdo (imagens, jogos, texto,filmes, etc.) ainda pode ter parte do mesmo e ser capaz de redistribuí-lo. Além disso, uma vez encerrado o tráfego, o site foi rapidamente relocado e já estava novamente em funcionamento em menos de 24 horas.[158]

158 Disponível em: http://www.mcafee.com/us/local_content/reports/7315rpt_threat_1009_br.pdf Acesso: 28/11/09.

Depois do resultado do julgamento, nem acusação e nem defesa ficaram satisfeitos com o veredito, ambas entraram com recursos para apelar da decisão. A indústria por considerar a indenização insuficiente para compensar os supostos danos causados pelo *Pirate Bay,* para solicitar que o site seja retirado do ar, já que desde o resultado do julgamento o site continua funcionando normalmente; e para solicitar a reintrodução da acusação de violação de *copyright* que foi retirada pelo juiz no início do julgamento. A condenação dada aos responsáveis pelo site foi por facilitação da infração dos direitos de autor. O juiz retirou a acusação inicial porque o site na verdade não era o responsável pelo armazenamento do conteúdo compartilhado, ele apenas armazenava os *links* para esses conteúdos[159].

O *The Pirate Bay* por sua vez, entrou com recurso por considerar que o juiz do caso, Tomas Norström, foi parcial na sua decisão. Pouco tempo depois de sair a sentença que condenou os piratas suecos, o seu advogado, Peter Althin, descobriu que o juiz era membro de Associação Sueca de Direito de Autor e da Associação Sueca para a Protecção da Propriedade Intelectual, e por isso pediu um novo julgamento alegando "conflito de interesses". O juiz acabou confirmando as informações, mas negou que tenha havido qualquer conflito de interesse[160].

Quando mais tarde, no final de maio, o tribunal sueco escolheu a juiza Ulrika Ihrfelt para julgar se Tomas Norström teria sido parcial e se o *Pirate Bay* deveria ter um novo julgamento, descobriram também que ela fazia parte das mesmas associações que Norström e, por isso, foi afastada do caso[161]. Depois disso, ela foi substituída por três outros juízes que pertenciam a uma divisão diferente do tribunal. E, mais uma vez, um desses juízes teve confirmada sua participação em uma associação de proteção de direitos autorais. De qualquer modo o tribunal decidiu não substituí-lo e em junho, a corte sueca de apelação acabou determinando que o juiz Tomas Norström não foi tendencioso ao julgar o caso do *Pirate Bay*[162].

A defesa dos administradores do site entrou novamente com um recurso

159 Disponível em: http://remixtures.com/2009/05/defesa-e-acusacao-insatisfeitas-com-o-veredicto-do-pirate-bay/ Acesso: 27/11/09.
160 Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u555088.shtml Acesso: 28/11/09.
161 Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u569717.shtml Acesso: 28/11/09.
162 Disponível em: http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1207599-6174,00-CORTE+SUECA+DIZ+QUE+JUIZ+DO+CASO+PIRATE+BAY+NAO+FOI+TENDENCIOSO.html Acesso: 28/11/09.

apelativo. A decisão que deveria sair em novembro foi adiada para o verão europeu de 2010, que se inicia no mês de julho[163]. Enquanto isso o site continua suas atividades, só que agora com novos donos. O *Pirate Bay* foi vendido em junho por 5,5 milhões de euros, preço bem abaixo do estimado, para uma empresa sueca proprietária da maior rede de cibercafés e salões de jogos do mundo, a Global Gaming Factory X AB[164]. As justificativas usadas pelos piratas sueco foram de que o site precisaria evoluir para não morrer e que era hora de convidar mais pessoas para este projeto. Eles explicaram que não estavam abandonando a política da internet, mas se preparando para uma nova fase[165].

163 Disponível em: http://info.abril.com.br/noticias/internet/apelacao-do-the-pirate-bay-fica-para-2010-20102009-15.shl Acesso: 28/11/09.
164 Disponível em: http://remixtures.com/2009/06/pirate-bay-vendido-por-55-milhoes-de-euros/ Acesso: 28/11/09.
165 Disponível em: http://thepiratebay.org/blog/164 Acesso: 28/11/09.

## Considerações Finais

O desfecho do processo contra o *Pirate Bay* é emblemático do conflito que me propus a estudar e dos desafios que ele coloca para uma aprendiz de historiadora. Primeiro, as incertezas e reticências de um tempo inacabado, feito de memórias quentes, moles e frágeis na sua falta de justaposições. Uma história que esbarra na impossibilidade de definição de seus desdobramentos, e que exige, por isso mesmo, o exercício de experimentar e de compartilhar, bem como de confrontar sentimentos e percepções de mundo com aqueles sobre os quais escreve. Portanto, não me cabe, por vários motivos, pretender encerrar esta história contada aqui.

O historiador do presente renuncia a essa pretensão porque se reconhece ao mesmo tempo como produtor desta memória e de histórias sobre essa memória. Ele reflete sobre si mesmo, sobre as questões do seu tempo e intervem na própria produção da memória e não somente fabrica uma história. Este é o seu privilégio e só mais um dos seus desafios.

O segundo, vivido com intensidade neste trabalho, foi o me deslocar por territórios alheios. Estar na margem, nas zonas de fronteira, com a sociologia, com a comunicação, com a filosofia e antropologia quando o exercício exige definição de um lugar: o lugar do historiador; desejar uma vivência de inteligência coletiva quando as regras impõem a particularidade e as trocas no meu território ainda se limitam a uma possibilidade de futuro. Ouvi dos meus pares durante todo o percurso questões que explicitam este estranhamento: que fontes? Como trabalhar com fontes digitais? Porque este tema? Mas isso é movimento social?

Ao olhar para trás, ainda tão colada no exercício de fazer este texto e enredada nos seus desafios, ouso dizer que fiz como historiadora e como militante minha inscrição de um território a conquistar. Que seja suado e doce o futuro.

## Referências

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: O rumor da língua. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988, p. 66-70.

BRETON, Philippe. História da Informática. São Paulo: Editora Universidade Estadual Paulista, 1991.

BURKE, Peter. Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1. 10ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

LEMOS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2ª ed., 2004.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MACHADO, Murilo Bansi. Distros e Comunidades: a dinâmica interna de Debian, Fedora, Slackware e Ubuntu. In: AGUIAR, Vicente Macedo de (org.). Software Livre, cultura hacker e o ecossistema da colaboração. São Paulo: Momento Editorial, 2009, p. 15-37

RIBEIRO, Gustavo Lins. Cultura e Política no mundo contemporâneo: paisagens e passagens. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. O conceito de commons na cibercultura. Líbero. Ano XI, Nº 21, jun. 2008. Disponível em: <http://www.facasper.com.br/pos/libero/libero_21/compactadas/04%20Sergio%20Amadeu.pdf> Acesso: 12/12/09.

_____. Mobilização colaborativa, cultura hacker e a teoria da propriedade imaterial. In: AGUIAR, Vicente Macedo de (org.). Software Livre, cultura hacker e o ecossistema da colaboração. São Paulo: Momento Editorial, 2009, p.189-269.

_____.Software Livre: a luta pela liberdade do conhecimento. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

# Fontes

## 1. Sites

http://pt.wikipedia.org
http://www.mansano.com
http://www.well.com
http://www.newmediareader.com
http://info.abril.com.br
http://www.gnu.org
htto://www.dominiopublico.gov.br
http://www.freelegaladvicehelp.com
http://www.wumingfoundation.com
http://en.wikipedia.org
http://www.wired.com
http://upload.wikimedia.org
http://piratbyran.org
http://www.antipiratbyran.com
http://www.meiobit.com
http://static.thepiratebay.org
http://www.ripe.net
http://www.mpaa.org
http://www.flickr.com
http://baixacultura.org/
http://cibermundi.blogspot.com
http://www.ifpi.org
http://remixtures.com
http://technology.timesonline.co.uk
http://www.brainstorm9.com.br/
http://trial.thepiratebay.org
http://filesharer.org
http://www1.folha.uol.com.br

http://idgnow.uol.com.br
http://liberdadenafronteira.blogspot.com
http://www.pp-international.net
http://www.mcafee.com
http://g1.globo.com
http://stealthisfilm.wikidot.com

**2. Documentários**

Good Copy Bad Copy. Produção de Rosforth. Dinamarca: 2007
Steal this film I. Produção de The League of Noble Peers. Estocolmo: 2006.